

# Používání ADOBE® FIREWORKS® CS4

©2008 Adobe Systems Incorporated. Všechna práva vyhrazena.

Používání aplikace Adobe® Fireworks® CS4 pro systémy Windows® a Mac OS

Pokud je tato příručka distribuovaná se softwarem, ke kterému patří smlouva s koncovým uživatelem, je tato příručka, stejně jako v ní popisovaný software, poskytována na základě licence, a může být používána nebo kopírována pouze podle podmínek této licence. S výjimkami povolenými v takové licenci nesmí být žádná část této příručky reprodukována, ukládána ve vyhledávacím systému a přenášena v jakémkoliv formě nebo jakýmkoliv prostředky, elektronickými, mechanickými, záznamovými nebo jinými, bez předchozího písemného povolení společnosti Adobe Systems Incorporated. Uvědomte si prosím, že obsah této příručky je chráněn copyrightem i v případě, že není distribuovaná se softwarem, ke kterému patří licenční smlouva s koncovým uživatelem.

Obsah této příručky slouží pouze pro informaci, může se měnit bez upozornění a nelze ho vykládat jako závazek společnosti Adobe Systems Incorporated. Společnost Adobe Systems Incorporated nepřebírá žádnou odpovědnost za chyby nebo nepřesnosti, které se v informačním obsahu této příručky mohou objevit.

Uvědomte si prosím, že existující umělecká díla nebo obrazy, které byste chtěli zahrnout do svých projektů, mohou být chráněny copyrightem. Neautorizované začlenění takových materiálů do vaší nové práce může být porušením práv majitele copyrightu. Opatřete si prosím vyžadované povolení pro použití díla od majitele copyrightu.

Všechny odkazy na názvy společností ve vzorových předlohách jsou pouze pro demonstrační účely a nejsou zamýšleny jako odkaz na jakoukoliv skutečnou organizaci.

Adobe, the Adobe logo, Adobe AIR, Acrobat, ActionScript, Creative Suite, Director, Dreamweaver, Fireworks, Flash, Flex, Flex Builder, Freehand, GoLive, HomeSite, Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop, Reader, Version Cue, and XMP are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

Apple, Macintosh, and Mac OS are trademarks of Apple Inc., registered in the United States and other countries. Microsoft, Windows, and Windows Vista are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

This product includes software developed by the Apache Software Foundation (<http://www.apache.org/>).

The Proximity/Merriam-Webster Inc. Database © Copyright 1990. The Proximity/Franklin Electronic Publishers Database © Copyright 1994. © Copyright 1990, 1994, 1997 All Rights Reserved. Proximity Technology Inc.

This Program was written with MacApp®: ©1985-1988 Apple Computer, Inc. APPLE COMPUTER, INC. MAKES NO WARRANTIES WHATSOEVER, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, REGARDING THIS PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES WITH RESPECT TO ITS MERCHANTABILITY OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE. The MacApp software is proprietary to Apple Computer, Inc. and is licensed to Adobe for distribution only for use in combination with Adobe Fireworks.

PANTONE® colors displayed here may not match PANTONE-identified standards. Consult current PANTONE Color Publications for accurate color. PANTONE® and other Pantone, Inc. trademarks are the property of Pantone, Inc. © Pantone, Inc., 2008.

Portions © Eastman Kodak Company, 2008 and used under license. All rights reserved. Kodak is a registered trademark and Photo CD is a trademark of Eastman Kodak Company.

Portions contributed by Focoltone Colour System.

Portions produced under Dainippon Ink and Chemical, Inc. copyright of color-data-base derived from Sample Books.



Sorenson Spark(tm) video compression and decompression technology licensed from Sorenson Media, Inc.

MPEG Layer-3 audio coding technology licensed from Fraunhofer IIS and Thomson.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

Notice to U.S. Government End Users. The Software and Documentation are "Commercial Items," as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of "Commercial Computer Software" and "Commercial Computer Software Documentation," as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §§227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublished-rights reserved under the copyright laws of the United States. Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704, USA. For U.S. Government End Users, Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.

# Obsah

## Kapitola 1: Zdroje informací

|  |   |
|--|---|
| Aktivace a registrace .....                          | 1 |
| Nápověda a podpora .....                             | 2 |
| Služby, položky ke stažení a speciální položky ..... | 3 |
| Co je nového v aplikaci Fireworks CS4 .....          | 4 |

## Kapitola 2: Základy aplikace Fireworks

|   |    |
|---|----|
| O práci ve Fireworks .....                            | 6  |
| Vektorové a bitmapové grafiky .....                   | 6  |
| Vytvoření nového dokumentu Fireworks .....            | 7  |
| Otevření a import souborů .....                       | 8  |
| Vytváření souborů Fireworks PNG ze souborů HTML ..... | 9  |
| Vkládání objektů do dokumentu Fireworks .....         | 10 |
| Ukládání souborů Fireworks .....                      | 13 |

## Kapitola 3: Pracovní plocha

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| Základy pracovní plochy .....       | 15 |
| Vyhledání a zobrazení souborů ..... | 27 |
| Změna plátna .....                  | 29 |
| Vrácení a opakování více akcí ..... | 33 |

## Kapitola 4: Výběr a transformace objektů

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| Vybírání objektů .....            | 35 |
| Úprava výběru .....               | 36 |
| Výběr obrazových bodů .....       | 37 |
| Úpravy vybraných objektů .....    | 44 |
| Změna měřítka s 9 řezy .....      | 48 |
| Uspořádání několika objektů ..... | 50 |

## Kapitola 5: Práce s bitmapami

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| Vytváření bitmap .....               | 53 |
| Úpravy bitových map .....            | 54 |
| Retušování bitmap .....              | 56 |
| Nastavení barev a tónů bitmapy ..... | 60 |
| Rozostření a zostření bitmap .....   | 67 |
| Přidání šumu do obrazu .....         | 69 |

## Kapitola 6: Práce s vektorovými objekty

|  |    |
|--|----|
| Základní tvary .....                   | 70 |
| Automatické tvary .....                | 72 |
| Tvary od ruky .....                    | 76 |
| Zvláštní techniky úpravy vektorů ..... | 81 |

## **Kapitola 7: Práce s textem**

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| Zadávat textu .....              | 88 |
| Formátování a úpravy textu ..... | 89 |

## **Kapitola 8: Aplikování barev, tahů a výplní**

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| Použití barev .....          | 100 |
| Panel Kuler .....            | 106 |
| Aplikace tahů a výplní ..... | 108 |

## **Kapitola 9: Používání živých filtrů**

|   |     |
|---|-----|
| Aplikování živých filtrů .....            | 115 |
| Úpravy a přizpůsobení živých filtrů ..... | 119 |

## **Kapitola 10: Vrstvy, maskování a prolnutí**

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| Vrstvy .....                 | 121 |
| Maskování .....              | 126 |
| Prolnutí a průhlednost ..... | 138 |

## **Kapitola 11: Používání stylů, symbolů a adres URL**

|               |     |
|---------------|-----|
| Styly .....   | 142 |
| Symboly ..... | 145 |
| URL .....     | 153 |

## **Kapitola 12: Řezy, efekty přechodu a aktivní oblasti**

|                                       |     |
|---------------------------------------|-----|
| Vytváření a úpravy řezů .....         | 156 |
| Interaktivní řezy .....               | 161 |
| Příprava řezů na export .....         | 166 |
| Aktivní oblasti a obrazové mapy ..... | 170 |

## **Kapitola 13: Vytváření tlačítek a rozbalovacích nabídek**

|                                  |     |
|----------------------------------|-----|
| Základy navigace .....           | 174 |
| Vytváření symbolů tlačítek ..... | 175 |
| Úpravy symbolů tlačítek .....    | 177 |
| Rozbalovací nabídky .....        | 179 |

## **Kapitola 14: Vytváření prototypů webů a rozhraní aplikací**

|   |     |
|---|-----|
| Pracovní postup při vytváření prototypů ..... | 185 |
| Práce se stránkami Fireworks .....            | 186 |
| Tvorba rozvržení s využitím stylů CSS .....   | 189 |
| Vytváření prototypů aplikací Flex .....       | 190 |
| Vytváření prototypů aplikací Adobe AIR .....  | 193 |

## **Kapitola 15: Vytváření animací**

|                                 |     |
|---------------------------------|-----|
| Základy animace .....           | 196 |
| Vytváření symbolů animací ..... | 197 |
| Úpravy symbolů animace .....    | 197 |
| Stavy .....                     | 199 |
| Práce se stavy .....            | 200 |
| O průsvitkách .....             | 202 |



|                                      |     |
|--------------------------------------|-----|
| Doplňování snímků .....              | 202 |
| Zobrazení náhledu animace .....      | 202 |
| Optimalizace animace .....           | 203 |
| Práce s existujícími animacemi ..... | 204 |
| Efekt Zkroucení a zeslabení .....    | 205 |

## **Kapitola 16: Vytváření prezentací**

|  |     |
|--|-----|
| Tvorba a uspořádání prezentace .....               | 206 |
| Úprava prezentace .....                            | 207 |
| Vytvoření vlastního přehrávače alb Fireworks ..... | 209 |

## **Kapitola 17: Optimalizace a export**

|  |     |
|--|-----|
| Používání Průvodce exportem .....                                | 212 |
| Používání náhledu obrazu .....                                   | 212 |
| Optimalizace pracovní plochy .....                               | 215 |
| Optimalizace souborů GIF, PNG, TIFF, BMP a PICT .....            | 219 |
| Optimalizace souborů JPEG .....                                  | 225 |
| Export z pracovní plochy .....                                   | 227 |
| Odeslání dokumentu aplikace Fireworks jako přílohy e-mailu ..... | 238 |

## **Kapitola 18: Používání aplikace Fireworks s jinými programy**

|   |     |
|---|-----|
| Práce s aplikací Dreamweaver .....                    | 239 |
| Práce s HomeSite, GoLive a dalšími editory HTML ..... | 247 |
| Práce s programem Flash .....                         | 249 |
| Práce s programy FreeHand a Illustrator .....         | 254 |
| Práce s aplikací Photoshop .....                      | 258 |
| Práce s aplikací Director .....                       | 262 |
| O Adobe Bridge .....                                  | 265 |
| Sdílení metadat o obrazech s Adobe XMP .....          | 265 |

## **Kapitola 19: Automatizace úloh**

|  |     |
|--|-----|
| Hledání a nahrazení .....  | 269 |
| Výběr zdroje prohledávání .....                                  | 269 |
| Nastavení voleb pro hledání a nahrazení ve více souborech .....  | 270 |
| Hledání a nahrazování textu .....                                | 270 |
| Hledání a nahrazování písem .....                                | 270 |
| Hledání a nahrazování barev .....                                | 271 |
| Hledání a nahrazování adres URL .....                            | 271 |
| Hledání a nahrazování barev, které nejsou bezpečné pro web ..... | 271 |
| Dávkové zpracování .....   | 271 |
| Používání příkazů pro dávkové zpracování .....                   | 276 |
| Rozšíření Fireworks .....  | 277 |
| Skriptování .....  | 278 |
| Správa příkazů .....   | 279 |

## **Kapitola 20: Předvolby a klávesové zkratky**

|  |     |
|--|-----|
| Nastavení předvoleb .....                          | 281 |
| Výběr a vlastní nastavení klávesových zkratk ..... | 284 |

|   |     |
|---|-----|
| Práce s konfiguračními soubory .....        | 285 |
| O přeinstalaci Fireworks .....              | 286 |
| Zobrazit obsah balíčku (pouze Mac OS) ..... | 287 |
| <b>Rejstřík</b> .....                       | 288 |

# Kapitola 1: Zdroje informací

Adobe® Fireworks® poskytuje efektivní návrhářské prostředí pro rychlé navrhování prototypů webových stránek a uživatelských rozhraní a pro vytváření a optimalizaci obrazů pro web. Aplikace Fireworks nabízí pružné úpravy jak vektorových, tak bitmapových obrazů, společné knihovny předem připravených položek a čas šetřící integraci s profesionálními aplikacemi Adobe Photoshop®, Adobe Illustrator®, Adobe Dreamweaver® a Adobe Flash® Professional.

## Aktivace a registrace

### Pomoc při instalaci

Pro pomoc v případě problémů s instalací se obraťte na Centrum instalační podpory na [www.adobe.com/go/cs4install\\_cz](http://www.adobe.com/go/cs4install_cz).

### Aktivace licence

Během instalace se software Adobe pokusí spojit se společností Adobe a dokončit proces aktivace licence. Nejsou přeneseny žádné osobní údaje. Další informace o aktivaci produktu najdete na webu společnosti Adobe na adrese [www.adobe.com/go/activation\\_cz](http://www.adobe.com/go/activation_cz).

Aktivace maloobchodní licence pro jednoho uživatele podporuje dva počítače. Můžete například nainstalovat produkt do stolního počítače v zaměstnání a do přenosného počítače doma. Chcete-li software instalovat do třetího počítače, nejprve jej deaktivujte v jednom ze dvou počítačů, v nichž je instalován. Zvolte **Nápověda > Deaktivovat**.

### Registrace

Zaregistrujte svůj produkt, abyste získali bezplatnou podporu pro instalaci, upozornění na aktualizace a další služby.

- ❖ Při registraci postupujte podle pokynů na obrazovce v dialogovém okně Registrace, které se zobrazí po instalaci softwaru.



*Pokud registraci odložíte, můžete se kdykoli zaregistrovat pomocí příkazu **Nápověda > Registrovat**.*

### Program vylepšování produktu Adobe

Po určitém počtu použití softwaru společnosti Adobe se může zobrazit dialogové okno s dotazem, zda se chcete podílet na programu vylepšování produktu Adobe.

Pokud se rozhodnete zúčastnit se, budou data o vašem použití softwaru Adobe odeslána do společnosti Adobe. Nejsou zaznamenány ani odeslány žádné osobní informace. Program vylepšování produktu Adobe pouze shromažďuje informace o tom, které funkce a nástroje používáte a jak často je používáte.

Do programu lze kdykoliv vstoupit a vystoupit z něj:

- Chcete-li se účastnit, klepněte na tlačítko **Nápověda > Program vylepšování produktu Adobe** a klepněte na tlačítko **Ano, účastnit se**.

- Chcete-li účast ukončit, zvolte položku Nápověda > Program vylepšování produktu Adobe a klepněte na volbu Ne, děkuji.

## Soubor Čtěte

Soubor Čtěte pro danou aplikaci je k dispozici online a na instalačním disku. Otevřete soubor a přečtěte si důležité informace o tématech, jako jsou např.:

- Systémové požadavky
- Instalace (včetně odinstalování softwaru)
- Aktivace a registrace
- Instalace písem
- Odstraňování problémů
- Podpora zákazníků
- Právní upozornění

## Nápověda a podpora

### Nápověda komunity

Nápověda komunity je integrované prostředí na adobe.com, které poskytuje přístup k obsahu generovanému komunitou a moderovanému společností Adobe a odborníky na daný obor. Poznámky od uživatelů vám pomohou nalézt odpověď. Hledáním v Nápovědě komunity získáte nej kvalitnější webový obsah o produktech a technologiích společnosti Adobe včetně těchto zdrojů:

- Video, výukové lekce, tipy a techniky, blogy, články a příklady pro návrháře a vývojáře.
- Úplná online nápověda, která se pravidelně aktualizuje a je ucelenější než Nápověda dodávaná k vašemu produktu. Jste-li pro přístup k Nápovědě připojeni do Internetu, uvidíte automaticky úplnou online nápovědu namísto části nápovědy dodávané k vašemu produktu.
- Veškerý další obsah na Adobe.com včetně článků ze znalostní databáze, soubory pro stažení a aktualizace, Developer Connection a další.

K nápovědě komunity přecházejte pomocí pole pro vyhledávání v nápovědě v uživatelském rozhraní produktu. Video o nápovědě komunity najdete na [www.adobe.com/go/lrvid4117\\_xp\\_cz](http://www.adobe.com/go/lrvid4117_xp_cz).

### Další zdroje

Tištěné verze úplné online nápovědy lze získat za expediční a manipulační poplatek z [www.adobe.com/go/store\\_cz](http://www.adobe.com/go/store_cz). Online nápověda také obsahuje odkaz na úplnou aktualizovanou PDF verzi Nápovědy.

Navštivte webovou stránku podpory společnosti Adobe na [www.adobe.com/cz/support](http://www.adobe.com/cz/support) a informujte se o bezplatných i placených možnostech technické podpory.

## Služby, položky ke stažení a speciální položky

Produkt můžete vylepšit integrací řady služeb, zásuvných modulů plug-in a rozšíření produktu. Můžete také stahovat ukázky a další položky, které vám pomohou dokončit práci.

### Online služby Adobe Creative

Adobe® Creative Suite® 4 obsahuje nové online funkce, díky nimž budete mít výkon webu přímo na ploše svého počítače. Tyto funkce můžete použít pro připojení ke komunitě, pro spolupráci a účinnější využívání nástrojů od společnosti Adobe. Výkonné kreativní online služby vám pomohou realizovat nejrůznější úlohy: od převodu barev až po datové konference. Tyto služby se snadno integrují s počítačovými aplikacemi, takže můžete rychle vylepšit stávající pracovní postupy. Některé služby nabízejí plnou nebo částečnou funkcionalitu při práci offline.

Další informace o dostupných službách naleznete na Adobe.com. Některé aplikace Creative Suite 4 obsahují tyto úvodní nabídky:

**Panel Kuler™** Rychlé vytvoření, sdílení a procházení barevných motivů online.

**Adobe® ConnectNow** Můžete spolupracovat s různými pracovními týmy přes web, sdílet hlasové nahrávky, data a multimédia.

**Centrála zdrojů** Rychlý přístup ke cvičením, ukázkám souborů a příponám pro digitální videoaplikace Adobe.

Informace o správě služeb naleznete na webové stránce společnosti Adobe na [www.adobe.com/go/learn\\_creativeservices\\_cz](http://www.adobe.com/go/learn_creativeservices_cz).

### Adobe Exchange

Navštivte web Adobe Exchange na adrese [www.adobe.com/go/exchange\\_cz](http://www.adobe.com/go/exchange_cz), kde můžete stáhnout ukázky i řadu modulů plug-in a rozšíření od společnosti Adobe a vývojářů třetích stran. Zásuvné moduly a rozšíření vám mohou pomoci automatizovat úlohy, přizpůsobit si pracovní postupy, vytvořit specializované profesionálních efektů a spoustu dalšího.

### Položky Adobe ke stažení

Navštivte [www.adobe.com/go/downloads\\_cz](http://www.adobe.com/go/downloads_cz), kde najdete bezplatné aktualizace, zkušební verze a další užitečný software.

### Adobe Labs

Adobe Labs na adrese [www.adobe.com/go/labs\\_cz](http://www.adobe.com/go/labs_cz) poskytují příležitost vyzkoušet a posoudit nové a nově vznikající technologie a produkty od společnosti Adobe. Na stránkách Adobe Labs máte přístup k následujícím typům zdrojů:

- Software a technologie před zveřejněním
- Ukázky kódu a osvědčené postupy, které urychlí vaše učení
- Počáteční verze dokumentace k produktům a technické dokumentace
- Fóra, na wikipedii založený obsah a další zdroje pro spolupráci, které vám pomohou komunikovat s podobně zaměřenými uživateli.

Adobe Labs napomáhají rozvíjet spolupráci při vývoji softwaru. V tomto prostředí mohou zákazníci rychle zvyšovat svou produktivitu s novými produkty a technologiemi. Rychlou zpětnou vazbu lze také získat na fóru Adobe Labs. Vývojářské týmy společnosti Adobe používají tuto zpětnou vazbu při vytváření softwaru, který naplňuje potřeby a očekávání komunity.

## Adobe TV

Navštivte Adobe TV na <http://tv.adobe.com> a prohlédněte si výuková a inspirativní videa.

## Doplňky

Instalační disk obsahuje řadu položek navíc, které vám pomohou co nejlépe využít software Adobe. Některé zvláštní položky jsou do počítače instalovány během procesu nastavení, jiné jsou uloženy na disku.

Chcete-li zobrazit tyto položky nainstalované při nastavení, přejděte v počítači do aplikační složky.

- Windows®: *[startovací disk]\Program Files\Adobe\[aplikace Adobe]*
- Mac OS®: *[startovací disk]/Aplikace/[aplikace Adobe]*

Chcete-li zobrazit tyto položky na disku, přejděte do složky Goodies ve složce pro svůj jazyk na disku. Příklad:

- */čeština/Goodies/*

# Co je nového v aplikaci Fireworks CS4

## Zvýšený výkon a stabilita

Práce v aplikaci Fireworks je nyní rychlejší a inteligentnější díky celkovému zvýšení výkonu od otvírání a ukládání souborů až po aktualizaci symbolů a intenzivní bitmapové a vektorové operace.

## Nové uživatelské rozhraní

Přechod z jiných aplikací balíku Creative Suite – například z aplikací Photoshop, Illustrator a Flash – je snadný díky známému univerzálnímu uživatelskému rozhraní.

## Rozložení založená na stylech CSS

Navrhujte celé webové stránky v robustním grafickém prostředí aplikace Fireworks a poté je jedním příkazem vyexportovat při dodržení webových standardů, spolu s externími styly CSS, které tvoří jádro celého rozložení stránek. Začněte výběrem jednoho ze šesti běžných sloupcových rozložení a integrujte grafiku na popředí i pozadí pomocí automatických okrajů a detekce odsazení obsahu. Vkládejte do rozložení Fireworks různé obohacené symboly HTML, které stanoví nadpisy, odkazy a vlastnosti formulářů, umožňující přesné řízení vlastností CSS.

## Export do formátu PDF

Vytvářejte z návrhových komponent aplikace Fireworks interaktivní zabezpečené dokumenty PDF s vysokou věrností obsahu, které obohatí komunikaci s klientem.

## Moduly pro zadávání společnosti Adobe

Vytvářejte pomocí rozšířených funkcí pro sazbu textu stroje Adobe Type Engine dokonalé řezy písma s rozšířenými funkcemi pro sazbu písma, které znaly uživatelé aplikací Photoshop a Illustrator a nyní také uživatelé Fireworks. Importujte nebo kopírujte a vkládejte dvoubajtové znaky z aplikací Adobe Illustrator nebo Photoshop bez ztráty věrnosti. Nechte plavat text uvnitř cest a získajte tak efektní textová loga.

## Živé styly

Otevřete objekt Fireworks nebo text s profesionálně navrženými styly nebo vlastní kolekci. Aktualizujte použité efekty, barvy a atributy textu změnou jediného zdrojového stylu.

## Zdokonalení pracovního prostoru

Inteligentní vodítka pro hbité a přesné umisťování vodítek a prvků na kreslicích plátnech a měření jejich rozměrů: z pohotového zobrazení poznáte, kdy se při přetahování vodítek dostanete na kreslicí plátno. Úpravy symbolu na místě pro přesnou definici symbolů v kontextu zbylé části návrhu; roztažitelná měřítka s 9 řezy nyní platí pro libovolný objekt na plátnu, nikoli jen pro symboly.

# Kapitola 2: Základy aplikace Fireworks

## O práci ve Fireworks

Aplikace Adobe® Fireworks® je víceúčelový nástroj pro vytváření, úpravy a optimalizaci webových grafik. Můžete vytvářet a upravovat jak vektorové, tak bitmapové obrazy, navrhovat webové efekty, například efekty přechodu a rozbalovací nabídky, ořezávat a optimalizovat grafiky, zmenšit velikost jejich souborů a ušetříte čas automatizací opakujících se úkolů. Dokument můžete exportovat nebo vložit jako soubor JPEG, GIF nebo v jiném formátu. Tyto soubory lze uložit společně se soubory HTML obsahujícími tabulky HTML a kód JavaScript, aby je bylo možné používat na webu.

Video s výukovým kurzem představujícím základy práce s aplikací Fireworks naleznete na adrese [www.adobe.com/go/lrvid4032\\_fw\\_cz](http://www.adobe.com/go/lrvid4032_fw_cz).

## Kreslení a úpravy vektorových a bitmapových objektů

Panel nástrojů aplikace Fireworks obsahuje jasně odlišené části obsahující nástroje pro kreslení a úpravy vektorových a bitmapových objektů. Vybraný nástroj určuje, zda je vytvářený objekt vektorový nebo bitmapový. Po nakreslení objektu nebo textu můžete pomocí široké řady nástrojů, efektů, příkazů a technik obohatit grafiku nebo vytvořit interaktivní navigační tlačítka.

Také lze importovat a upravovat grafiku ve formátech JPEG, GIF, PNG, PSD a mnoha dalších formátech souborů.

## Přidání interaktivity ke grafikám

Řezy a aktivní oblasti jsou webové objekty, které určují interaktivní oblasti ve webové grafice. Řezy rozříznou obraz na exportovatelné části, do kterých pak můžete aplikovat chování efektu přechodu, animace a odkazy na adresy URL (Uniform Resource Locator). Na webové stránce se jednotlivé řezy zobrazí v buňkách tabulky.

Pomocí táhel pro efekt přechodu aplikovaný přetažením na řezy a aktivní oblasti můžete rychle přiřadit grafikám zaměnění obrazu a chování efektu přechodu. Pomocí Editoru tlačítek a Editoru rozbalovací nabídky v aplikaci Fireworks můžete vytvořit speciální interaktivní grafiku pro procházení webových stránek.

## Optimalizace a export grafik

Prostřednictvím výkonných funkcí optimalizace v aplikaci Fireworks dosáhnete správné vyváženosti mezi velikostí souboru a přijatelnou vizuální kvalitou exportovaných grafik. Zvolený typ optimalizace závisí na potřebách uživatelů a obsahu.

Dalším krokem následujícím po optimalizaci grafik, je jejich export pro použití na webu. Z vašeho zdrojového dokumentu Fireworks PNG můžete exportovat soubory mnoha typů, včetně JPEG, GIF, animovaný GIF a HTML tabulky obsahující obrazy rozdělené na řezy ve více typech souborů.

## Vektorové a bitmapové grafiky

Počítače zobrazují grafiky buď ve *vektorovém*, nebo *bitmapovém* formátu. Pokud porozumíte rozdílu mezi těmito dvěma formáty, lépe porozumíte Fireworks, který obsahuje nástroje pro vektorovou i bitmapovou grafiku a otevírá a importuje soubory v obou těchto formátech.



## O vektorových grafikách

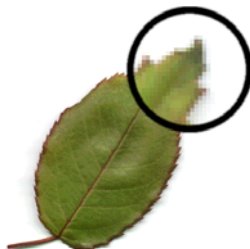
Vektorové grafiky vyjadřují obrazy v linkách a křivkách (vektory), které zahrnují informace o barvě a pozici. Například obraz listu lze definovat řadou bodů, které vytvoří obrys listu. Barva listu je určena barvou obrysu (*tah*) a barvou oblasti uzavřenou obrysem (*výplň*).



Vektorové grafiky jsou nezávislé na rozlišení. Znamená to, že se kvalita vzhledu vektorové grafiky nezmění, když změníte její barvu, přemístíte ji nebo změníte její velikost nebo tvar, ani když se změní rozlišení výstupního zařízení.

## O bitmapových grafikách

Bitmapové grafiky sestávají z bodů (*obrazové body*) uspořádaných do mřížky. Obrazovka vašeho počítače je velkou mřížkou obrazových bodů. U bitmapové verze lístku je obraz určen pozicí a barevnou hodnotou jednotlivých obrazových bodů v mřížce. Každý obrazový bod má přidělenou barvu. Při prohlížení ve správném rozlišení body opticky splývají jako části mozaiky.



Při editaci bitmapové grafiky se místo čar a křivek upravují obrazové body. Kvalita bitmapových grafik je závislá na rozlišení. To znamená, že data určující obraz jsou zakotvena v mřížce určité velikosti. Zvětšením bitmapové grafiky jsou obrazové body znovu rozvrženy do mřížky a okraje obrazu se mohou jevit kostrbaté. Zobrazování bitmapové grafiky na výstupním zařízení s nižším rozlišením, než je rozlišení samotného obrazu, také zhoršuje jeho kvalitu.

## Vytvoření nového dokumentu Fireworks

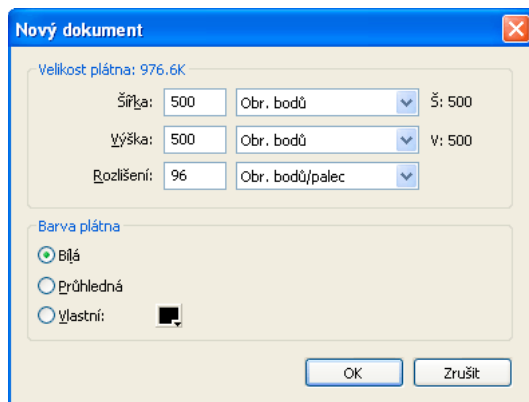
Nové dokumenty v aplikaci Fireworks jsou ukládány jako dokumenty PNG (Portable Network Graphic). PNG je nativní formát souborů pro Fireworks.

Grafiky vytvořené v aplikaci Fireworks lze exportovat nebo uložit v několika webových a grafických formátech. Ať vyberete jakékoli nastavení optimalizace a exportu, původní soubor PNG aplikace Fireworks se zachová a dovoluje snadné pozdější úpravy.

## Vytvoření nového dokumentu

- 1 Zvolte Soubor > Nový.

Otevře se dialogové okno Nový dokument.



- 2 Zadejte nastavení dokumentu a klepněte na tlačítko OK.

*Poznámka:* Použijte rozbalovací okno Vlastní barva a zvolte barvu plátna.

## Vytvoření nového dokumentu stejné velikosti jako objekt ve schránce

- 1 Zkopírujte objekt do schránky z jiného dokumentu Fireworks, webového prohlížeče nebo z jakýchkoli aplikací, do kterých lze objekty vkládat ze schránky.
- 2 Zvolte Soubor > Nový.  
Otevře se dialogové okno Nový dokument s rozměry šířky a výšky objektu ve schránce.
- 3 Nastavte rozlišení a barvu plátna a klepněte na OK.
- 4 Vyberte Úpravy > Vložit a vložte objekt ze schránky do nového dokumentu.

## Otevření a import souborů

*Poznámka:* Když importujete soubor z aplikace Adobe Dreamweaver®, aplikace Fireworks zachová mnohá, ne však všechna, chování skriptu v jazyce JavaScript. Podporuje-li Fireworks určité chování, rozeznává toto chování a zachová je i pro zpětné přesunutí tohoto souboru do aplikace Dreamweaver.

### Otevřete dokument programu Fireworks

- ❖ Vyberte možnosti Soubor > Otevřít a vyberte soubor.



Aby bylo možné soubor otevřít, aniž by byla přepsána jeho předchozí verze, vyberte možnost Otevřít jako Bez názvu a uložte soubor pod jiným názvem.

### Otevření nedávno zavřeného souboru

- 1 Vyberte Soubor > Otevřít poslední.
- 2 Vyberte soubor z podnabídky.

## Otevření nedávno zavřeného souboru, když nejsou otevřené žádné soubory

❖ Klepněte na název souboru na Počáteční stránce.

## Otevření grafik vytvořených jinými aplikacemi

Je možné otvírat soubory vytvořené v jiných aplikacích nebo formátech včetně souborů aplikace Photoshop®, Adobe FreeHand®, Adobe Illustrator®, WBMP, EPS, JPEG, GIF a animovaných souborů GIF.

Otevíráte-li pomocí volby Soubor > Otevřít soubor jiného formátu než PNG, vytvoří se nový dokument Fireworks PNG na základě souboru, který otevíráte. K úpravám takového souboru lze využít všechny funkce Fireworks. Potom můžete zvolit možnost Uložit jako a uložit svou práci jako nový soubor Fireworks PNG nebo v jiném formátu.

V některých případech lze uložit soubor v původním formátu. Jestliže to provedete, obraz se sloučí do jediné vrstvy a nebudete moci upravovat funkce specifické pro aplikaci Fireworks, které jste k obrazu přidali.

Tyto formáty souborů lze uložit přímo z aplikace Fireworks: Fireworks PNG, GIF, animovaný obraz GIF, JPEG, BMP, WBMP, TIFF, SWF, AI, PSD a PICT (pouze Mac).

**Poznámka:** Fireworks ukládá 16 bitové obrazy formátu TIFF ve 24 bitové barevné hloubce.

## Animované obrazy GIF

- Importujte animovaný soubor GIF jako symbol animace a pak upravte a přesuňte všechny prvky animace jako jednu jednotku. Pomocí panelu Knihovna dokumentů vytvářejte nové instance symbolu.

**Poznámka:** Když importujete animovaný GIF, výchozí nastavení zpoždění stavu se změní na 0,07 sekund. Pokud je potřeba, použijte panel Stav k obnovení původního časového rozvržení.

- Animovaný GIF otevřete stejným způsobem jako normální soubor GIF. Každý prvek souboru GIF je umístěn jako samostatný obraz ve vlastním stavu aplikace Fireworks. Grafiku můžete ve Fireworks převést na symbol animace.

## Soubory EPS

Aplikace Fireworks otevírá většinu souborů EPS jako sloučený bitmapový obraz, ve kterém jsou do jedné vrstvy kombinovány všechny objekty. Některé soubory EPS exportované z aplikace Adobe Illustrator si zachovávají své vektorové informace.

## PSD soubory

Program Fireworks umí otvírat soubory PSD vytvořené v aplikaci Photoshop a zachovat většinu funkcí PSD, včetně hierarchických vrstev, efektů vrstev a běžně používaných režimů prolnutí.

## Soubory WBMP

Program Fireworks umí otvírat soubory WBMP, 1 bitové (monochromatické) soubory optimalizované pro mobilní počítačová zařízení. Jedná se o formát pro použití na stránkách WAP (Wireless Application Protocol).

## Vytváření souborů Fireworks PNG ze souborů HTML

Aplikace Fireworks může otevřít a importovat obsah HTML vytvořený v jiných aplikacích, který obsahuje základní prvky tabulky HTML.

## Otevření všech tabulek souboru HTML

- 1 Vyberte Soubor > Rekonstruovat tabulku.
- 2 Vyberte soubor HTML obsahující ty tabulky, které chcete otevřít a klepněte na Otevřít.  
Každá z tabulek se otevře v samostatném okně dokumentu.

## Otevření pouze první tabulky souboru HTML

- 1 Vyberte Soubor > Otevřít.
- 2 Vyberte soubor HTML obsahující tu tabulku, kterou chcete otevřít a klepněte na Otevřít.  
První tabulka souboru HTML se otevře v novém okně dokumentu.

## Import první tabulky souboru HTML do otevřeného dokumentu Fireworks

- 1 Vyberte Soubor > Importovat.
- 2 Vyberte soubor HTML, ze kterého chcete importovat, a klepněte na Otevřít.
- 3 Klepnutím umístíte textový kurzor na místo, kde chcete, aby se importovaná tabulka objevila.

***Poznámka:** Aplikace Fireworks umí importovat dokumenty, které používají kódování UTF-8, a ty, které jsou napsány v jazyce XHTML.*

# Vkládání objektů do dokumentu Fireworks

## Přetažení obrazu nebo textu do aplikace Fireworks

Můžete přetáhnout vektorové objekty, bitmapové obrazy nebo text z jakékoli aplikace, která podporuje přetahování myši.

❖ Objekt nebo text přetáhněte z jiné aplikace do Fireworks.

## Vkládání do aplikace Fireworks

Po vložení objektu zkopírovaného z jiné aplikace do Fireworks se tento objekt umístí do středu aktivního dokumentu.

Ze schránky lze vložit text nebo objekty v kterémkoli z těchto formátů:

- Adobe FreeHand 7 nebo novější
- Adobe Illustrator
- PNG
- PICT (Mac OS)
- DIB (Windows)
- BMP (Windows)
- ASCII text
- EPS
- WBMP
- TXT

- RTF
  - 1 V jiné aplikaci zkopírujte objekt nebo text, který chcete vložit.
  - 2 Ve Fireworks objekt nebo text vložte do dokumentu.

## Umístění vložených objektů

Umístění vloženého objektu závisí na tom, co je vybráno:

- Pokud je vybrán alespoň jeden objekt na jedné vrstvě, vkládaný objekt se umístí před (přímo nad) vybraný objekt ve stejné vrstvě.
- Pokud je vybrána samotná vrstva a buď žádný, nebo všechny objekty, vkládaný objekt se umístí před (přímo nad) nejvyšší objekt ve stejné vrstvě.
- Pokud jsou vybrány dva nebo více objektů na více než jedné vrstvě, vkládaný objekt se umístí před (přímo nad) nejvyšší objekt v nejvyšší vrstvě.
- Pokud je vybrána webová vrstva nebo objekt ve webové vrstvě, vkládaný objekt se umístí před (přímo nad) všechny ostatní objekty na nejspodnější vrstvě.

**Poznámka:** Webová vrstva je speciální vrstva obsahující všechny webové objekty. Vždy zůstává nahoře v panelu Vrstvy.

## Převzorkování vložených objektů

Převzorkováním jsou do bitmapy přidány obrazové body nebo jsou ze zmenšené nebo zvětšené bitmapy odečteny obrazové body tak, aby co nejvíce odpovídaly vzhledu původní bitmapy. Převzorkování bitmapy na vyšší rozlišení obvykle způsobuje malé zhoršení kvality. Převzorkování na nižší rozlišení vždy způsobí ztrátu dat a obvykle má za následek pokles kvality.

### Převzorkování bitmapového objektu vložením

- 1 Kopírujte bitmapu do schránky ve Fireworks nebo jiném programu.
- 2 Vyberte Úpravy > Vložit ve Fireworks.
- 3 Jestliže má bitmapový obraz ve schránce jiné rozlišení než aktuální dokument, vyberte volbu převzorkování.

**Převzorkovat** Zachová původní šířku a výšku vkládané bitmapy a přidá nebo odebere obrazové body podle potřeby.

**Nepřevzorkovat** Zachová všechny původní obrazové body, což může způsobit, že poměrná velikost vkládaného obrazu je menší nebo větší než očekávaná.

## Import souborů PNG do vrstvy dokumentu Fireworks

Když importujete soubory Fireworks PNG do současné vrstvy aktivního dokumentu Fireworks, objekty aktivních oblastí a objekty řezů se umístí do webové vrstvy dokumentu. Aplikace Fireworks zachová proporce importovaného obrazu.

- 1 V panelu Vrstvy vyberte vrstvu, do které chcete soubor importovat.
- 2 Vyberte Soubor > Importovat. Otevře se dialogové okno Importovat.
- 3 Najděte soubor, který chcete importovat, a klepněte na možnost Otevřít.
- 4 Na plátně umístěte ukazatel importu na místo, kam chcete umístit levý horní roh obrazu.

5 Proveďte jednu z následujících akcí:

- Klepnutím importujete obraz v plné velikosti.
- Tažením ukazatele importu při importu změníte velikost obrazu.

## Import z digitálního fotoaparátu nebo skeneru

Obrazy z digitálního fotoaparátu nebo skeneru můžete importovat pouze tehdy, vyhovují-li rozhraní TWAIN (Windows) nebo používají-li integrovanou funkci Image Capture (Mac OS). Obrazy importované do Fireworks z digitálního fotoaparátu nebo skeneru jsou otevírány jako nový dokument.

Než se pokusíte importovat obrazy do aplikace Fireworks, nejprve nainstalujte všechny požadované softwarové ovladače, moduly a zásuvné moduly pro fotoaparát nebo skener.

Složka Zásuvné moduly je umístěna ve složce aplikace Fireworks. V systému Mac OS aplikace Fireworks v této složce automaticky vyhledá zásuvné moduly Photoshop Acquire.

### Nasměrování aplikace Fireworks na zásuvné moduly Photoshop Acquire

- 1 V aplikaci Fireworks zvolte možnosti Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Fireworks > Předvolby (Mac OS).
- 2 Klepněte na kategorii Zásuvné moduly.
- 3 Zvolte zásuvné moduly aplikace Photoshop a přejděte do složky, která je obsahuje.

Jestliže se automaticky neotevře dialogové okno Vybrat složku se zásuvnými moduly Photoshopu (Windows) nebo Zvolit složku (Mac OS), přejděte do příslušné složky.

### Import obrazu z digitálního fotoaparátu (Windows)

- 1 Připojte fotoaparát k počítači.
- 2 Ve Fireworks vyberte Soubor > Skenovat a pak vyberte buď Twain Acquire nebo Twain Select.
- 3 Vyberte zdroj obrazů a obrazy, které chcete importovat.  
Zobrazí se uživatelské rozhraní softwaru vašeho fotoaparátu.
- 4 Aplikujte nastavení podle pokynů.

### Import obrazu z digitálního fotoaparátu (Mac OS)

- 1 Připojte fotoaparát k počítači.
- 2 Ve Fireworks vyberte Soubor > Načíst a pak vyberte buď Načíst z fotoaparátu nebo Vybrat fotoaparát.
- 3 Vyberte fotoaparát a obrazy, které chcete importovat.
- 4 Aplikujte nastavení podle pokynů.

### Import obrazu ze skeneru

- 1 Připojte skener k počítači.
- 2 Pokud jste to ještě neudělali, nainstalujte software, který skener doprovází.
- 3 Proveďte jednu z následujících akcí:
  - (Windows) v aplikaci Fireworks vyberte možnosti Soubor > Skenovat a pak vyberte možnost Twain Acquire nebo Twain Select.
  - (Mac OS) v aplikaci Fireworks vyberte možnost Soubor > Načíst a pak vyberte možnost Twain Acquire nebo Twain Select.

**Poznámka:** U většiny modulů TWAIN nebo importních zásuvných modulů Photoshopu budete v dalším dialogovém okně vyzváni k nastavení dalších voleb.

- 4 Aplikujte nastavení podle pokynů.

## Ukládání souborů Fireworks

Při vytváření dokumentu nebo otvírání souborů ve formátech typu PSD nebo HTML se pomocí příkazu Soubor > Uložit vytvoří soubor Fireworks PNG. Soubory Fireworks PNG mají následující výhody:

- Zdrojový soubor PNG můžete vždy upravovat. Můžete se k němu vracet a provádět dodatečné změny i poté, co ho exportujete nebo použijete na webu.
- V souboru PNG můžete složité grafiky rozdělit na části a ty pak exportovat jako více souborů v různých formátech a s různým nastavením optimalizace.



*Pokud se složitý dokument v aplikaci Fireworks dlouho ukládá, můžete během ukládání upravovat jiné otevřené dokumenty.*

### Uložení souboru Fireworks PNG pro použití ve starší verzi

- 1 Vyberte Soubor > Exportovat.
- 2 Vyberte místo, kam chcete soubor uložit.
- 3 Pokud má soubor Fireworks více než jednu stránku, v rozbalovací nabídce Exportovat vyberte možnost Stránky na soubory.
- 4 V rozbalovací nabídce Exportovat jako vyberte buď Obrazy nebo Fireworks PNG. Pokud vyberete možnost Obrazy, jednotlivé stránky budou uloženy ve výchozím formátu. Tento formát souboru lze nastavit na panelu Optimalizace. Další informace viz „[Optimalizace a export](#)“ na stránce 212.

Všechny objekty na nejvyšších úrovních budou uloženy do exportu. Položky v podúrovních nebudou exportovány.

### Uložení všech otevřených dokumentů

Všechny otevřené dokumenty můžete uložit, i pokud na nich stále pracujete, a zadat názvy souborů pro všechny nepojmenované dokumenty. Dokumenty, které se od posledního uložení změnily, se zobrazí se znakem hvězdičky (\*) u názvu souboru na kartě dokumentu.

- ❖ Vyberte Příkazy > Uložit vše.

### Ukládání dokumentů v jiných formátech

Jestliže pro otevření souboru ve formátu jiném než PNG použijete příkaz Soubor > Otevřít, můžete později zvolit Soubor > Uložit jako a uložit svou práci jako nový soubor Fireworks PNG nebo můžete zvolit jiný formát.

Pro následující typy souborů můžete zvolit Soubor > Uložit a uložit dokument v původním formátu: Fireworks PNG, GIF, animovaný obraz GIF, JPEG, BMP, WBMP, TIFF, SWF, AI, PSD a PICT (pouze Mac). Fireworks ukládá 16 bitové obrazy formátu TIFF ve 24 bitové barevné hloubce.

**Poznámka:** Pokud uložíte soubor PNG jako bitmapový soubor, například GIF nebo JPEG, grafické objekty, které jste zpracovali v PNG, nebudou v bitmapovém souboru dostupné. Potřebujete-li obraz korigovat, upravte zdrojový soubor PNG a pak ho znovu exportujte.

## Přidání snímku obrázku

- 1 Vyberte Příkazy > Kreativní > Přidat snímek obrázku.
- 2 Vyberte vzorek a nastavte velikost snímku.
- 3 Klepněte na tlačítko OK.

## Obnovení zpráv s upozorněním

Pokud jste zakázali zobrazování zpráv s upozorněním, můžete je znovu povolit.

- ❖ Vyberte možnosti Příkazy > Obnovit dialogová okna s upozorněním.

## Sejmutí obrazovky (jen pro Windows)

- 1 Vyberte Příkazy > Sejmout obrazovku.
- 2 Přepněte se do okna, ve kterém chcete sejmout obrazovku.
- 3 Klepněte na tlačítko OK a pak tažením vyberte oblast v okně.
- 4 Vložte obsah schránky na kreslicí plátno nebo jiné aplikace pro úpravu obrázků.

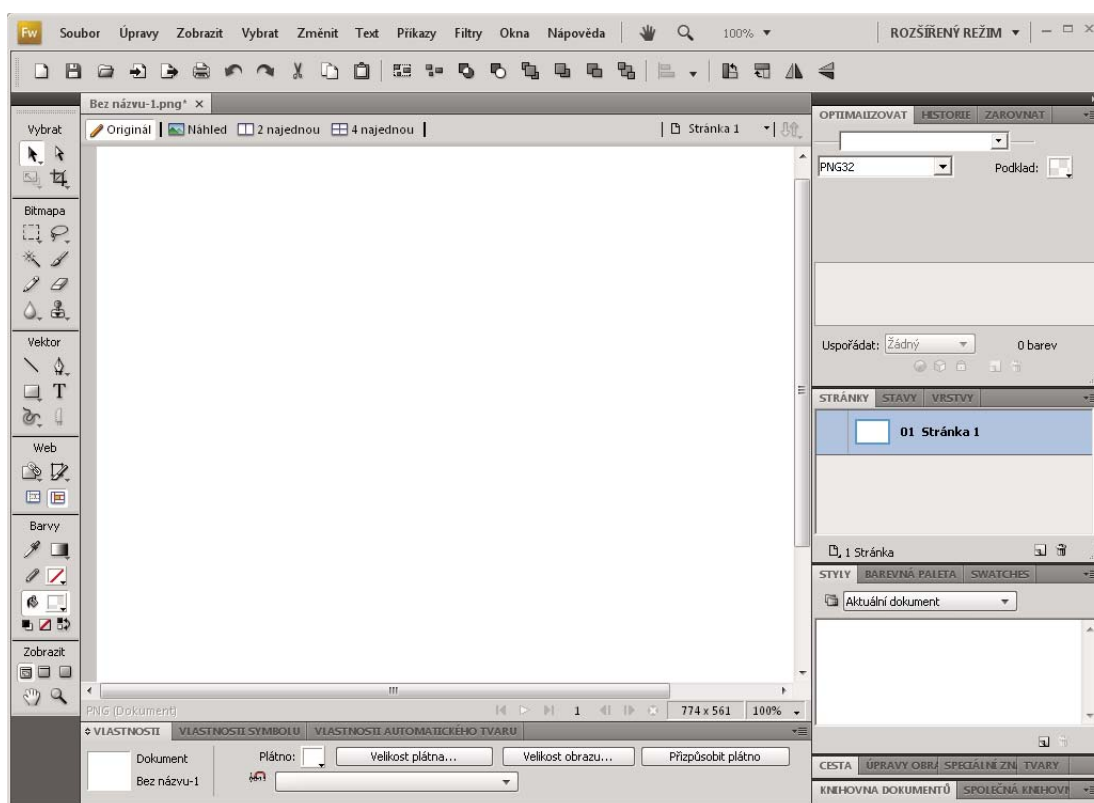


# Kapitola 3: Pracovní plocha

## Základy pracovní plochy

### Přehled o pracovní ploše Fireworks

Když poprvé otevřete dokument aplikace Adobe® Fireworks®, obsahuje pracovní plocha panel nástrojů, inspektor Vlastnosti, nabídky a další panely. Panel nástrojů v levé části obrazovky obsahuje označené kategorie včetně bitmapy, vektoru a skupiny webových nástrojů. Ve výchozím nastavení se inspektor Vlastnosti zobrazí v dolní části dokumentu a nejdříve zobrazí vlastnosti dokumentu. Poté začne zobrazovat vlastnosti nově vybraného nástroje nebo, během práce v dokumentu, právě vybraného objektu. Panely jsou nejdříve ukotveny ve skupinách podél pravé části obrazovky. Okno dokumentu se objeví ve střední části programu.



### Počáteční stránka

Když spustíte Fireworks a neotevřete dokument, na pracovní ploše se objeví počáteční stránka Fireworks. Počáteční stránka nabízí rychlý přístup k výukovým lekcím Fireworks, posledním souborům a Fireworks Exchange, kde můžete k některým prvkům Fireworks přidat nové možnosti. Počáteční stránku deaktivujete klepnutím na Nezobrazovat znovu, když se otevře počáteční stránka.

## Panely Fireworks

Panely jsou plovoucí ovládací prvky, které vám pomáhají upravovat aspekty vybraného objektu nebo elementů dokumentu. Panely vám umožňují pracovat na stavech, vrstvách, symbolech, barevných políčkách vzorníku a dalších. Jednotlivé panely je možné přetahovat a seskupit podle potřeby.

**Panel Optimalizace** Umožňuje spravovat nastavení určující velikost a typ souboru a pracovat s barevnou paletou souboru nebo řezu.

**Panel Vrstvy** Slouží k uspořádání struktury dokumentu a obsahuje možnosti pro vytváření a odstraňování vrstev a práci s nimi.

**Panel Společná knihovna** Zobrazí obsah složky Společná knihovna, která obsahuje symboly.

**Panel Stránky** Zobrazí stránky v současném souboru a obsahuje volby pro zpracování stránek.

**Panel Stavby** Zobrazí stavy v současném souboru a zahrnuje volby pro vytváření animací.

**Panel Historie** Obsahuje seznam posledních použitých příkazů, takže je můžete rychle vzít zpět nebo provést znovu. také můžete vybrat více akcí, uložit je a znovu použít jako příkazy.

**Panel Automatické tvary** Obsahuje automatické tvary, které nejsou zobrazené v panelu nástrojů.

**Panel Styly** Umožňuje uložit a znovu použít kombinace charakteristik objektu nebo vybrat standardní styl.

**Panel Knihovna dokumentu** Obsahuje grafické symboly, symboly tlačítek a symboly animace. Instance těchto symbolů můžete snadno přetahovat z panelu Knihovna dokumentu do dokumentu. Změnou symbolu můžete provést globální změny všech instancí.

**Panel URL** Umožňuje vytvářet knihovny obsahující často používané adresy URL.

**Panel Míchání barev** Umožňuje vytvářet nové barvy pro přidání do palety barev aktuálního dokumentu nebo pro použití u vybraných objektů.

**Panel Vzorník** Spravuje paletu barev aktuálního dokumentu.

**Panel Informace** Podává informace o rozměrech vybraných objektů a přesných souřadnicích ukazatele při pohybu na plátně.

**Panel Chování** Řídí chování, které určuje, jak se budou chovat aktivní oblasti a řezy při pohybu myši.

**Panel Hledat** Umožňuje vyhledávat a nahrazovat elementy, například text, URL, písma a barvy v dokumentu nebo více dokumentech.

**Panel Zarovnání** Obsahuje ovládací prvky pro zarovnávání a rozmístění objektů na plátně.

**Vlastnosti automatických tvarů, panel** Umožňuje provádět změny vlastností automatického tvaru poté, co ho vložíte do dokumentu.

**Panel Paleta barev (Okno > Jiné)** Umožňuje vytvářet a zaměňovat palety barev, exportovat vlastní barevné vzorníky ACT, prozkoumávat různá barevná schémata a také zpřístupňuje běžně používané ovládací prvky pro výběr barev.

**Panel Úprava obrazu (Okno > Jiné)** Soustřeďuje do jednoho panelu běžné nástroje a volby používané pro úpravu bitmapy.

**Panel Cesta (Okno > Jiné)** Zajišťuje rychlý přístup k mnoha příkazům souvisejícím s cestou.

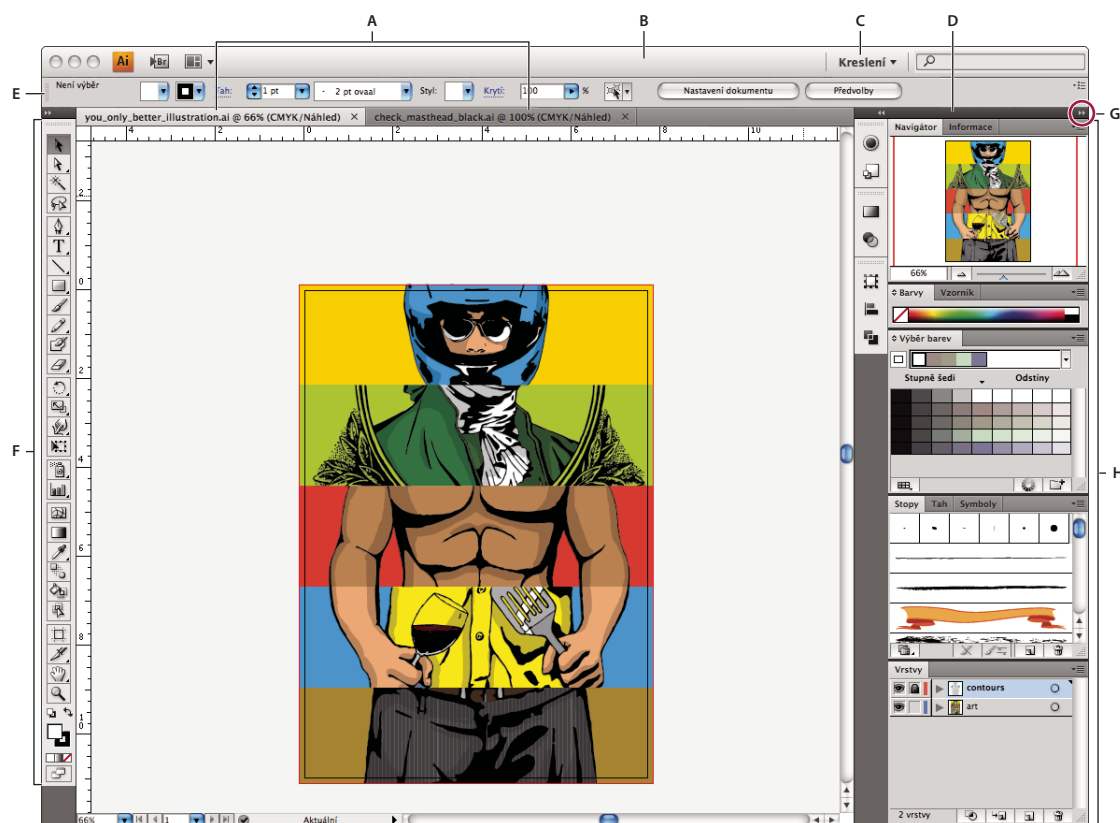
**Panel Speciální znaky (Okno > Jiné)** Zobrazuje speciální znaky, které je možné použít v textových blocích.

**Panel Vlastnosti symbolu** Spravuje přizpůsobitelné vlastnosti grafických symbolů.

## Pracovní plocha – přehled

Dokumenty a soubory vytváříte a manipulujete s nimi pomocí různých prvků jako například panely, lišty a okna. Jakékoliv uspořádání těchto prvků se nazývá *pracovní plocha*. Pracovní prostory různých aplikací v Adobe® Creative Suite® 4 mají stejný vzhled, takže se můžete snadno přesouvat mezi aplikacemi. Můžete také přizpůsobit jednotlivé aplikace způsobu, jakým pracujete, výběrem z několika přednastavených pracovních prostorů nebo vytvořením vlastního prostoru.

I když je výchozí rozložení pracovního prostoru u různých produktů různé, s prvky se ve všech z nich pracuje zcela stejně.



Výchozí pracovní prostor aplikace Illustrator


A. Okna dokumentu se záložkami B. Aplikační panel C. Přepínač pracovní plochy D. Titulní pruh panelu E. Ovládací panel F. Panel nástrojů G. Tlačítko Sbalit do ikon H. Skupiny čtyř panelů ve svislém ukotvení

- *Aplikační pruh* v horní části obsahuje přepínač pracovního prostoru, nabídky (Pouze systém Windows) a další ovladače aplikace. Na počítačích Macintosh můžete u některých produktů zobrazení nebo skrytí provádět pomocí nabídky Okna.
- *Panel Nástroje* obsahuje nástroje pro vytváření a úpravu obrázků, uměleckých děl, prvků na stránce atd. Související nástroje jsou seskupeny.
- Na *panelu Nástroje* se zobrazují možnosti pro aktuálně vybraný nástroj. Ovládací panel je známý také jako pruh voleb v aplikaci Photoshop. (Aplikace Adobe Flash®, Adobe Dreamweaver® a Adobe Fireworks® neobsahují ovládací panel.)
- V aplikacích Flash, Dreamweaver a Fireworks existuje *Inspektor vlastností*, který zobrazuje možnosti pro aktuálně vybraný prvek nebo nástroj.

- *Okno Dokument* zobrazuje soubor, se kterým pracujete. Lze je označit značkami a v některých případech také seskupit a ukotvit.
- *Panely* pomáhají modifikovat a měnit práci. Mezi příklady patří Časová osa v aplikaci Flash, panel Vrstvy v aplikaci Photoshop® a panel Styly CSS v aplikaci Dreamweaver. Panely mohou být seskupeny, svázány nebo ukotveny.
- Na počítačích Macintosh seskupí *rámeček aplikace* všechny prvky pracovního prostoru do jediného integrovaného okna, které vám umožní manipulovat s aplikací jako se samostatnou jednotkou. Když posunujete rámeček aplikace nebo některé jeho prvky případně měníte velikost rámce nebo prvků, uspořádají se všechny prvky tak, aby se nepřekrývaly. Při přepnutí aplikací nebo náhodném klepnutí mimo aplikaci panely nezmizí. Když pracujete se dvěma nebo více aplikacemi, můžete aplikace umístit vedle sebe na obrazovce nebo na několika monitorech. Pokud dáváte přednost uživatelskému rozhraní Macintosh s volnou formou, můžete rámeček aplikace vypnout. Například v aplikaci Adobe Illustrator® vyberte Okno > Rámeček aplikace a můžete jej zapínat nebo vypínat. (V aplikaci Flash je rámeček aplikace trvale zapnutý. Aplikace Dreamweaver nepoužívá rámeček aplikace.)


### Skrytí nebo zobrazení všech panelů


- (Illustrator, Adobe InCopy®, Adobe InDesign®, Photoshop, Fireworks) Chcete-li skryt nebo zobrazit všechny panely, včetně panelu nástrojů a ovládacího panelu, stiskněte tabulátor.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Chcete-li skryt nebo zobrazit všechny panely kromě panelu nástrojů a ovládacího panelu, stiskněte kombinaci kláves SHIFT + TAB.

 *Skryté panely lze dočasně zobrazit, pokud je v předvolbách Rozhraní zapnuta volba Automaticky zobrazit skryté panely. V aplikaci Illustrator je vždy zapnutý. Přesuňte ukazatel k okraji okna aplikace (Windows®) nebo k okraji monitoru (Mac OS®) a najedte ukazatelem nad zobrazený pruh.*

- (Flash, Dreamweaver, Fireworks) Chcete-li skryt nebo zobrazit všechny panely, stiskněte klávesu F4.

### Volby panelu Zobrazení

- ❖ Klepněte na ikonu nabídky panelu  v pravém horním rohu panelu.


 *Nabídku panelu můžete otevřít i v případě, že je minimalizovaný.*

### (Illustrator) Nastavení jasu panelů

- ❖ V předvolbách Uživatelské rozhraní přesuňte jezdec Jas. Tento ovladač ovlivňuje všechny panely, včetně ovládacího panelu.

### Změna konfigurace panelu nástrojů

Nástroje můžete zobrazit v panelu nástrojů v jednom sloupci nebo vedle sebe ve dvou sloupcích. (Tato funkce není k dispozici v panelu Nástroje aplikace Fireworks a Flash.)

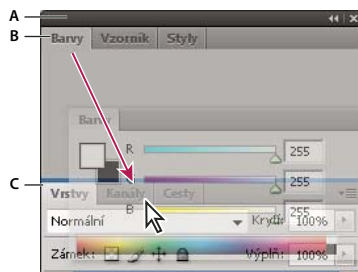
 *V aplikaci InDesign a InCopy můžete také přepínat mezi zobrazením v jednom sloupci a dvěma sloupci (nebo jedním řádkem) nastavením volby v předvolbách Rozhraní.*

- ❖ Klepněte na dvojitou šipku nahore v panelu nástrojů.


### Správa oken a panelů

Můžete vytvořit vlastní pracovní prostor přesunutím a zpracováním oken a panelů Dokument. Můžete také ukládat pracovní prostory a přepínat mezi nimi.

**Poznámka:** Následující příklady používají pro názornost aplikaci Photoshop. Pracovní plocha se chová stejným způsobem ve všech produktech.



Úzká modrá cílová zóna přetažení označuje, že ovládací panel se samostatně ukotví nad skupinou panelů Vrstvy.  
A. Titulní pruh B. Záložka C. Cílová zóna přetažení

 V aplikaci Photoshop můžete měnit velikost písma pro texty v ovládacím panelu, na panelech a v tipech nástrojů. Zvolte velikost z nabídky Velikost písma uživatelského rozhraní v předvolbách Rozhraní.

## Dialogová okna Správa dokumentu

Při otevření jednoho nebo více souborů jsou okna Dokument označeny značkami.

- Chcete-li změnit pořadí okna Dokument označeného značkami, přetáhněte kartu okna do nového umístění ve skupině.
- Chcete-li zrušit ukotvení okna Dokument ze skupiny oken, přetáhněte ouško okna mimo skupinu.
- Chcete-li okno Dokument ukotvit v samostatné skupině oken Dokument, přetáhněte okno do této skupiny.

**Poznámka:** Aplikace Dreamweaver nepodporuje ukotvování a zrušení ukotvení oken Dokument. Pomocí tlačítka Minimalizovat okna Dokument můžete vytvářet plovoucí okna.

- Chcete-li vytvořit skupiny překrývajících se nebo dlaždicově uspořádaných dokumentů, přetáhněte okno na jednu z cílových zón přetažení u horního, dolního nebo bočního okraje jiného okna. Uspořádání skupiny lze zvolit pomocí tlačítka Rozvržení v pruhu aplikace.

**Poznámka:** Některé produkty tuto funkčnost nepodporují. V nabídce Okno však vaše aplikace může mít umístěny příklady Kaskáda a Dlaždice, které pomáhají rychle uspořádat dokumenty.

- Chcete-li se během přetahování výběru přepnout do jiného dokumentu ve skupině se záložkami, přetáhněte výběr na chvíli nad záložku daného dokumentu.

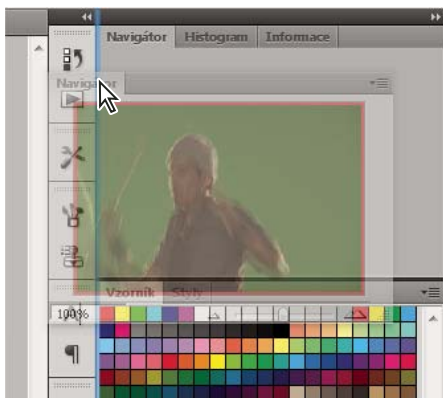
**Poznámka:** Některé produkty tuto funkčnost nepodporují.

## Ukotvení panelů a zrušení ukotvení

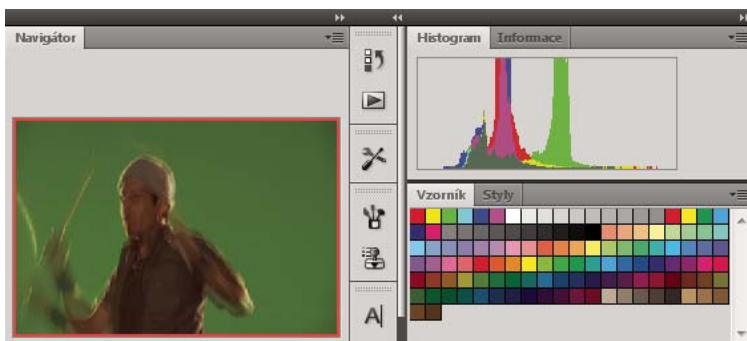
Zásuvka je sada panelů nebo skupin panelů zobrazovaných společně, obvykle se svislou orientací. Panely můžete ukotvit nebo uvolnit jejich přesunutím do zásuvky nebo ven ze zásuvky.

**Poznámka:** Ukotvení není totéž co svázání. Svazek je sada plovoucích panelů nebo skupin panelů, které jsou spojeny nad sebou.

- Chcete-li panel ukotvit, přetáhněte ho za jeho záložku do zásuvky, nad, pod nebo mezi ostatní panely.
- Chcete-li ukotvit skupinu panelů, přetáhněte ji za její titulní pruh (prázdný pruh nad záložkami) do zásuvky.
- Chcete-li odstranit panel nebo skupinu panelů, přetáhněte je mimo zásuvku za záložku nebo titulní pruh. Můžete ho přetáhnout do jiné zásuvky nebo ho můžete změnit na volně plovoucí.



Panel Navigátor přetahovaný do nové zásuvky, označené modrým svislým zvýrazněním



Panel Navigátor nyní ve vlastní zásuvce

💡 Můžete zabránit, aby panely vyplnily celý prostor v ukotvení. Táhněte dolní okraj ukotvení směrem nahoru, aby se přestal dotýkat okraje pracovní plochy.

## Přemísťování panelů

Při přemísťování panelů uvidíte modře zvýrazněné *cílové zóny přetažení*, což jsou oblasti, kam můžete panel přemístit. Můžete například posunout panel nahoru nebo dolů v zásuvce jeho přetažením do úzké modré cílové zóny přetažení nad nebo pod jiným panelem. Pokud ho přetáhnete do oblasti, která není cílovou zónou přetažení, panel bude plovoucí na pracovní ploše.

- Chcete-li panel přesunout, přetáhněte ho za jeho záložku.
- Chcete-li přesunout skupinu panelů nebo svazek plovoucích panelů, přetáhněte je za titulní pruh.

💡 Stiskněte klávesu **Ctrl** (Windows) nebo **Command** (Mac OS), pokud nechcete, aby se panel při přemísťování ukotvil. Při přesouvání panelu zrušíte tuto operaci stisknutím klávesy **ESC**.

**Poznámka:** Ukotvení je nehybné a nelze je přesunout. Můžete však vytvořit skupiny a stohy panelů a přesunout je do libovolného umístění.

## Přidání a odebrání panelů

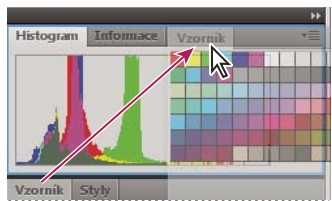
Pokud odstraníte všechny panely ze zásuvky, tato zásuvka zmizí. Ukotvení můžete vytvořit přesunutím panelů na pravou stranu pracovního prostoru, dokud se nezobrazí zóna pro umístění panelu.

- Chcete-li panel odebrat, klepněte na něj pravým tlačítkem myši (Windows) nebo podržte stisknutou klávesu **Control** (Mac) a klepněte na jeho ouško a pak vyberte tlačítko **Zavřít** nebo zrušte výběr z nabídky **Okno**.

- Chcete-li přidat panel, vyberte ho z nabídky Okno a ukotvěte ho do libovolného místa.

### Manipulace se skupinami panelů

- Chcete-li přesunout panel do skupiny, přetáhněte záložku panelu do zvýrazněné cílové zóny přetažení ve skupině.

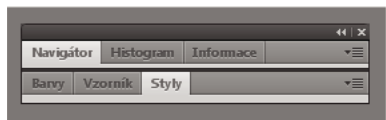


Přidání panelu do skupiny panelů

- Chcete-li změnit uspořádání panelů ve skupině, přetáhněte záložku panelu do nového místa ve skupině.
- Chcete-li odstranit panel ze skupiny tak, aby byl plovoucí, přetáhněte panel za jeho záložku ven ze skupiny.
- Chcete-li přesunout skupinu, přetáhněte ji za titulní pruh (oblast nad záložkami).

### Svázání plovoucích panelů

Když přetahujete panel mimo ukotvení, ale jinam než do cílové zóny přetažení, panel volně plave. Plovoucí panel lze umístit kdekoli na pracovní ploše. Plovoucí panely nebo skupiny panelů můžete svázat, aby se při přetažení horního titulního pruhu pohybovaly jako jeden celek. (Panely, které jsou součástí zásuvky, nelze takto svázat ani přesouvat jako jeden celek.)



Svázané plovoucí panely

- Chcete-li svázat plovoucí panely, přetáhněte panel za záložku do cílové zóny přetažení na dolním okraji jiného panelu.
- Chcete-li změnit pořadí ve svazku, přetáhněte panel nahoru nebo dolů za jeho záložku.

**Poznámka:** Záložku musíte uvolnit nad úzkou cílovou zónou přetažení mezi panely, ne nad širokou zónou v jeho titulním pruhu.

- Chcete-li odstranit panel nebo skupinu panelů ze svazku, aby byl volně plovoucí, přetáhněte ho ven za jeho záložku nebo titulní pruh.

### Změna velikosti panelů

- Poklepejte na záložku, chcete-li minimalizovat nebo maximalizovat panel, skupinu panelů nebo svázané panely. Můžete také klepnout na oblast záložky (prázdný prostor vedle záložek).
- Chcete-li změnit velikost panelu, přetáhněte jeho libovolnou stranu. Velikost některých panelů, například panelu Barvy v aplikaci Photoshop, nelze změnit tažením.

### Práce s panely sbalenými do ikon

Panely můžete sbalit do ikon a omezit tím přeplnění pracovní plochy. V některých případech jsou panely sbaleny do ikon již ve výchozí pracovní ploše.




*Panely sbalené do ikon*



*Panely rozbalené z ikon*

- Chcete-li sbalit nebo rozbalit všechny ikony panelů v ukotvení, klepněte na dvojitou šipku nahoře v ukotvení.
- Chcete-li rozbalit ikonu jednoho panelu, klepněte na ni.
- Chcete-li změnit ikony panelů tak, aby se zobrazovaly pouze ikony (a nikoli popisky), upravte šířku ukotvení, dokud text nezmizí. Chcete-li text ikony znovu zobrazit, nastavte ukotvení jako širší.
- Chcete-li sbalit rozbalený panel zpátky do ikony, klepněte na jeho záložku, ikonu nebo na dvojitou šipku v titulním pruhu panelu.

 *Pokud v některých produktech vyberete volbu Automaticky sbalovat panely do ikon v předvolbách Rozhraní nebo Volby uživatelského rozhraní, rozbalený panel se automaticky sbalí v okamžiku, kdy klepnete mimo něj.*

- Chcete-li přidat plovoucí panel nebo skupinu panelů do ukotvení ikon, přetáhněte ho za záložku nebo titulní pruh. (Panely se automaticky sbalí do ikon, když je přidáte do zásuvky ikon.)
- Chcete-li přesunout ikonu panelu (nebo skupinu ikon panelů), přetáhněte ikonu. Ikony panelů můžete přetáhnout nahoru nebo dolů v ukotvení, do jiného ukotvení (kde se zobrazí ve stylu panelů tohoto ukotvení) nebo mimo ukotvení (kde se zobrazí jako plovoucí rozbalené panely).

## Obnovení výchozího pracovního prostoru

- Vyberte výchozí pracovní prostor z přepínače pracovního prostoru na panelu Aplikace.
- (Photoshop) Vyberte možnost Okno > Pracovní prostor > Výchozí pracovní prostor.
- (InDesign, InCopy) Vyberte příkaz Okna > Pracovní plocha > Obnovit [název plochy].



## Správa připojení k webovým službám

V balíku Adobe® Creative Suite® 4 umožňuje panel Připojení spravovat připojení k webovým službám a místně instalovaná rozšíření, která s nimi komunikují. Panel Připojení je sám o sobě rovněž rozšíření. Mezi další rozšíření instalované spolu s aplikacemi Creative Suite patří:

**Adobe ConnectNow** Můžete spolupracovat s různými pracovními týmy přes web, sdílet hlasové nahrávky, data a multimédia.

**Panel Kuler™** Rychlé vytvoření, sdílení a procházení barevných motivů online.

**Hledání v nápovědě** V pravém horním okraji oken aplikací zadejte hledané výrazy a vyhledejte je v podrobné nápovědě společnosti Adobe, obohacené o další obsah komunit návrhářů a uživatelů.

Další informace o přídavných službách a rozšířeních najdete na webu Adobe.com.


### Přihlášení k webovým službám Adobe

Nezávisle na tom, ve které aplikaci pracujete s panelem Připojení, budete po přihlášení automaticky připojeni k službám typu schůzky ConnectNow.


- 1 V aplikacích Adobe InDesign, Photoshop, Illustrator, Flash, Fireworks a Dreamweaver použijte příkaz Okna > Rozšíření > Připojení.
- 2 Zadejte váš identifikátor Adobe (ID) a heslo. (Jestliže ID ještě nemáte nebo si na něj nemůžete vzpomenout, klepněte na odpovídající odkaz.)
- 3 (Volitelně) Chcete-li zůstat přihlášení i po restartu počítače, zapněte volbu Pamatovat si mne na tomto počítači.
- 4 Klepněte na Přihlásit se.

### Vypnutí automatických aktualizací rozšíření

Ve výchozím nastavení panel Připojení automaticky aktualizuje nainstalovaná rozšíření. Můžete však automatické aktualizace zakázat a provádět namísto nich ruční kontrolu jejich dostupnosti.


- 1 Z nabídky panelu Připojení  vyberte příkaz Aktualizovat předvolby.
- 2 Vypněte políčko Automaticky kontrolovat aktualizace.
- 3 Restartujte libovolnou otevřenou aplikaci Adobe Creative Suite.

### Ruční kontrola aktualizací rozšíření

- ❖ Z nabídky panelu Připojení  vyberte příkaz Zkontrolovat aktualizace.

### Vypnutí webových služeb

Jestliže vaše pracovním prostředím nemá povolena on-line připojení, deaktivujte webové služby.

- 1 Z nabídky panelu Připojení  vyberte příkaz Volby pro práci offline.
- 2 Zapněte volbu Zůstat offline.
- 3 Restartujte libovolnou otevřenou aplikaci Adobe Creative Suite.



*Chcete-li vypnout panel Připojení a webové služby jen v rámci aplikace Photoshop, vypněte volbu Povolit rozšířením se připojit v části Zásuvné moduly dialogového okna Předvolby.*

## Uložit a přepnout pracovní prostory

Když uložíte stávající velikosti a polohy panelů jako pojmenovanou pracovní plochu, můžete obnovit tuto pracovní plochu i v případě, že přesunete nebo zavřete některý panel. Názvy uložených pracovních prostorů se zobrazí v přepínači pracovního prostoru v pruhu Aplikace.

V aplikaci Photoshop může uložená pracovní plocha zahrnovat specifickou sadu klávesových zkratk a sadu nabídek.

### Uložení vlastní pracovní plochy

1 S pracovní plochou nastavenou v konfiguraci, kterou chcete uložit, proveďte jeden z následujících úkonů:

- (Photoshop, Illustrator, ) Zvolte Okno > Pracovní plocha > Uložit pracovní plochu.
- (InDesign, InCopy) Zvolte Okno > Pracovní plocha > Nová pracovní plocha.
- (Dreamweaver) Zvolte možnosti Okno > Rozvržení pracovního prostoru > Nový pracovní prostor.
- (Flash) Zvolte Nová pracovní plocha z přepínače pracovního prostoru v pruhu Aplikace.
- (Fireworks) Zvolte možnost Uložit aktuální z přepínače pracovního prostoru v pruhu Aplikace.

2 Zadejte název pracovní plochy.

3 (Photoshop, InDesign) Pod Zachytit vyberte jednu nebo více voleb:

**Umístění panelů** Uloží aktuální umístění panelů.

**Klávesové zkratky** Uloží současnou sadu klávesových zkratk (pouze Photoshop).

**Nabídky** Uloží současnou sadu nabídek.

4 Klepněte na OK nebo Uložit.

### Zobrazení nebo přepínání mezi pracovními plochami

❖ V přepínači pracovního prostoru v pruhu Aplikace vyberte pracovní prostor.



*V aplikaci Photoshop můžete přiřadit k jednotlivým pracovním plochám klávesové zkratky, abyste mezi nimi mohli rychle přepínat.*

### Odstranění vlastní pracovní plochy

- V přepínači pracovní plochy v pruhu Aplikace vyberte položku Správa pracovních ploch, vyberte pracovní plochu a klepněte na tlačítko Odstranit. (Tato možnost není dostupná v aplikaci Fireworks.)
- (Photoshop, InDesign, InCopy) V přepínači pracovní plochy vyberte pracovní plochu.
- (Illustrator) Zvolte Okna > Pracovní plocha > Správa pracovních ploch, vyberte pracovní plochu a pak klepněte na ikonu Odstranit.
- (InDesign) Zvolte Okna > Pracovní plocha > Odstranit pracovní plochu, vyberte pracovní plochu a pak klepněte na Odstranit.

### (Photoshop) Spuštění programu s posledním nebo výchozím umístěním panelu

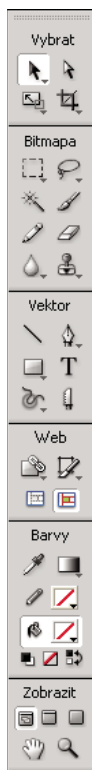
Při spuštění aplikace Photoshop se panely mohou zobrazit buď v původních výchozích polohách nebo tak, jak jste je naposledy používali.

V předvolbách Rozhraní:

- Chcete-li při spuštění zobrazit panely v posledních polohách, vyberte možnost Pamatovat si polohy panelů.
- Chcete-li při spuštění zobrazit panely ve výchozích umístěních, zrušte výběr možnosti Pamatovat si polohy panelů.

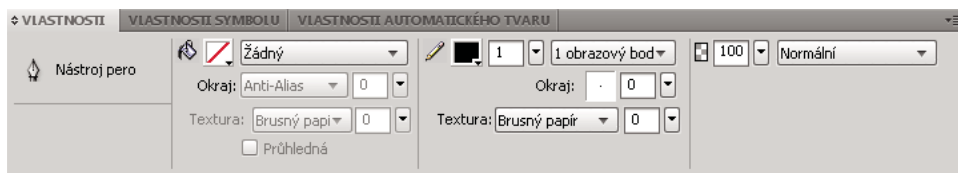
## Panel nástrojů

Panel nástrojů je uspořádán do šesti kategorií: Vybrat, Bitmapa, Vektor, Web, Barva a Zobrazení. Vyberete-li nástroj, inspektor Vlastnosti zobrazí volby nástroje.



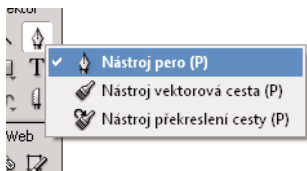
### Zobrazení voleb nástrojů v inspektoru Vlastnosti

❖ Chcete-li odznačit všechny objekty na plátně, vyberte nástroj a zvolte Vybrat > Odznačit.



### Výběr nástroje ze skupiny nástrojů

Malý trojúhelník v pravém dolním rohu nástroje v panelu nástrojů označuje, že to je nástroj ze skupiny nástrojů.



- 1 Klepněte na ikonu nástroje a podržte stisknuté tlačítko myši.
- 2 Táhněte ukazatel dokud nebude zvýrazněn nástroj, který chcete vybrat, pak uvolněte tlačítko myši.

💡 Pro rychlý výběr skrytého nástroje opakovaně tiskněte klávesovou zkratku skupiny, dokud se nezobrazí požadovaný nástroj. (Klávesové zkratky se zobrazují v závorkách vedle názvu nástroje.)

## Inspektor Vlastnosti

Inspektor Vlastnosti je kontextově citlivý panel, který zobrazuje vlastnosti současného výběru, volby současného nástroje nebo vlastnosti dokumentu. Standardně je inspektor Vlastnosti ukotven ve spodní části pracovní plochy.

Inspektor Vlastnosti je možné otevřít v poloviční výšce, kdy jsou zobrazeny dvě řady vlastností nebo v plné výšce, kdy se zobrazují čtyři řady. Inspektor Vlastnosti je také možné zcela sbalit a uvolnit tak místo na pracovní plochu.

**Poznámka:** Ve Windows je nabídka Volby dostupná pouze tehdy, pokud je inspektor Vlastnosti ukotvený.

### Zrušení ukotvení inspektoru Vlastnosti

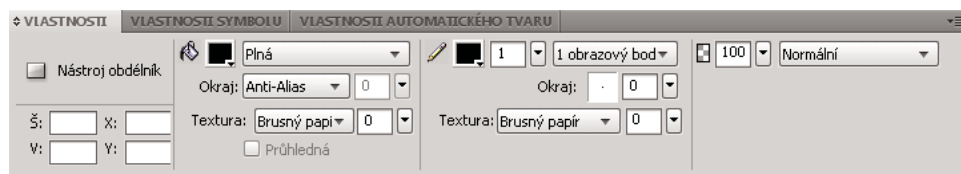
- ❖ Přetáhněte záložku panelu na jiné místo pracovní plochy.

### Ukotvení inspektoru Vlastnosti v dolní části pracovní plochy

- ❖ Přetáhněte záložku panelu do dolní části obrazovky.

### Rozbalení nebo sbalení inspektoru Vlastnosti

- ❖ Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Poklepejte na záložku panelu.



- Klepněte na šipku v levém horním rohu panelu.

## Zobrazení a přemístění panelů nástrojů (pouze Windows)

### Zobrazení nebo skrytí nástrojového panelu

- ❖ Vyberte Okno > Panely nástrojů a zvolte některou z následujících položek:

**Hlavní** Zobrazí panel nástrojů nad oknem dokumentu, panel bude obsahovat tlačítka pro společné příkazy souboru, například Otevřít, Uložit, Tisk a Kopírovat.

**Změnit** Zobrazí panel nástrojů pod oknem dokumentu, panel bude obsahovat tlačítka pro příkazy seskupování, uspořádání, zarovnání a otáčení objektů.

### Zrušení ukotvení panelu nástrojů

- ❖ Přetáhněte panel nástrojů z místa ukotvení.

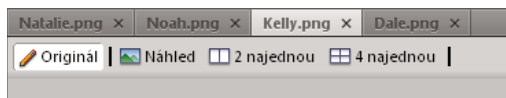
### Ukotvení panelu nástrojů (pouze Windows)

- ❖ Táhněte panel nástrojů do oblasti ukotvení v horní části okna aplikace, dokud se nezobrazí obdélník náhledu umístění.

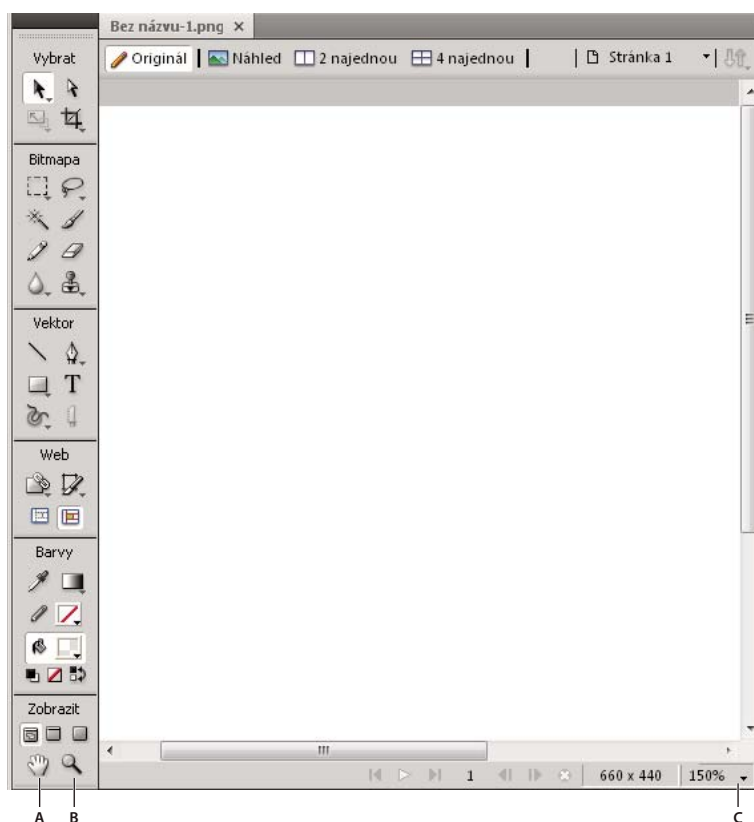
## Vyhledání a zobrazení souborů

### Výběr dokumentů pomocí záložky

Je-li dokument maximalizovaný, pohybujte se mezi několika otevřenými dokumenty pomocí záložek dokumentů zobrazených v horní části okna dokumentu. Na záložce umístěné nad zobrazovací tlačítky se zobrazují názvy souborů jednotlivých otevřených dokumentů.



### Lupa a posouvání dokumentu



A. Nástroj ručička B. lupa, nástroj C. rozbalovací nabídka Nastavit zvětšení

### Zvětšení v přednastavených krocích

❖ Proveďte jednu z následujících akcí:

- Vyberte nástroj zvětšení a klepnutím zadejte nový středový bod uvnitř okna dokumentu. Každé další klepnutí zvětší obraz na další přednastavený stupeň zvětšení.
- Vyberte úroveň zvětšení z rozbalovací nabídky Nastavit zvětšení ve spodní části okna dokumentu.
- Vyberte Zvětšit zobrazení nebo přednastavené zvětšení z nabídky Zobrazení

## Zmenšení v přednastavených krocích

❖ Proveďte jednu z následujících akcí:

- Vyberte nástroj zvětšení, klepněte se stisknutou klávesou Alt (Windows) nebo se stisknutou klávesou Option (Mac OS) uvnitř okna dokumentu. Každé další klepnutí zmenší zobrazení na další přednastavená procenta.
- Vyberte úroveň zvětšení z rozbalovací nabídky Nastavit zvětšení ve spodní části okna dokumentu.
- Vyberte Zmenšit zobrazení nebo přednastavené zvětšení v nabídce Zobrazení.

## Zvětšení určité oblasti

- 1 Vyberte nástroj lupa.
- 2 Táhněte přes část obrazu, kterou chcete zvětšit.

Velikost rámečku výběru zvětšení určuje přesnou hodnotu zvětšení v procentech, která je zobrazena v poli Nastavení zvětšení.

*Poznámka: Do pole Nastavení zvětšení nelze zadávat procenta zvětšení.*

## Zmenšení určité oblasti

❖ Se stisknutou klávesou Alt (Windows) nebo Option (Mac OS) táhněte oblast výběru nástrojem lupa.

## Obnovení zvětšení 100 %

❖ Poklepejte na nástroj zvětšení v panelu nástrojů.

## Posouvání zobrazení v dokumentu

- 1 Vyberte nástroj ručička.
- 2 Táhněte ukazatel ručička.

Když se při posouvání dostanete za okraj plátna, zobrazení se nepřestává posouvat, takže můžete pracovat s obrazovými body podél okrajů plátna.


## Přizpůsobení velikosti dokumentu současnému zobrazení


❖ Poklepejte na nástroj ručička.

## Používání režimů zobrazení ke správě pracovní plochy

V panelu nástrojů vyberte jeden ze tří režimů zobrazení pro ovládání rozvržení pracovní plochy.

 **Standardní režim zobrazení** Výchozí zobrazení okna dokumentu.

 **Režim zobrazení na celou obrazovku s nabídkami** Zobrazení okna maximalizovaného dokumentu na šedém pozadí. Jsou vidět nabídky, panely nástrojů, posuvníky a panely.

 **Režim na celou obrazovku** Zobrazení okna maximalizovaného dokumentu na černém pozadí. Nejsou vidět žádné nabídky, panely nástrojů ani záhlaví oken.

## Několik zobrazení jednoho dokumentu

Pro současné zobrazení jednoho dokumentu ve více hodnotách zvětšení použijte více zobrazení. Změny, které provedete v jednom zobrazení se automaticky zrcadlí ve všech dalších zobrazeních stejného dokumentu.

- 1 Zvolte Okno > Duplikovat okno.

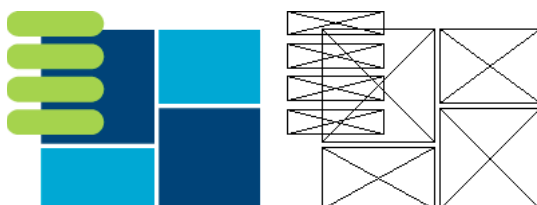
2 V novém okně vyberte nastavení zvětšení.

## Ovládání překreslování dokumentu na obrazovce

❖ Vyberte Zobrazení > Plné zobrazení.

Když je vybrané Plné zobrazení, Fireworks zobrazí dokument ve všech dostupných barvách a s plnými detaily.

Je-li zrušen výběr možnosti Plné zobrazení, Fireworks zobrazí cesty o šířce 1 obrazový bod a bez výplně. Plocha obrazů je vyplněna křížem.



Plné zobrazení a pracovní verze

## Zobrazování dokumentů, jak se jeví na různých platformách

❖ Proveďte jednu z následujících akcí:

- Ve Windows, vyberte Zobrazení > Gama Macintosh.
- Na systému Macintosh® vyberte Zobrazení > Windows Gamma.

## Změna plátna

Plátno můžete upravit kdykoli.

### Změna velikosti plátna

1 Proveďte jednu z následujících akcí:

- Vyberte Změnit > Plátno > Velikost plátna.
- Zvolte Vybrat > Odznačit a klepnutím na nástroj ukazatel zobrazte vlastnosti dokumentu v inspektoru Vlastnosti, pak klepněte na tlačítko Velikost plátna.

2 Do textových polí Šířka a Výška zadejte nové rozměry.

3 Klepnutím na tlačítko Ukotvení určete, ke kterým stranám plátna aplikace Fireworks přidá nebo ze kterých odebere a klepněte na OK.

**Poznámka:** Standardně je vybrané ukotvení uprostřed, což znamená, že změny velikosti plátna se provádějí na všech stranách plátna.

### Změna barvy plátna

❖ Proveďte jednu z následujících akcí:

- Vyberte Změnit > Plátno > Barva plátna zvolte barvu. Chcete-li vlastní barvu, klepněte na barvu v rozbalovacím okně Vzorník.

- V inspektoru Vlastnosti zvolte Vybrat > Odznačit a klepnutím na nástroj ukazatel zobrazte vlastnosti dokumentu, pak klepněte na políčko Barva plátna. Z rozbalovacího okna Vzorník vyberte barvu nebo klepněte kapátkem na barvu. Chcete-li vybrat průhledné plátno, v rozbalovacím okně vzorníku klepněte na tlačítko Průhledné.



Změňte výchozí barvu plátna klepnutím na vlastní vzorník v dialogovém okně Nový dokument. (Viz „Vytvoření nového dokumentu Fireworks“ na stránce 7.)

## Změna velikosti dokumentu a jeho obsahu

- 1 Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Zvolte Vybrat > Odznačit, klepnutím nástrojem ukazatel zobrazte vlastnosti dokumentu v inspektoru Vlastnosti, pak klepněte na tlačítko Velikost obrazu v inspektoru Vlastnosti.
  - Vyberte Změnit > Plátno > Velikost obrazu.  
Otevře se dialogové okno Velikost obrazu.
- 2 V textovém poli Rozměry v obr. bodech zadejte nové vodorovné a svislé rozměry.  
(Volitelně) Změňte jednotku měření. Pokud je odznačeno Převzorkovat obraz, je možné měnit rozlišení nebo velikost tisku, ale ne rozměry v obr. bodech.
- 3 V textových polích Velikost tisku zadejte vodorovné a svislé rozměry obrazu pro tisk.
- 4 V poli Rozlišení zadejte nové rozlišení obrazu.  
Změna rozlišení změní zároveň rozměry v obrazových bodech.
- 5 Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Aby byl zachován stejný poměr mezi vodorovnými a svislými rozměry dokumentu, vyberte Zachovat proporce.
  - Pokud chcete měnit šířku a výšku nezávisle, zrušte označení Zachovat proporce.
- 6 Při změně velikosti přidávejte nebo odstraňujte obrazové body tak, aby si obraz zachoval přibližně stejný vzhled při různé velikosti, potom vyberte Převzorkovat obraz.
- 7 Když vyberete Pouze současná stránka, aplikujete změnu velikosti plátna pouze na současnou stránku.

## O převzorkování

Fireworks převzorkovává obrazy (mění velikost obrazu) jiným způsobem než většina aplikací pro úpravy obrazů.

- Když převzorkujete bitmapový objekt, do obrazu jsou přidány nebo jsou z něj odebrány obrazové body, aby byl větší nebo menší.
- Když převzorkujete vektorový objekt, dojde k malému poklesu kvality, protože cesta je překreslena matematicky ve větší nebo menší velikosti.

Protože atributy vektorových objektů ve Fireworks se zobrazují jako obrazové body, mohou po převzorkování některé tahy nebo výplně vypadat mírně odlišně. Je to způsobeno skutečností, že obrazové body, které tvoří tah nebo výplň, se musí překreslit.

**Poznámka:** Když se změní velikost obrazu dokumentu, změní se velikost vodítek, objektů aktivních oblastí a objektů řezů.

Velikost bitmapového obrazu můžete upravit přizpůsobením rozlišení nebo převzorkováním obrazu.



- Přizpůsobujete-li rozlišení, můžete změnit velikost obrazových bodů v obrazu tak, aby se do určitého místa vešlo více nebo méně obr. bodů. Nastavení rozlišení bez převzorkování nezpůsobuje ztrátu dat.
- Při převzorkování buď přidáváte nebo odstraňujete obrazové body:

**Převzorkování nahoru** Přidá obrazové body, aby byl obraz větší. Tento přístup má za následek pokles kvality, protože přidávané obrazové body neodpovídají vždy původnímu obrazu.

**Převzorkování** Odstraní obrazové body, aby byl obraz menší. Následkem je ztráta dat v obraze. Tento přístup vždy způsobí pokles kvality, protože obrazové body se při změně velikosti obrazu odstraní.

## Otáčení plátna

Otáčejte plátno, když obraz importujete obráceně nebo opačně. Plátno je možné natočit o 180 °, 90 ° doprava nebo 90 ° doleva. Když natočíte plátno, natočí se všechny objekty v dokumentu.

❖ Vyberte Změnit > Plátno > a vyberte volbu otáčení

## Ořezání nebo přizpůsobení velikosti plátna

Zvětšete nebo ořežte velikost plátna, aby se přizpůsobilo objektům, které obsahuje.




Původní plátno (vlevo); upravené plátno (vpravo)

- 1 Zvolte Vybrat > Odznačit, abyste v inspektoru Vlastnosti zobrazili vlastnosti dokumentu.
- 2 Klepněte na Přizpůsobit plátno v inspektoru Vlastnosti.

## Oříznutí dokumentu

Oříznutím odstraníte nežádoucí části dokumentu. Změní se velikost plátna, aby odpovídala oblasti, kterou definujete.

Standardně oříznutím smažete objekty, které přesahují okraje plátna. Objekty mimo oblast plátna můžete zachovat změnou předvolby před oříznutím.

- 1 Vyberte nástroj oříznutí  z panelu nástrojů nebo vyberte Úpravy > Oříznout dokument.
- 2 Natáhněte ohraničovací rámeček na plátně. Nastavte táhla oříznutí tak, aby ohraničovací rámeček obklopoval oblast, kterou chcete zachovat.
- 3 Poklepáním uvnitř ohraničovacího rámečku nebo stisknutím Enter ořízněte dokument.

Fireworks změní velikost plátna na oblast, kterou jste definovali a odstraní objekty za okraji plátna.



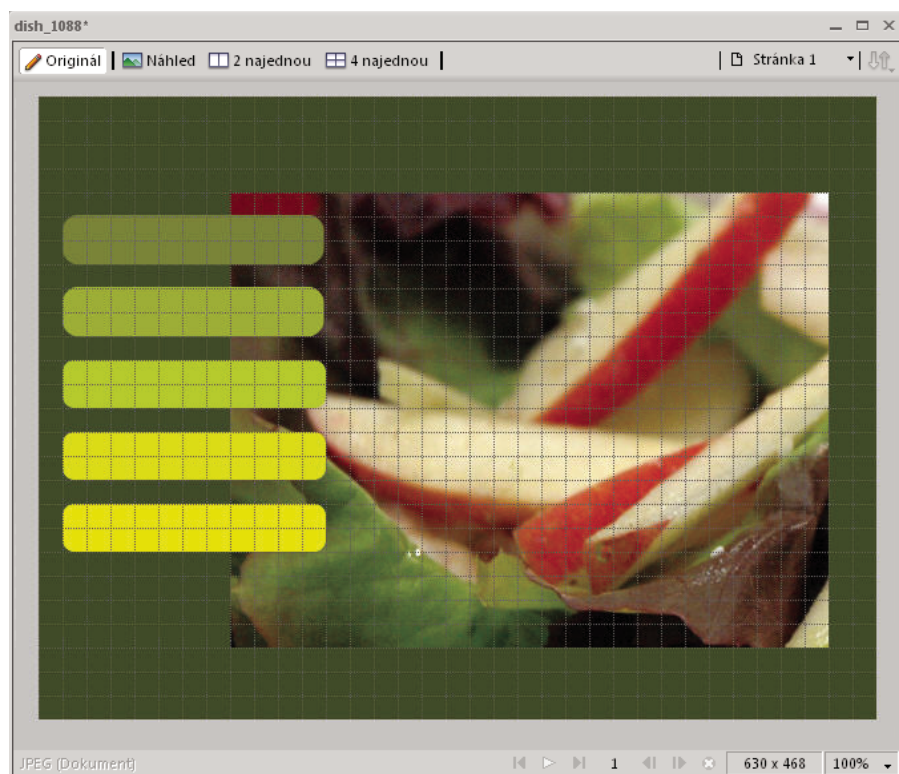
Objekty mimo plátno můžete zachovat, pokud před oříznutím odznačíte volbu Odstranit objekty při oříznutí v záložce Úpravy v dialogovém okně Předvolby.

## Používání pravítek, vodítek a mřížky

Pravítka, vodítka a mřížka jsou kreslicí pomůcky, které usnadňují umístění a zarovnání objektů. Vodítka jsou čáry, které táhnete z pravítek na plátno dokumentu. Vodítka můžete použít pro označení důležitých částí dokumentu, například okrajů a středového bodu dokumentu. Mřížka zobrazuje soustavu vodorovných a svislých čar na plátně a usnadňuje přesné umístění. Vodítka a mřížky nejsou součástí vrstvy a neexportují se s dokumentem.



Informace o změně velikosti mřížky nebo vodítka a barvy mřížky viz „[Předvolby vodítek a mřížek](#)“ na stránce 282.



### Zobrazení a skrytí pravítek

❖ Vyberte Zobrazení > Pravítka.

Svislá a vodorovná pravítka se objeví podél okrajů okna dokumentu. Pravítka měří v obrazových bodech.

### Vytvoření vodorovného nebo svislého vodítka

- 1 Klepněte a pak táhněte od odpovídajícího pravítka.
- 2 Umístěte vodítko na plátně a uvolněte tlačítko myši.

*Poznámka:* Vodítko můžete přetažením znovu přemístit.

### Přemístění vodítka do určité polohy

- 1 Poklepejte na vodítko.
- 2 V dialogovém okně Posunout vodítko zadejte novou polohu a klepněte na OK.

### Zobrazení nebo skrytí vodítek nebo mřížky

- ❖ Vyberte Zobrazit > Vodítka > Zobrazit vodítka nebo Zobrazit > Mřížka > Zobrazit mřížku.

### Přitáhnutí objektů k vodítkům nebo k mřížce

- ❖ Vyberte Zobrazit > Vodítka > Přitáhnout k vodítkům nebo Zobrazit > Mřížka > Přitáhnout k mřížce.

### Zamknutí nebo odemknutí všech vodítek

- ❖ Vyberte Zobrazení > Vodítka > Zamknout vodítka.

### Odstranění vodítka

- ❖ Odtáhněte vodítko pryč z plátna.

### Zobrazení vzdálenosti mezi vodítky

- ❖ Stisknete klávesu Shift při zobrazení ukazatele mezi vodítky.



*Stisknete klávesu Shift při přetahování vodítek na plátno za účelem zobrazení vzdálenosti mezi vodítky.*

## Automatická vodítka

Automatická vodítka jsou dočasná „přitahující“ vodítka, která pomáhají vytvářet, zarovnávat, upravovat a transformovat objekty ve vztahu k ostatním objektům. Aktivujte automatická vodítka a přitáhněte k automatickým vodítkům volbou Zobrazit > Automatická vodítka a potom vyberte Zobrazit automatická vodítka a Přitáhnout k automatickým vodítkům.

Automatická vodítka můžete používat následujícími způsoby:

- Když vytváříte objekt, použijte automatická vodítka pro umístění vzhledem k existujícím objektům. Nástroje čára, obdélník, elipsa, mnohoúhelník a automatický tvar zobrazují automatická vodítka stejně jako nástroje obdélníkového a kruhového řezu.
- Když přemísťujete objekt, použijte automatická vodítka pro zarovnání s ostatními objekty.
- Při transformování objektu se automatická vodítka zobrazí automaticky, aby vám pomáhala při transformování.



*Pomocí předvoleb automatického vodítka můžete změnit způsob zobrazení automatických vodítek. (Viz „[Předvolby vodítek a mřížek](#)“ na stránce 282.)*

## Vrácení a opakování více akcí

Panel Historie obsahuje poslední akce provedené v aplikaci Fireworks. V dialogovém okně Předvolby aplikace Fireworks můžete nastavit počet kroků v poli Kroky zpět.

### Vrácení a opakované provedení akcí

- 1 Vyberte Okna > Historie a otevřete panel Historie.
- 2 Táhněte značku kroku Zpět nahoru nebo dolů.

## Opakování akcí

- 1 Proveďte požadované akce.
- 2 Chcete-li zvýraznit akce, které se mají opakovat v panelu Historie, proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Klepnutím na akci ji zvýrazníte.
  - Klepnutím se stisknutou klávesou Ctrl nebo Command (Mac OS) zvýrazníte více jednotlivých akcí.
  - Klepnutím se stisknutou klávesou Shift zvýrazníte spojitý rozsah akcí.
- 3 Klepněte na tlačítko Přehrát znovu dole v panelu Historie.

## Uložení akcí pro opakované použití

- 1 Zvýrazněte akce, které se mají opakovat v panelu Historie.
- 2 Klepněte na tlačítko Uložit ve spodní části panelu.
- 3 Zadejte název příkazu.

## Použití uloženého vlastního příkazu

- ❖ Vyberte název příkazu v nabídce Příkazy.

# Kapitola 4: Výběr a transformace objektů

## Vybírání objektů

Abyste mohli s objektem na plátně cokoli dělat, vyberte ho. To se vztahuje na vektorový objekt, cestu nebo body; textový blok, slovo nebo písmeno; řez nebo aktivní oblast; instanci; nebo bitmapový objekt. Objekt vyberte pomocí panelu Vrstvy nebo pomocí nástroje pro výběr.

**Panel Vrstvy** Zobrazí jednotlivé objekty. Když je panel otevřený a vrstvy rozbalené, můžete klepnout na objekty v panelu vrstvy a vybrat je.

**Nástroje pro výběr** Každý nástroj má zvláštní účel:

|  |  |
|--|--|
|  | Nástroj ukazatel vybírá objekty, na které klepnete nebo kolem nich přetáhnete oblast výběru. |
|  | Nástroj pro výběr uvnitř vybírá jednotlivé objekty ve skupině nebo body vektorového objektu. |
|  | Nástroj vybrat za vybírá objekt, který je za jiným objektem.                                 |
|  | Nástroj export oblasti vybírá oblast, která se má exportovat jako samostatný soubor.         |

## Výběr objektů klepnutím

❖ Proveďte jednu z následujících akcí:

- Přemístěte nástroj ukazatel nad cestu objektu nebo ohraničovací rámeček a klepněte.
- Klepněte na tah nebo výplň vybraného objektu.
- Vyberte objekt v panelu Vrstvy.

Chcete-li vidět náhled toho, co je vybráno klepnutím na objekt pod ukazatelem na plátně, vyberte volbu *Zvýraznění myší v kategorii Úpravy v dialogovém okně Předvolby*.

## Výběr objektů přetažením

❖ Tažením nástroje ukazatel zahrňte do oblasti výběru jeden nebo více objektů.



## Přemístění nebo úprava objektů pomocí nástroje pro výběr uvnitř

Nástroj pro výběr uvnitř použijte pro výběr, přemístění nebo úpravu bodů na vektorové cestě nebo na objektu, který je součástí skupiny.

- 1 Vyberte nástroj pro výběr uvnitř.
- 2 Vytvořte výběr.
- 3 Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Chcete-li objekt změnit, táhněte jeden z jeho bodů nebo táhel výběru.
  - Chcete-li přemístit celý objekt, táhněte kdekoli uvnitř objektu kromě bodu nebo táhla výběru.

## Výběr objektu umístěného za jinými objekty

- ❖ Nástrojem vybrat za klepnete opakovaně na navrstvené objekty, přičemž začnete horním a pokračujte, dokud nevyberete vámi zvolený objekt.

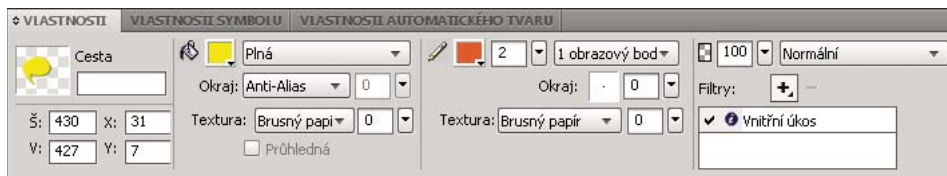
**Poznámka:** Můžete také vybrat těžko dostupný objekt, když na něj klepnete v rozbaleném panelu Vrstvy.

## Informace o výběru v inspektoru Vlastnosti

Když vyberete objekt, inspektor Vlastnosti identifikuje výběr. Levá horní oblast inspektoru Vlastnosti obsahuje popis položky, která je kontrolována, a počet vybraných objektů (pokud je jich vybráno více než jeden). Inspektor Vlastnosti také poskytuje pole pro zadání názvu vybraných položek.

**Poznámka:** Název se zobrazí v titulním pruhu dokumentu, kdykoli tuto položku vyberete. V případě řezů a tlačítek je název při exportu názvem souboru.

(Pouze Windows) Pokud je zapnutý stavový pruh, vybrané objekty jsou definovány také ve stavovém řádku v dolní části okna dokumentu.



## Úprava výběru

Poté co vyberete jednotlivý objekt, můžete do výběru objekty přidávat nebo odznačovat objekty, které jste vybrali. Pomocí jediného příkazu můžete vybrat nebo odznačit všechno, na všech vrstvách dokumentu. Také můžete skrýt cestu výběru, tak abyste mohli objekt upravovat tak, jak bude zobrazen na webu nebo pro tisk.

## Přidání do výběru

- ❖ Se stisknutou klávesou Shift klepnete na další objekty ukazatelem, nástrojem pro výběr uvnitř, nebo nástrojem vybrat za.

## Označení objektu a zachování výběru ostatních objektů

- ❖ Se stisknutou klávesou Shift klepněte na vybraný objekt.

## Výběr všeho na všech vrstvách dokumentu

- ❖ Zvolte Vybrat > Vybrat vše.

**Poznámka:** Příkaz Vybrat vše nevybere skryté objekty.

## Odznačení všech vybraných objektů

- ❖ Zvolte možnost Výběr > Odznačit.

**Poznámka:** Odznačte předvolbu Úpravy jedné vrstvy, abyste vybrali všechny viditelné objekty ve všech vrstvách dokumentu. Když vyberete předvolbu Úpravy jedné vrstvy, program vybere pouze objekty na současné vrstvě. Další informace viz „[Uspořádání vrstev](#)“ na stránce 123.

## Skrytí zpětné vazby cesty výběru vybraného objektu

- ❖ Vyberte Zobrazení > Okraje.

**Poznámka:** Když jsou body a ohraničení skryté, můžete k identifikaci vybraného objektu použít panel Vrstvy nebo inspektor Vlastnosti.

## Skrytí vybraných objektů

- ❖ Vybrat Zobrazení > Skrýt výběr.

**Poznámka:** Skryté objekty se neexportují. (To se nevztahuje na řezy a aktivní oblasti webových objektů ve webové vrstvě.)






## Zobrazit všechny objekty

- ❖ Vyberte Zobrazení > Zobrazit vše.

**Poznámka:** Chcete-li objekty skrýt bez ohledu na to, zda jsou vybrané, klepněte na sloupec s okem v panelu Vrstvy nebo sloupec přetáhněte.

## Výběr obrazových bodů

Obrazové body můžete upravovat na celé ploše plátna, nebo vybrat jeden z nástrojů pro výběr a omezit úpravy na určitou oblast obrazu:

|   |   |
|---|---|
|  | Nástroj pro výběr vybere obdélníkovou oblast obrazových bodů v obraze.  |
|  | Nástroj oválný výběr vybere oválnou oblast obrazových bodů v obraze.  |
|  | Nástroj laso vybere oblast obrazových bodů v obraze nakreslenou od ruky.  |
|  | Nástroj mnohoúhelníkové laso vybere v obraze oblast obrazových bodů s rovnými úseky ohraničení nakreslenou od ruky. |
|  | Nástroj kouzelná hůlka vybere oblast obrazových bodů podobné barvy v obraze.  |

Nástroje pro výběr obrazových bodů nakreslí ohraničení výběru, které určuje oblast vybraných obrazových bodů. Poté co nakreslíte hranici výběru, můžete s ní manipulovat, přemísťovat, přidávat do ní nebo na ní založit jiný výběr. Obrazové body uvnitř výběru můžete upravovat, aplikovat na ně filtry nebo odstraňovat obr. body, aniž by to ovlivnilo obrazové body za výběrem. Můžete také vytvořit plovoucí výběr obrazových bodů, který můžete upravovat, přemísťovat, vyjmout nebo kopírovat.

## Volby bitmapového nástroje pro výběr

Pro nástroje výběru bitmap jsou dostupné různé volby.

### Volby pro okraj

**Tvrdé** Vytvoří hranici výběru s obtaženým okrajem.

**Vyhlazení** Odstraňuje zubaté okraje hranice výběru.

**Prolnutí okrajů** Umožňuje změkčit okraje výběru obrazových bodů.

### Volby stylu výběru nebo oválného výběru

**Normální** Umožňuje vytvořit výběr, kde jsou výška a šířka na sobě nezávislé.

**Pevný poměr** Udrží výšku a šířku v definovaných poměrech.

**Pevná velikost** Nastaví výšku a šířku na definovaný rozměr.

***Poznámka:** Nástroj kouzelná hůlka má také nastavení tolerance. Další informace viz „Výběr oblasti obrazových bodů podobné barvy“ na stránce 39.*

## Vytvoření hranice výběru obrazových bodů

Pomocí nástrojů v bitmapové části panelu nástrojů nakreslete hranici výběru kolem určité oblasti obrazových bodů bitmapového obrazu.

***Poznámka:** Chcete-li změnit nastavení výběru, když používáte některý z těchto nástrojů, zvolte před provedením výběru rámeček Živé hranice výběru.*

### Výběr pravoúhlé nebo elipsovité oblasti obrazových bodů

- 1 Vyberte nástroj pro výběr nebo nástroj oválný výběr.
- 2 Nastavte volby Styl a Okraj v inspektoru Vlastnosti.
- 3 Přetažením nakreslete hranice výběru, které definují výběr obrazových bodů.
  - Chcete-li nakreslit další čtvercové nebo kruhové hranice výběru, se stisknutou klávesou Shift táhněte nástroj pro výběr nebo nástroj oválný výběr. Pokud jsou během vytváření série výběrů zapnuté Živé hranice výběru, funkce Živé hranice výběru ovlivňuje pouze poslední výběr této série.
  - Chcete-li nakreslit hranici výběru vycházející z bodu na středu, označte všechny ostatní aktivní výběry a pak kreslete se stisknutou klávesou Alt (Windows) nebo Option (Mac OS).

### Výběr oblasti obrazových bodů od ruky

- 1 Vyberte nástroj laso.
- 2 V inspektoru Vlastnosti vyberte volbu Okraj .
- 3 Táhněte ukazatel kolem obrazových bodů, které chcete vybrat.



### Vytvoření hranice výběru nakreslením bodů

Nástrojem mnohoúhelníkové laso vyberte mnohoúhelníkovou oblast určitých obrazových bodů v bitmapovém obraze.

- 1 Vyberte nástroj mnohoúhelníkové laso.
- 2 V inspektoru Vlastnosti vyberte volbu Okraj .

- 3 Klepnutím na body po obvodu objektu nebo oblasti vytvořte obrys výběru.

Podržte klávesu Shift, chcete-li omezit úhel segmentu hranice výběru nástroje mnohoúhelníkové laso na kroky po 45 °.

- 4 Jedním z následujících úkonů mnohoúhelník zavřete:

- Klepněte na počáteční bod.
- Poklepejte na pracovní ploše.

### Výběr oblasti obrazových bodů podobné barvy

- 1 Vyberte nástroj kouzelná hůlka.
- 2 Vyberte volbu Okraj.
- 3 Přetažením posuvníku v inspektoru vlastnosti nastavte úroveň tolerance.

Tolerance představuje barevný tónový rozsah, který vyberete klepnutím na obrazový bod kouzelnou hůlkou.

Zadáte-li 0 a klepnete na obrazový bod, vyberete pouze přilehlé obrazové body stejného barevného tónu. Zadáte-li 65, vybere se širší rozsah barevných tónů.

- 4 Klepněte na oblast barvy, kterou chcete vybrat.

Kolem vybraného rozsahu obrazových bodů se zobrazí ohraničení výběru.



Obrazové body vybrané s nižší tolerancí (nahore), pak s nižší tolerancí (dole)

## Výběr podobných barev v dokumentu

- 1 Vyberte barevnou oblast nástrojem pro výběr, nástrojem laso nebo kouzelnou hůlkou.
- 2 Zvolte Vybrat > Vybrat podobné.

Jedno nebo více ohraničení výběru ukazuje všechny oblasti obsažené v rozsahu obrazových bodů. To je závislé na aktuálním nastavení tolerance v inspektoru Vlastnosti pro nástroj Kouzelná hůlka.

**Poznámka:** Chcete-li upravit toleranci pro příkaz Vybrat podobné, před použitím příkazu vyberte nástroj kouzelná hůlka a změňte nastavení tolerance v inspektoru Vlastnosti. Nebo vyberte rámeček Živé hranice výběru a změňte nastavení Tolerance při používání nástroje Kouzelná hůlka.

## Vytvoření výběru na základě neprůhledných oblastí objektů

Když máte vybraný bitmapový objekt, můžete provést výběr obrazových bodů krytím jakéhokoli objektu nebo masky v panelu Vrstvy.

- 1 Vyberte bitmapový objekt na plátně.
- 2 V panelu Vrstvy umístěte ukazatel nad miniaturu objektu, který chcete použít k vytvoření výběru obrazových bodů.
- 3 Podržte stisknutou klávesu Alt (Windows) nebo Option (Mac OS).

Ukazatel se změní a naznačí, že se vybere alfa kanál (neprůhlednou oblast) objektu.

- 4 Klepněte na miniaturu.

Ve vybrané bitmapě se vytvoří nový výběr obrazových bodů.

- 5 (Volitelně) Chcete-li přidat výběr, stiskněte klávesy Alt a Shift (Windows) nebo Option a Shift (Mac OS) a klepněte na jiný objekt v panelu Vrstvy.



Objekty odečtete od výběru stisknutím kláves Ctrl a Shift a klepnutím na objekty.

## Odstraňování hranice výběru

Ohraničení výběru můžete odstranit, aniž by to ovlivnilo dokument.

❖ Proveďte jednu z následujících akcí:

- Nakreslete jiný výběr.
- Klepněte mimo současný výběr nástrojem pro výběr nebo nástrojem laso.
- Stiskněte Escape.

## Nastavení hranice výběru

### Změna umístění výběru při vytváření

- 1 Tažením začněte kreslit výběr.
- 2 Aniž byste pustili tlačítko myši, podržte stisknutý mezerník.
- 3 Přetáhněte výběr na jiné místo na plátně.
- 4 Držte stále tlačítko myši a uvolněte mezerník.
- 5 Pokračujte v kreslení výběru přetažením.

### Přesunutí existující hranice výběru

❖ Proveďte jednu z následujících akcí:

- Táhněte výběr nástrojem pro výběr, nástrojem Laso nebo nástrojem Kouzelná hůlka.
- Pomocí kláves šipek můžete výběr posouvat v krocích po 1 obrazovém bodu.
- Stiskněte Shift a klávesami šipek pohybujte výběrem v krocích po 10 obrazových bodech.

### Přidání obrazových bodů do existujícího výběru

- 1 Vyberte jakýkoli bitmapový nástroj pro výběr.
- 2 Se stisknutou klávesou Shift nakreslete hranice výběru, který chcete přidat.
- 3 Chcete-li pokračovat v přidávání k výběru opakujte kroky 1 a 2 s jakýmkoli bitmapovými nástroji pro výběr.

Přesahující výběry se spojí a vytvoří přiléhající výběr.

### Odečtení obrazových bodů od výběru

❖ Se stisknutou klávesou Alt (Windows) nebo Option (Mac OS) vyberte bitmapovým nástrojem oblast obrazových bodů, které chcete odstranit.

### Výběr části existujícího výběru

Vyberte část existujícího výběru nakreslením nové hranice výběru, která překrývá původní.

- 1 Se stisknutými klávesami Alt+Shift (Windows) nebo Option+Shift (Mac OS) vytvořte hranici výběru, která přesahuje původní výběr.
- 2 Uvolněte tlačítko myši.

Vyberou se pouze ty obrazové body, které jsou v oblasti přesahu těchto dvou výběrů.

### Invertování výběru obrazových bodů

Výběrem aktuálních obrazových bodů můžete vytvořit jiný výběr obrazových bodů, který vybere všechny aktuálně odznačené obrazové body.

- 1 Vytvořte výběr obrazových bodů pomocí jakéhokoli bitmapového nástroje pro výběr.
- 2 Zvolte možnosti Výběr > Vybrat doplněk. Vyberou se všechny obrazové body, které původně nebyly vybrané.

### Prolnutí okrajů výběru obrazových bodů

*Prolnutí okrajů vytváří průhledný efekt vybraných obrazových bodů.*

- 1 Zvolte možnost Výběr > Prolnutí.
- 2 Zadejte míru prolnutí v dialogovém okně Prolnutí okrajů.
- 3 V případě potřeby změnou čísla v dialogovém okně Prolnutí okrajů upravte míru prolnutí okrajů.



*Chcete-li zobrazit vzhled prolnutého výběru bez okolních obrazových bodů, vyberte možnost Výběr > Vybrat doplněk a pak stiskněte klávesu Delete.*

### Rozšíření nebo zúžení hranice výběru

Poté, co nakreslením hranice výběru vyberete obrazové body, můžete okraje výběru rozšířit nebo zúžit.

- 1 Po nakreslení hranice výběru vyberte možnost Vybrat > Rozšířit hranice výběru.
- 2 Zadejte počet obrazových bodů, o který chcete rozšířit nebo zúžit hranici výběru, a klepněte na tlačítko OK.

### Výběr oblasti kolem existující hranice výběru

Chcete-li přidat k hranici výběru speciální grafický efekt, vytvořte další hranici výběru, která zarámuje existující výběr.

- 1 Po nakreslení hranice výběru vyberte možnost Vybrat > Okraj hranice výběru.
- 2 Zadejte šířku hranice výběru, kterou chcete umístit okolo existující hranice výběru, a klepněte na OK.

### Vyhlazování okraje hranice výběru

Nadbytečné obrazové body, které se zobrazí na okraji výběru obrazových bodů nebo hranice výběru po použití nástroje Kouzelná hůlka, lze odstranit.

- 1 Zvolte Vybrat > Vyhladit hranici výběru.
- 2 Zadáním poloměru vzorku stanovte požadovaný stupeň vyhlazení a klepněte na OK.



Výběr obrazových bodů před a po vyhlazení

## Převedení, přenesení nebo uložení ohraničených výběrů

### Převedení hranice výběru na cestu

Bitmapový výběr můžete převést na vektorový objekt nakreslením hranice výběru kolem části bitmapy, kterou chcete převést. Tento proces je užitečný v případě, že chcete začít vytvářet animaci obkreslením výběru z bitmapy.

- ❖ Po nakreslení hranice výběru vyberte možnost Vybrat > Převést hranici výběru na cestu.

### Přenesení ohraničeného výběru na jiný bitmapový objekt

Ohraničený výběr lze přenést z jedné bitmapy na jinou bitmapu nebo na masku

- 1 Proveďte výběr nakreslením hranice výběru.
- 2 V panelu Vrstvy vyberte v každé vrstvě jiný bitmapový objekt.

Více informací viz „[Maskování](#)“ na stránce 126.

### Uložení nebo obnovení ohraničeného výběru

- 1 Zvolte možnost Vybrat > Uložit bitmapový výběr nebo Vybrat > Obnovit bitmapový výběr.
- 2 V nabídce Dokument zvolte otevřený dokument, který obsahuje uložený výběr.
- 3 V nabídce Výběr vyberte buď možnost Nový, nebo dříve uložený výběr, který chcete upravit.
- 4 Zvolíte-li možnost Nový, zadejte název pro nový výběr.
- 5 (Pouze obnovení) Chcete-li invertovat obnovený výběr, zvolte pole Invertovat.
- 6 Vyberte volbu v části Operace:

**Poznámka:** Pokud ukládáte nový výběr, deaktivují se všechny níže uvedené volby úprav.

**Nový výběr** Nahradí aktivní výběr v aktivním dokumentu výběrem zadaným v poli Výběr.

**Přidání k výběru** Přidá aktivní výběr k výběru zadanému v polích Dokument a Výběr.

**Odečtení od výběru** Odečte aktivní výběr od výběru zadaného v polích Dokument a Výběr.

**Průsečík s výběrem** Protne aktivní výběr s výběrem zadaným v polích Dokument a Výběr.


7 Klepněte na tlačítko OK a opakujte tento postup pro každý ohraničený výběr, který si přejete uložit nebo obnovit.

## Odstranění uloženého ohraničeného výběru

***Poznámka:** Tato funkce je aktivní pouze tehdy, pokud otevřený dokument obsahuje alespoň jeden uložený výběr.*

- 1 Zvolte možnost Vybrat > Odstranit bitmapový výběr.
- 2 V nabídce Dokument zvolte otevřený dokument, který obsahuje uložený výběr.
- 3 V nabídce Výběr zvolte výběr.

## Kopírování a přemístění obsahu ohraničeného výběru

Použitím nástroje pro výběr při přetažení hranice výběru na nové místo se přemístí hranice výběru, nikoli však vybraný obsah. Chcete-li kopírovat nebo přemístit vybrané obrazové body, použijte buď nástroj Ukazatel  nebo při použití bitmapového nástroje podržte stisknutou modifikační klávesu.




*Se stisknutými modifikačními klávesami (viz níže) můžete přemístit nebo kopírovat výběry pomocí kláves se šipkami. Držte také stisknutý Shift, chcete-li objekt přemísťovat v krocích o velikosti 10 obrazových bodů.*

## Přemístění obsahu ohraničeného výběru

- 1 Vytvořte výběr obrazových bodů pomocí bitmapového nástroje.
- 2 Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Pomocí libovolného nástroje z části Bitmapa na panelu nástrojů přetáhněte výběr se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Command (Mac OS).
  - Táhněte výběr nástrojem Ukazatel.

## Kopírování obsahu ohraničeného výběru

- ❖ Proveďte libovolný z následujících úkonů:
  - Přetáhněte výběr pomocí nástroje pro výběr uvnitř .
  - Táhněte výběr nástrojem ukazatel se stisknutou klávesou Alt (Windows) nebo Option (Mac OS).
  - Táhněte výběr libovolným bitmapovým nástrojem se stisknutými klávesami Ctrl a Alt (Windows) nebo Command+Option (Mac OS).

***Poznámka:** Použijete-li jeden z výše uvedených postupů, zůstane přemístěný nebo zkopírovaný výběr součástí aktuálního bitmapového objektu. Chcete-li vytvořit bitmapu z výběru obrazových bodů, postupujte podle níže uvedených kroků.*

## Vložení nové bitmapy zkopírováním výběru

- 1 Vyberte oblast obrazových bodů pomocí nástroje pro výběr obrazových bodů.
- 2 Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Vyberte možnost Úpravy > Vložit > Bitmapa vyjmutím.

Na současné vrstvě se vytvoří nový bitmapový objekt založený na výběru obrazových bodů a vybrané obrazové body jsou odstraněny z původního bitmapového objektu.

- Vyberte možnost Úpravy > Vložit > Bitmapa kopírováním.

V aktuální vrstvě je vytvořen na základě vybraných pixelů nový bitmapový objekt. Nad objektem, ze kterého byla bitmapa vyjmuta nebo kopírována, se v panelu Vrstvy v současné vrstvě objeví miniatura nové bitmapy.

## Úpravy vybraných objektů

### Přemístění, duplikace nebo odstranění objektů

#### Přemístění výběru

❖ Proveďte jednu z následujících akcí:

- Táhněte je pomocí nástroje ukazatel, nástroje pro výběr uvnitř nebo nástroje vybrat za.
- Použijte jakoukoli klávesu se šipkami a posouvejte výběr v krocích o velikosti 1 obrazového bodu.
- Se stisknutou klávesou Shift stiskněte jakoukoli klávesu se šipkami a pohybujte výběrem v krocích o velikosti 10 obrazových bodů.
- V inspektoru Vlastnosti zadáním souřadnic  $x$  a  $y$  umístěte levý horní roh výběru.
- Zadejte souřadnice  $x$  a  $y$  v panelu Informace. Pokud nejsou pole  $X$  a  $Y$  viditelná, přetáhněte myši dolní okraj panelu.

#### Přemístění nebo kopírování vybraných objektů vložením

- 1 Vyberte objekt nebo více objektů.
- 2 Vyberte možnost Úpravy > Vyjmout nebo Úpravy > Kopírovat.
- 3 Zvolte možnosti Úpravy > Vložit.

#### Duplikace jednoho nebo více vybraných objektů

❖ Vyberte Úpravy > Duplikovat.

Opakováním příkazu se budou v kaskádovém uspořádání od původního objektu objevovat kopie vybraného objektu. Kopie se objeví o 10 obrazových bodů níž a o 10 obrazových bodů vpravo od předchozí kopie. Naposledy duplikovaný objekt se stává vybraným objektem.

#### Klonování výběru

❖ Vyberte Úpravy > Klonovat.

Klon výběru se umístí přímo před originál a stane se vybraným objektem.

**Poznámka:** Chcete-li vybraný klon přemístit směrem od originálu s přesností na obrazový bod, použijte klávesy se šipkami nebo Shift+klávesy se šipkami. To je praktický způsob, jak zachovat určitou vzdálenost mezi klony nebo zachovat svislé nebo vodorovné zarovnání klonů.

#### Odstranění vybraných objektů

❖ Proveďte jednu z následujících akcí:

- Stiskněte klávesu Backspace nebo Delete/Smazat.
- Vyberte možnost Úpravy > Vymazat nebo Úpravy > Vyjmout.

- Klepněte na objekt pravým tlačítkem myši a z kontextové nabídky vyberte možnost Úpravy > Vymout.




## Zrušení nebo odznačení výběru

❖ Proveďte jednu z následujících akcí:

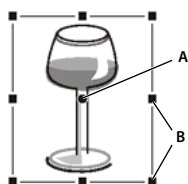
- Zvolte možnost Výběr > Odznačit.
- Používáte-li nástroj výběr, oválný výběr nebo nástroj laso, klepněte kdekoli v obraze mimo vybranou oblast.
- Stiskněte Escape.

## Transformace a deformace objektů a výběrů

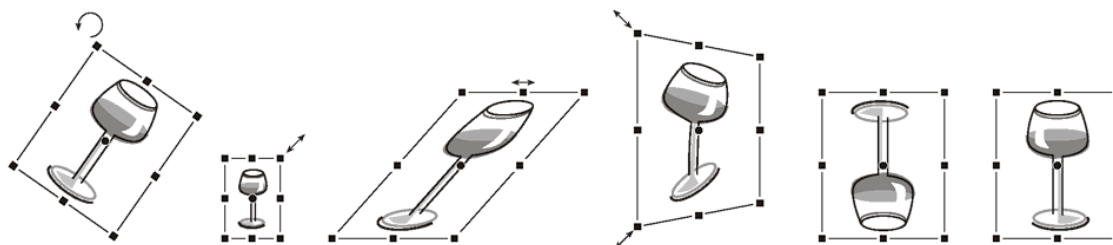
Vybraný objekt, skupinu objektů nebo výběr obrazových bodů transformujte pomocí nástrojů a příkazů nabídek Změnit velikost, Zkosit a Deformovat:

|   |   |
|---|---|
|  | Příkaz Změnit velikost zvětšuje nebo zmenšuje objekt.   |
|  | Příkaz Zkosit zešíkne objekt podle stanovené osy.   |
|  | Příkaz Deformovat přemístí strany nebo rohy objektu ve směru, ve kterém táhnete táhla výběru, když je nástroj aktivní. To se hodí pro vytvoření vzhledu 3D. |

Když vyberete jakýkoli transformační nástroj nebo příkaz nabídky Transformovat, aplikace Adobe® Fireworks® kolem vybraného objektu zobrazí táhla transformace.



A. Středový bod B. Táhla transformace



Objekt otočený, zmenšený, zkosný, deformovaný a otočený svisle a vodorovně

## Transformace vybraných objektů pomocí táhel transformace

1 Vyberte transformační nástroj.

Když přemístíte ukazatel na nebo do blízkosti táhel výběru, ukazatel se změní a označuje současnou transformaci.


2 Proveďte jednu z následujících akcí:

- Umístíte ukazatel do blízkosti rohového bodu a tažením jím otáčejte.
- Přetažením táhel transformujete podle toho, jaký transformační nástroj je aktivní.

3 Poklepáním uvnitř okna nebo stisknutím klávesy Enter aplikujte změny.

## Změna velikosti vybraného objektu

Změnou měřítka objektu (nazývá se také změna velikosti) se objekt zvětší nebo zmenší na šířku, na výšku nebo v obou směrech.

- 1 Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Vyberte nástroj změna velikosti .
  - Zvolte možnost Změnit > Transformovat > Změnit velikost.
- 2 Táhněte transformační táhla:
  - Chcete-li zvětšovat nebo zmenšovat objekt na výšku i na šířku, táhněte rohové táhlo. Proporce zachováte, budete-li při změně měřítka držet klávesu Shift.
  - Chcete-li zvětšovat nebo zmenšovat objekt na výšku nebo na šířku, táhněte postranní táhlo.
  - Chcete-li objekt zvětšovat nebo zmenšovat ze středu, držte během přetahování táhel stisknutou klávesu Alt.

## Změní velikost všech vybraných objektů


Objekty lze vybírat na kreslicím plátnu a jejich velikost měnit vodorovně, svisle nebo v obou směrech.


- 1 Pomocí nástroje ukazatel vyberte objekty na plátně.
- 2 Vyberte Příkazy > Změnit velikost vybraných objektů
- 3 Pomocí ovladačů v dialogovém okně změňte velikost objektů vodorovně nebo svisle a klepněte na volbu Aplikovat.

***Poznámka:** Velikost se může měnit po 1 nebo 10 pixelech podle toho, zda klepáte na menší nebo větší ovladače.*

## Zkosení objektů

Když zkositě objekt, transformuje se sešikmením podél vodorovné nebo svislé osy nebo podél obou os.


- 1 Jedním z následujících úkonů zobrazíte transformační táhla:
  - Vyberte nástroj zkosení .
  - Vyberte Změnit > Transformovat > Zkosit.
- 2 Přetažením táhla objekt zkoste.

 *Tažení rohového bodu vytvoříte zdání perspektivy.*

- 3 Poklepejte na dokument nebo stiskněte klávesu Enter.

## Deformování objektů


Změna velikosti a proporcí objektu přetažením táhel výběru nástrojem deformace.

- 1 Jedním z následujících úkonů zobrazíte transformační táhla:
  - Vyberte nástroj deformace .
  - Zvolte možnost Změnit > Transformovat > Deformovat.
- 2 Přetažením táhel deformujete objekt.
- 3 Poklepejte uvnitř okna nebo stiskněte klávesu Enter.

## Otáčení nebo převrácení objektů

Otáčený nebo převrácený objekt se otáčí kolem středového bodu.



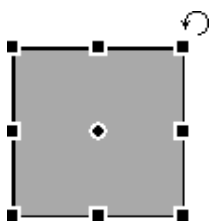
 Informace o vytváření zdání perspektivy zdánlivou trojrozměrnou rotací objektu viz „[Zkosení objektů](#)“ na stránce 46.

### Otáčení vybraného objektu o 90 ° nebo 180 °


❖ Vybrat Změnit > Transformovat a z podnabídky vyberte příkaz Otočit .

### Otáčení vybraného objektu tažením

- 1 Vyberte jakýkoli transformační nástroj.
- 2 Ukazatel přemístěte mimo objekt. Zobrazí se ukazatel natočení.



- 3 Přetažením objekt otočte.

 Chcete-li omezit otáčení na kroky po 15 ° vzhledem k horizontu, táhněte ukazatel se stisknutou klávesou Shift.

- 4 Poklepáním uvnitř okna nebo stisknutím klávesy Enter aplikujte změny.

### Přemístění osy otáčení

❖ Přetáhněte středový bod směrem od středu.

### Obnovení osy otáčení do středu výběru

- ❖ Proveďte jednu z následujících akcí:
- Poklepejte na středový bod.
  - Stisknutím klávesy Escape odznačte objekt a znovu ho vyberte.

### Převrácení objektu se zachováním relativní polohy

❖ Vyberte Změnit > Transformovat > Převrátit vodorovně nebo Převrátit svisle.

## Číselná transformace objektů

Místo toho, abyste otáčeli nebo měnili měřítko nebo velikost objektů přetažením, můžete je transformovat zadáním specifických hodnot. Použijte inspektor Vlastnosti, panel Informace nebo příkaz Číselná transformace.

❖ V inspektoru Vlastnosti nebo v panelu Informace zadejte nové hodnoty šířky (Š) nebo výšky (V).

**Poznámka:** Pokud nejsou v inspektoru Vlastnosti pole Š a v viditelné, klepnutím na rozbalovací šipku zobrazte všechny vlastnosti.

### Změna velikosti nebo otáčení objektů příkazem Číselná transformace

- 1 Vyberte Změnit > Transformovat > Číselná transformace.
- 2 Z rozbalovací nabídky zvolte požadovaný typ transformace.

- 3 Chcete-li při zvětšování a zmenšování nebo změnách velikosti výběru zachovat vodorovné a svislé proporce, vyberte Zachovat proporce.
- 4 Když vyberete Měnit velikost atributů, bude se transformovat výplň, tah a efekty objektu spolu se samotným objektem.
- 5 Když odznačíte možnost Měnit velikost atributů, bude se transformovat pouze cesta.
- 6 Zadejte číselné hodnoty, které chcete použít pro transformaci výběru, a pak klepněte na tlačítko OK.

### Zobrazení informací o číselné transformaci

Panel Informace zobrazuje informace o číselné transformaci aktuálně vybraného objektu. Informace se během úprav objektu průběžně aktualizují.

❖ Vyberte Okna > Informace.

## Změna měřítka s 9 řezy

Změna velikosti s 9 řezy umožňuje měnit vektorové a bitmapové objekty bez deformace jejich geometrických vlastností. Zachová se vzhled klíčových prvků jako například text nebo zaoblené rohy.

Aplikace Fireworks používá dvě metody změny velikosti s 9 řezy: změnu velikosti symbolů s trvalými vodítky řezů, které můžete nastavit, a standardní změnu velikosti s dočasnými vodítky, která aplikujete jednorázově. Změna velikosti symbolů je ideální pro objekty, které budete opakovaně používat. Standardní změna velikosti je ideální pro rychlé, jednorázové úpravy bitmapových objektů nebo základních tvarů, které přidáváte do návrhových maket.

Video s výukovým kurzem představujícím tvorbu škálovatelných objektů se změnou měřítka s 9 řezy naleznete na adrese [www.adobe.com/go/lrvid4036\\_fw\\_cz](http://www.adobe.com/go/lrvid4036_fw_cz).



*Chcete-li, aby změna velikosti byla maximálně flexibilní, vytvořte co největší středový řez. (Pokud objekt výrazně zmenšíte, aplikace Fireworks omezí okolní řezy na jejich původní velikost.)*

### Viz také

„Symboly“ na stránce 145

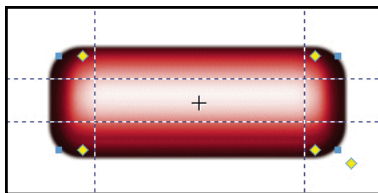
„Otevření grafík vytvořených jinými aplikacemi“ na stránce 9

„Předvolby vodítek a mřížek“ na stránce 282



## Symboly s 9 řezy

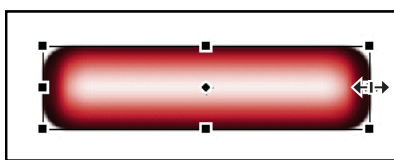
### Aplikace vodítek s 9 řezy na symbol

- 1 Do režimu úpravy symbolu přejděte poklepáním na symbol nebo tlačítko.
- 2 V panelu Vlastnosti zvolte Aktivovat pro vodítka změny velikosti s 9 řezy.
- 3 Přesuňte vodítka a umístěte je na příslušné tlačítko nebo na příslušný symbol. Dbejte na to, aby části symbolu, které si při změně velikosti nepřejete deformovat (například rohy), zůstaly vně vodítek.



Vodítka změny velikosti s 9 řezy umístěná tak, aby se při změně velikosti tlačítka nedeformovaly rohy.

- 4 (Volitelně) Zamkněte vodítka: v panelu Vlastnosti zvolte možnost Zamknout pro vodítka změny velikosti s 9 řezy.
- 5 Klepnutím na ikonu v horní části panelu dokumentu se vrátíte na stránku s obsahem .
- 6 Změňte velikost symbolu podle potřeby použitím nástroje změna velikosti .



Tlačítko změny velikosti, aniž by se deformoval tvar rohů.



Po aplikování vodítek s 9 řezy na symbol jej můžete vnořovat v chráněných oblastech jiných symbolů s 9 řezy a vytvářet složité objekty, jejich velikost lze velmi dobře měnit.

### Viz také

„[Symboly](#)“ na stránce 145

### Změna velikosti v jednom rozměru pomocí tří řezů

Chcete-li změnit velikost objektu pouze v jednom rozměru, můžete použít tři řezy namísto devíti.

- ❖ Postupujte podle standardního postupu pro 9 řezů, avšak v kroku 3 proveďte následující úkon:
  - Změnu svislé velikosti proveďte tažením vodorovných vodítek řezů až k okraji objektu.
  - Změnu vodorovné velikosti proveďte tažením svislých vodítek řezů až k okraji objektu.

### Určení symbolů používajících změnu velikosti s 9 řezy

- ❖ Poklepáním na ikonu symbolu v panelu Knihovna dokumentu přejděte do režimu úpravy symbolu a vyhledejte vodítka řezů.

### Viz také


„[Přepněte z úpravy symbolu na úpravu stránky](#)“ na stránce 147

## Standardní objekty s 9 řezy

Nástroj pro změnu velikosti s 9 řezy vytvoří dočasná vodítka řezů, která vám pomohou změnit velikost objektů bez deformace jejich geometrických vlastností. Tento nástroj je užitečný pro rychlou změnu velikosti bitmapových objektů nebo základních tvarů při návrhu prototypů a maket.

Vodítka vytvořená pomocí nástroje pro změnu velikosti s 9 řezy zmizí po jediném použití. Informace o dalších trvalých vodítkách řezů, které lze opakovaně použít, viz „[Symboly s 9 řezy](#)“ na stránce 48.

- 1 Na plátně zvolte bitmapový objekt nebo vektorový tvar.

- 2 V panelu nástrojů zvolte nástroj pro změnu velikosti s 9 řezů .

**Poznámka:** Pokud jste v kroku 1 vybrali automatický tvar, aplikace vás vyzve k rozdělení skupiny. Rozdělení proveďte pouze v případě, že jste dokončili nastavení řídicích bodů automatického tvaru.

- 3 Uspořádejte na plátně vodítka řezů tak, aby se co nejlépe zachovala geometrie objektu. (Více informací viz „[Změna měřítka s 9 řezů](#)“ na stránce 48.)
- 4 Tažením rohu nebo táhla strany transformujte objekt.

### Viz také

„[Základní tvary](#)“ na stránce 70

„[Automatické tvary](#)“ na stránce 72

„[Předvolby úprav](#)“ na stránce 281

## Uspořádání několika objektů

### Volby pro uspořádání objektů

**Seskupené objekty** Manipulace s více objekty jako s jedním objektem nebo ochrana vazeb mezi objekty v rámci skupiny.

**Určování pořadí objektů** Umístění objektů za jiné nebo před jiné objekty.

**Zarovnávání vybraných objektů** Zarovnání objektů na plochu plátna nebo podle vodorovné či svislé osy.


### Seskupení nebo rozdělení skupin objektů

Jednotlivé vybrané objekty můžete seskupovat a pak s nimi manipulovat, jako by se jednalo o jediný objekt. Například, poté co nakreslíte okvětní plátky jako jednotlivé objekty, seskupte je a pohybujte pak s celou květinou jako s jediným objektem.

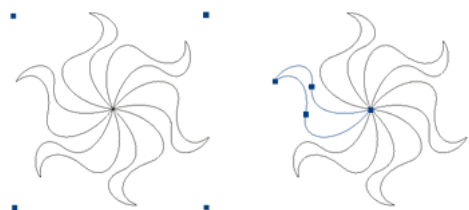
Skupiny můžete upravovat, aniž byste je rozdělovali. Můžete vybrat samostatný objekt ve skupině a upravovat ho, aniž byste skupinu objektů rozdělovali. Skupinu objektů můžete také kdykoli rozdělit.

❖ Zvolte možnost Změnit > Seskupit nebo Změnit > Rozdělit skupinu.

### Výběr objektů ve skupinách

Chcete-li pracovat s jednotlivými objekty ve skupině, můžete buď rozdělit skupinu, nebo použít nástroj pro výběr uvnitř , vybrat jednotlivé objekty a ponechat zbytek skupiny nedotčený.

Úprava atributů objektu vybraného uvnitř skupiny změní pouze vybraný objekt. Přemístění ve skupině vybraného objektu do jiné vrstvy odstraní objekt ze skupiny.



Vybrání objektu uvnitř skupiny

### Výběr objektu, který je součástí skupiny

- ❖ Vyberte nástroj pro výběr uvnitř a klepněte na objekt nebo přetáhněte okolní oblast výběru. Chcete-li přidat objekt do výběru nebo ho z výběru odstranit, přetáhněte ho se stisknutou klávesou Shift.

### Výběr skupiny, která obsahuje objekt vybraný uvnitř skupiny

- ❖ Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Klepněte pravým tlačítkem myši kdekoli ve skupině a z kontextové nabídky vyberte možnost Vybrat > Vybrat nadřazený.
  - Zvolte příkaz Vybrat > Vybrat nadřazený.

### Výběr všech objektů ve vybrané skupině

- ❖ Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Klepněte pravým tlačítkem myši kamkoli na skupinu a v kontextové nabídce zvolte možnost Vybrat > Vybrat uvnitř.
  - Zvolte příkaz Vybrat > Vybrat uvnitř.

## Určování pořadí objektů

V rámci jedné vrstvy Fireworks vrství objekty na základě pořadí, ve kterém byly vytvořeny, a umísťuje naposledy vytvořené objekty na vrchol. Pořadí překrývání objektů určuje, jak se budou objevovat při přesahu.

Pořadí překrývání ovlivňují také vrstvy. Například předpokládejme, že dokument má dvě vrstvy nazvané Vrstva 1 a Vrstva 2. Je-li na panelu Vrstvy uvedena Vrstva 1 pod Vrstvou 2, potom se vše ve Vrstvě 2 bude zobrazovat před všemi objekty ve Vrstvě 1.

Pořadí vrstev můžete změnit přetažením vrstvy v panelu Vrstvy do nového místa. Další informace viz „[Uspořádání vrstev](#)“ na stránce 123.

### Změna pořadí překrývání vybraného objektu nebo skupiny v rámci vrstvy

- Chcete-li objekt nebo skupinu přesunout na začátek nebo na konec pořadí překrývání, zvolte možnost Změnit > Uspořádat > Zcela dopředu nebo Zcela dozadu.
- Chcete-li objekt nebo skupinu přesunout o jednu pozici nahoru nebo dolů v pořadí překrývání, zvolte možnost Změnit > Uspořádat > Posunout dopředu nebo Posunout dozadu.

Pokud je vybrán více než jeden objekt nebo jedna skupina, objekty se přemístí před nebo za všechny nevybrané objekty a zachovávají si své vzájemné pořadí.

### Uspořádání objektů mezi vrstvami

Panel Vrstvy nabízí novou dimenzi ovládání uspořádání. Tažením miniatury objektu nebo modrého indikátoru výběru na jinou vrstvu přesuňte vybrané objekty z jedné vrstvy na druhou.

## Zarovnávání objektů

Na vybrané objekty můžete aplikovat jeden nebo více příkazů Zarovnat.



*Pro rychlý přístup k těmto příkazům použijte panel Zarovnání (Okno > Zarovnat).*

### Zarovnávání vybraných objektů

1 Zvolte možnost Upravit > Zarovnat.

2 Zvolte jednu z následujících možností:

**Doleva** Zarovná objekty k vybranému objektu, který je nejvíce vlevo.

**Středově svisle** Zarovná středové body objektů podle svislé osy.

**Doprava** Zarovná objekty k vybranému objektu, který je nejvíce vpravo.

**Nahoru** Zarovná objekty k vybranému objektu, který je nejvýše.

**Středově vodorovně** Zarovná středové body objektů podle vodorovné osy.

**Dolů** Zarovná objekty k vybranému objektu, který je nejnižší.

### Rovnoměrné rozmístění šířky nebo výšky tří nebo více vybraných objektů

❖ Vyberte Změnit > Zarovnat > Rozmístit šířky nebo Změnit > Zarovnat > Rozmístit výšky.

# Kapitola 5: Práce s bitmapami

## Vytváření bitmap

*Bitmapy* jsou grafiky tvořené malými barevnými čtverečky zvanými *obrazové body* (*pixels*), které se kombinují jako části mozaiky a tím vytvářejí obraz. Bitmapové grafiky jsou například fotografie, naskenované obrazy a grafiky vytvořené programy pro malování. Někdy se jim také říká *rastrové obrazy*.

Aplikace Adobe® Fireworks® kombinuje funkčnost aplikací pro úpravy fotografií, vektorové kreslení a malování. Bitmapové obrazy můžete kreslit a malovat bitmapovými nástroji, vytvářet je převedením vektorových objektů na bitmapové obrazy nebo otevřením importovaných obrazů. Bitmapové obrazy není možné převést na vektorové objekty.

### Viz také

„[O bitmapových grafikách](#)“ na stránce 7

## Vytváření bitmapových objektů nakreslením

Po vytvoření se bitmapový objekt zobrazí na současné vrstvě. V panelu Vrstvy, pokud jsou jednotlivé vrstvy rozbalené, je ve vrstvě, na které leží, vidět miniatura a název každého bitmapového objektu. I když některé bitmapové aplikace považují každý bitmapový objekt za samostatnou vrstvu, aplikace Fireworks kombinuje bitmapové objekty, vektorové objekty a text na vrstvách.


- 1 V bitmapové části panelu nástrojů vyberte nástroj štětec nebo tužka.
- 2 Malujte nebo kreslete nástrojem štětec nebo tužka a na plátně vytvořte bitmapové objekty.

Nový bitmapový objekt je přidán do současné vrstvy v panelu Vrstvy. Další informace o používání nástrojů tužka a štětec viz téma „[Úpravy bitových map](#)“ na stránce 54.

## Vytváření prázdných bitmapových objektů

Můžete vytvořit prázdnou bitmapu a později do ní nakreslit nebo namalovat obrazové body.

❖ Proveďte jednu z následujících akcí:

- Klepněte na tlačítko Nový bitmapový obraz  v panelu Vrstvy.
- Vyberte Úpravy > Vložit > Prázdná bitmapa.
- Nakreslete hranici výběru, začněte na prázdné ploše plátna a pak výběr vyplňte. Další informace viz „[Vytvoření hranice výběru obrazových bodů](#)“ na stránce 38.

Do současné vrstvy v panelu Vrstvy je přidána prázdná bitmapa.

## Vyjmutí nebo zkopírování obrazových bodů a jejich vložení jako nové bitmapové objekty

- 1 Vytvořte výběr obrazových bodů pomocí nástroje pro výběr, nástroje Laso nebo nástroje Kouzelná hůlka.
- 2 Vyjměte a vložte nebo zkopírujte výběr do nové bitové mapy.

Výběr se objeví v panelu Vrstvy jako objekt na současné vrstvě.

**Poznámka:** Můžete také klepnout pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Mac OS) na výběr obrazových bodů a zvolit vyjmutí nebo zkopírování.

## Převedení vybraných vektorových objektů na bitmapový obraz


**Poznámka:** Převedení vektoru na bitmapu je nevratné, kromě případu, kdy je stále ještě možné provést příkaz Úpravy > Zpět nebo vzít zpět akci v panelu Historie.

- ❖ Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Vyberte Změnit > Sloučit výběr.
  - V nabídce Volby v panelu Vrstvy vyberte Sloučit výběr.

## Úpravy bitových map


Nejběžněji používané nástroje pro úpravy fotografií jsou umístěny v panelu Úpravy obrazu (Okna > Jiné > Úpravy obrazu).

### Kreslení bitmapových objektů


- 1 Vyberte nástroj tužka .
- 2 Nastavte volby nástrojů v inspektoru Vlastnosti:
  - Vyhlazení** Vyhladí okraje čar, které kreslíte
  - Automaticky mazat** Použije barvu výplně, když se nástrojem Tužka klepne na místo s barvou tahu
  - Zachovat průhlednost** Omezí kreslení tužkou na kreslení pouze v existujících obrazových bodech, ne v průhledných oblastech grafiky
- 3 Kreslete tažením. Chcete-li cestu omezit jen na svislý, vodorovný nebo diagonální směr, táhněte se stisknutou klávesou Shift.

### Malování objektů nástrojem Štětec

Další informace viz „[Aplikace a změna tahu](#)“ na stránce 108.

- 1 Vyberte nástroj štětec .
- 2 Nastavte atributy tahu v inspektoru Vlastnosti.
- 3 Malujte přetažením.

### Změna obrazových bodů na barvu výplně

- 1 Vyberte nástroj plechovka barvy .
- 2 Vyberte barvu v poli Barva výplně.
- 3 Nastavte hodnotu tolerance v inspektoru Vlastnosti.


**Poznámka:** Tolerance určuje, do jaké míry si musí být obrazové body barevně podobné, aby bylo možné je vyplnit. Při nastavení nízkých hodnot tolerance se vyplňují obrazové body, které mají hodnoty barvy podobné obrazovému bodu, na který klepnete. Při nastavení vysokých hodnot tolerance se vyplňují obrazové body v širším rozsahu hodnot barvy.



- 4 Klepněte na obraz.


Všechny obrazové body v rozsahu tolerance změni barvu na barvu výplně.

## Aplikace výplně přechodem na výběr obrazových bodů

- 1 Vytvořte výběr.
- 2 Klepněte na nástroj plechovka barvy v panelu nástrojů a v rozbalovacím seznamu vyberte nástroj  Přechod.
- 3 V inspektoru Vlastnosti nastavte atributy výplně.
- 4 Klepnutím na výběr obrazových bodů aplikujte výplň.

## Vzorkování barvy, aby bylo možné ji použít jako barvu tahu nebo výplně


**Poznámka:** Ukazatel v podobě kapátka pro pole barvy a nástroj Kapátko se navzájem liší. Viz „[Výběr vzorků barev z rozbalovacího okna barev](#)“ na stránce 104.

Nástrojem Kapátko  lze odebrat vzorek barvy z obrazu.

- 1 Pokud správný atribut ještě není aktivní, proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Klepnutím na ikonu tahu vedle pole Barva tahu v panelu nástrojů nastavte atribut jako aktivní.
  - Klepnutím na ikonu výplně vedle pole Barva výplně v panelu nástrojů nastavte atribut jako aktivní.

**Poznámka:** Neklepejte na samotné pole barev. Pokud to provedete, namísto nástroje Kapátko se objeví ukazatel kapátka.
- 2 Otevřete dokument Fireworks nebo jakýkoli soubor, který Fireworks umí otevřít.
- 3 V panelu nástrojů v části Barvy vyberte nástroj kapátko. V inspektoru Vlastnosti potom nastavte možnost Průměrování barev vzorku:  
**1 obrazový bod** Vytvoří barvu tahu nebo výplně z jediného obrazového bodu  
**3x3 průměr** Vytvoří barvu tahu nebo výplně z průměrných hodnot barev oblasti 3 na 3 obrazové body  
**5x5 průměr** Vytvoří barvu tahu nebo výplně z průměrných hodnot barev oblasti 5 na 5 obrazových bodů
- 4 Klepněte nástrojem kapátko kdekoli v dokumentu.  
Odebraný vzorek barvy se objeví ve všech polích barvy tahu nebo výplně všude ve Fireworks.

## Vymazání obrazových bodů v bitmapovém objektu nebo výběru

- 1 Vyberte nástroj guma .
- 2 V inspektoru Vlastnosti vyberte oblý nebo hranatý tvar gumy.
- 3 Přetažením jezdců nastavte okraj, velikost a úroveň krytí.
- 4 Táhněte nástroj guma nad obrazovými body, které chcete vymazat.

## Oříznutí vybrané bitmapy

V dokumentu Fireworks je možné izolovat a oříznout samostatný bitmapový objekt a ponechat ostatní objekty na plátně nedotčené.

- 1 Pomocí bitmapového nástroje pro výběr vyberte bitmapový objekt nebo nakreslete ohraničení výběru.
- 2 Vyberte Úpravy > Oříznout vybranou bitmapu.

- 3 Přizpůsobte táhla oříznutí tak, aby ohraničovací rámeček ohraničoval tu oblast bitmapového obrazu, kterou chcete zachovat.

**Poznámka:** Chcete-li zrušit výběr oříznutí, stiskněte klávesu *Escape*.



Ohraničovací rámeček

- 4 Poklepáním uvnitř ohraničovacího rámečku nebo stisknutím *Enter* oříznete výběr.

## Retušování bitmap

|  |  |
|--|--|
|  | Nástroj razítko umožňuje kopírovat nebo klonovat z jedné oblasti obrazu do jiné oblasti. |
|  | Nástroj rozostření snižuje ostrost vybraných oblastí obrazu.                             |
|  | Nástroj rozmazání nabere barvu a tlačí ji v obraze ve směru, kterým táhnete.             |
|  | Nástroj zostření zostří oblasti obrazu.  |
|  | Nástroj zesvětlení zesvětlí oblasti obrazu.  |
|  | Nástroj ztmavení ztmaví oblasti obrazu.  |
|  | Nástroj pro odstranění červených očí zredukuje výskyt červených očí na fotografiích.     |
|  | Nástroj nahradit barvu přemaluje jednu barvu na jinou.                                   |

## Klonování obrazových bodů

Klonování obrazových bodů se hodí, když potřebujete opravit poškrábanou fotografii nebo odstranit prach z obrazu; můžete zkopírovat oblast obrazových bodů ve fotografii a nahradit klonovanou plochou poškrábané nebo zaprášené místo.

- 1 Vyberte nástroj razítko.
- 2 Klepněte na oblast, kterou chcete zvolit jako zdroj (oblast, kterou chcete klonovat).

Ukazatel vzorkování se změní na zaměřovací kříž.

**Poznámka:** Jestliže chcete zvolit ke klonování jinou oblast obrazových bodů, klepněte se stisknutou klávesou *Alt* (Windows) nebo stisknutou klávesou *Option* (Mac OS) na jinou oblast obrazových bodů.

- 3 Přemístěte se do jiné části obrazu a táhněte ukazatel.

Zobrazí se dva ukazatele.

- První je zdroj a je ve tvaru zaměřovacího kříže.
- Podle vybraných předvoleb je druhý ukazatel buď razítko, zaměřovací kříž nebo modrý kroužek. Když táhnete druhý ukazatel, obrazové body pod prvním ukazatelem se zkopírují a aplikují se do oblasti pod druhým ukazatelem.

## Nastavení voleb pro nástroj Razítko

- 1 Vyberte nástroj razítko.
- 2 V inspektoru Vlastnosti nastavte volby razítka:

**Velikost** Určuje velikost razítka.

**Okraj** Určuje měkkost tahu (100 % je tvrdý, 0 % je měkký).

**Zarovnaný zdroj** Stanoví operaci vzorkování. Když je vybraná volba Zarovnaný zdroj, pohybuje se vzorkovací ukazatel svisle a vodorovně zarovnaný s druhým ukazatelem. Když je volba Zarovnaný zdroj odznačená, je oblast vzorkování pevná bez ohledu na to, kam přemístíte druhý ukazatel a kde s ním klepnete.

**Použít celý dokument** Vzorkuje všechny objekty ve všech vrstvách. Když je tato volba odznačená, nástroj razítko vzorkuje pouze z aktivního objektu.

**Krytí** Určuje, do jaké míry bude skrz tah viditelné pozadí.

**Režim prolnutí** Stanoví způsob, jakým klonovaný obraz ovlivní pozadí.

## Duplikování výběru obrazových bodů

- Přetáhněte výběr obrazových bodů pomocí nástroje pro výběr uvnitř.
- Se stisknutou klávesou *Alt* (Windows) nebo *Option* (Mac OS) přetáhněte výběr obrazových bodů nástrojem Ukazatel.

## Rozostření, zostření a rozmazání obrazů

Nástroje rozostřit a zostřit ovlivní zaostření obrazových bodů. Nástroj Rozostření umožňuje zdůraznit části obrazu selektivním rozostřením zaostření prvků. Nástroj Zostření je užitečný při odstraňování problémů způsobených skenováním nebo rozostřením fotografií. Nástroj Rozmazání umožňuje jemné prolnutí barev.

- 1 Vyberte nástroj Rozostření, Zostření nebo Rozmazání.
- 2 Nastavte volby štětce v inspektoru Vlastnosti:

**Velikost** Nastavuje velikost špičky štětce.

**Okraj** Určuje měkkost špičky štětce.

**Tvar** Nastavuje oblý nebo hranatý tvar špičky štětce.

**Intenzita** Nastavuje míru rozostření nebo zostření.

*Volby rozmazání*

**Přítlak** Nastavuje intenzitu tahu.

**Rozmazat barvu** Umožňuje rozmazávat určenou barvu na začátku každého tahu. Pokud tato volba není vybraná, nástroj použije barvu pod ukazatelem.

**Použít celý dokument** Rozmazává s použitím dat barev všech objektů na všech vrstvách. Pokud tato volba není vybraná, nástroj rozmazání použije barvy pouze z aktivního objektu.

- 3 Přetáhněte nástroj nad pixely, které chcete zaostřit, rozostřit nebo rozmazat.



*Podržetím klávesy Alt (Windows) nebo Option (Mac OS) přepnete z jednoho chování nástroje na druhé.*

## Zesvětlení a ztmavení částí obrazů

Pomocí nástroje zesvětlení nebo ztmavení můžete zesvětlit nebo ztmavit body v obraze. Použití těchto nástrojů se podobá zvýšení nebo snížení osvitů při vyvolávání fotografií.

- 1 Vyberte nástroj zesvětlení a zesvětlejte části obrazu nebo nástroj ztmavení a části obrazu ztmavte.
- 2 Nastavte volby štetce a expozici v inspektoru Vlastnosti.

Expozice se pohybuje v rozsahu od 0 % do 100%. Vyšší hodnoty přinášejí výraznější efekty.

- 3 Nastavte rozsah v inspektoru Vlastnosti:

**Stíny** Změní hlavně tmavé části obrazu

**Světla** Změní hlavně světlé části obrazu

**Střední tóny** Změní hlavně střední rozsah každého kanálu v obraze

- 4 Táhněte nástrojem přes tu část obrazu, kterou chcete zesvětlit nebo ztmavit.


***Poznámka:** Pro dočasné přepnutí mezi nástrojem zesvětlení a nástrojem ztmavení podržte stisknutou klávesu Alt (Windows).*

## Odstranění efektu červených očí na fotografiích

Nástroj pro odstranění efektu červených očí jednoduše přemaluje pouze ty oblasti fotografie, které jsou červené a zamění červené barvy za šedé a černé.



*Originál fotografie; po použití nástroje pro odstranění červených očí*

- 1 V bitmapové části panelu nástrojů vyberte nástroj pro odstranění červených očí . (Pokud nástroj není zobrazen, podržte nástroj Razítko, dokud se neobjeví rozbalovací nabídka.)
- 2 V inspektoru Vlastnosti nastavte tyto volby:

**Tolerance** Určuje rozsah odstínů, které mají být nahrazeny (0 nahrazuje pouze červenou a 100 nahrazuje všechny odstíny obsahující červenou).

**Síla** Nastavuje hloubku odstínu šedé, která má nahradit červený rozsah barev.

- 3 Přetáhněte ukazatel se zaměřovacím křížem nad červené panenky na fotografii.

Jestliže oči zůstanou červené, zvolte možnosti Úpravy > Zpět a opakujte kroky 2 a 3 s odlišným nastavením tolerance a síly.

## Nahrazování barev v bitmapových objektech



Originál fotografie; po použití nástroje nahradit barvu

### Nahrazení barvy pomocí vzorníku barev

- 1 V bitmapové části panelu nástrojů vyberte nástroj Nahradit barvu . (Pokud nástroj není zobrazen, podržte nástroj Razítko, dokud se neobjeví rozbalovací nabídka.)
- 2 V inspektoru Vlastnosti klepněte v poli z barvy na vzorník.
- 3 Klepnutím na pole z barvy vyberte barevnou sondu, a výběrem barvy z rozbalovací nabídky určete barvu, kterou ji chcete nahradit.
- 4 Klepněte na pole Do barvy v inspektoru Vlastnosti a vyberte barvu z rozbalovací nabídky.
- 5 Nastavte ostatní atributy tahu v inspektoru Vlastnosti.

**Tolerance** Určuje rozsah barev, které mají být nahrazeny (0 nahrazuje barvu zadanou v poli z barvy a 100 nahrazuje všechny barvy podobné barvě zadané v poli z barvy).

**Síla** Určuje, do jaké míry má být barva zadaná v poli z barvy nahrazena.

**Kolorovat** Nahradí barvu zadanou v poli z barvy barvou zadanou v poli Do barvy. Odznačením pole Kolorovat zbarvíte barvu zadanou v poli z barvy barvou zadanou v poli Do barvy, a ponecháte část barvy zadanou v poli z barvy neporušenou.

- 6 Přetáhněte nástroj nad barvu, kterou chcete nahradit.

### Nahrazení barvy vybranou barvou v obraze

- 1 V bitmapové části panelu nástrojů vyberte nástroj Nahradit barvu . (Pokud nástroj není zobrazen, podržte nástroj Razítko, dokud se neobjeví rozbalovací nabídka.)
- 2 V inspektoru Vlastnosti klepněte v poli z barvy na Obraz.
- 3 Klepněte na pole Do barvy v inspektoru Vlastnosti a vyberte barevnou sondu. Pak vyberte barvu z rozbalovací nabídky.
- 4 Nastavte ostatní atributy tahu v inspektoru Vlastnosti.

- 5 Nástrojem klepněte a podržte tlačítko myši na té části bitmapového obrazu, která obsahuje barvu, kterou chcete nahradit. Nezvedejte nástroj a pohybujte jím po obraze.

## Rozostření okrajů prolnutím

Prolnutí okrajů rozostří okraje výběru obrazových bodů a pomáhá prolnutí vybrané oblasti s okolními obrazovými body. Prolnutí okrajů je užitečné, když zkopírujete výběr a vkládáte ho na jiné pozadí.



- Pro prolnutí okrajů po provedení výběru obrazových bodů vyberte bitmapový nástroj pro výběr a vyberte možnost Prolnutí v rozbalovací nabídce Okraj v inspektoru Vlastnosti. Přetáhněte jezdce na počet obrazových bodů, které chcete podél okraje rozostřit, a proveďte výběr.
- Pro prolnutí okrajů z pruhu nabídek zvolte možnosti Výběr > Prolnutí a zadejte hodnotu poloměru prolnutí v dialogovém okně Výběr prolnutí.

Hodnoty poloměru určují počet obr. bodů, které se prolnou na každé straně okraje výběru.

## Nastavení barev a tónů bitmapy

Další informace viz „[Ovládání překreslování dokumentu na obrazovce](#)“ na stránce 29.

Filtry pro úpravy barev a tónů pomáhají vylepšit a obohatit barvy bitmapových obrazů.

- K aplikaci filtrů, které jsou odstranitelné, upravitelné a trvale nezmění obrazové body, použijte živé filtry. Společnost Adobe doporučuje používat filtry jako živé filtry, kdykoli je to možné.

**Poznámka:** Přestože živé filtry nabízejí více možností úprav, vysoký počet živých filtrů v dokumentu může zpomalit výkon aplikace Fireworks.

- Jestliže chcete aplikovat nevratné, trvalé filtry, vyberte je z nabídky Filtry.
- Živé filtry z nabídky Filtry nelze aplikovat na výběry obrazových bodů. Je možné vymezit oblast bitmapy, vytvořit z ní samostatnou bitmapu a pak na ni aplikovat živý filtr.
- Pokud pomocí nabídky Filtry aplikujete filtr na vybraný vektorový objekt, Fireworks výběr převede na bitmapu.

## Aplikace živého filtru na oblast vymezenou bitmapovou hranicí výběru

- 1 Vyberte bitmapový nástroj pro výběr a nakreslete hranici výběru.
- 2 Zvolte Úpravy > Vymout.
- 3 Zvolte Úpravy > Vložit.

Fireworks vkládá výběr přesně na původní umístění obrazových bodů, ale výběr je nyní samostatný bitmapový objekt.

4 Klepnutím na miniaturu nového bitmapového objektu v panelu Vrstvy vyberte bitmapový objekt.

5 Z inspektoru Vlastnosti aplikujte živý filtr.

Fireworks aplikuje živý filtr pouze na nový bitmapový objekt a simulujte tak aplikaci filtru na výběr obrazových bodů.

## Úpravy tónového rozsahu v bitmapách

Bitmapa s plným tónovým rozsahem musí mít vyrovnaný počet obrazových bodů ve všech oblastech. Pro úpravy tónového rozsahu jsou k dispozici tři volby: použití úrovně, použití křivek pro přesné ovládání nebo použití automatických úrovní pro automatické úpravy.

Funkce Úrovně opravuje bitmapy s vysokou koncentrací obrazových bodů ve světlech, středních tónech nebo stínech.

**Světla** Upravuje přebytek světlých obrazových bodů, který způsobuje, že obraz vypadá vybledle

**Střední tóny** Upravuje přebytek obrazových bodů ve středních tónech, který způsobuje, že obraz je nevýrazný

**Stíny** Upravuje přebytek tmavých obrazových bodů, který potlačuje detaily

Funkce Úrovně nastavuje nejtmaší obrazové body jako černé a nejsvětější obrazové body jako bílé a následně poměrně přerozděluje střední tóny. Tímto způsobem je vytvářen obraz s ostrými detaily ve všech obrazových bodech.



Originál s obrazovými body soustředěnými ve světlech; po úpravě pomocí funkce Úrovně

Můžete použít histogram v dialogovém okně Úrovně a zobrazit rozvržení obrazových bodů bitmapy. Histogram graficky znázorňuje rozvržení obrazových bodů ve světlech, středních tónech a stínech.

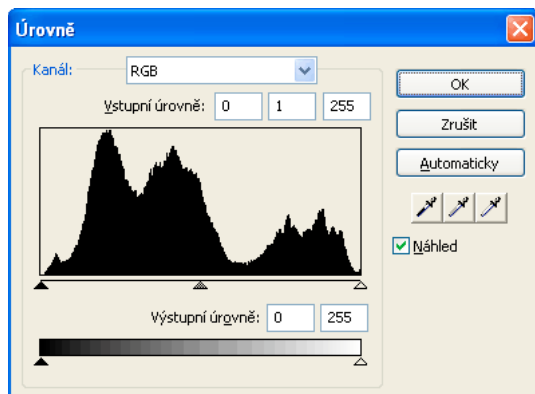
Histogram pomáhá najít nejlepší způsob úpravy tónového rozsahu obrazu. Vysoká koncentrace obrazových bodů ve stínech nebo světlech napovídá, že by bylo možné obraz vylepšit pomocí funkcí Úrovně nebo Křivky.

Vodorovná osa představuje hodnoty barvy od nejtmaší (0) k nejsvětější (255). Vodorovnou osu čtete zleva doprava: tmavší obrazové body jsou vlevo, obrazové body ve středních tónech jsou uprostřed a světlejší obrazové body jsou vpravo.

Svislá osa představuje počet obrazových bodů v jednotlivých úrovních jasu. Obvykle nejdříve upravíte světla a stíny. Nastavujete-li střední tóny až potom, máte možnost zlepšit jejich hodnotu jasu, aniž by to ovlivnilo světla a stíny.

## Úpravy světel, středních tónů a stínů pomocí úrovně

- 1 Vyberte bitmapový obraz.
- 2 Proveďte jednu z následujících akcí:
  - V inspektoru Vlastnosti klepněte na ikonu Plus (+) vedle nápisu Filtry, a pak z rozbalovací nabídky Filtry vyberte Přizpůsobit barvy > Úrovně.
  - Vyberte Filtry > Přizpůsobit barvy > Úrovně.



Dialogové okno Úrovně

💡 Chcete-li zobrazit změny na pracovní ploše, v dialogovém okně vyberte **Náhled**. Během provádění změn se obraz aktualizuje.

- 3 V rozbalovací nabídce Kanál vyberte aplikaci změn na jednotlivé barevné kanály (červená, modrá nebo zelená) nebo na všechny barevné kanály (RGB).
- 4 Přetáhněte jezdec posuvníků Vstupní úrovně pod histogramem:
  - Pravý jezdec upravuje světla v hodnotách od 255 do 0.
  - Prostřední jezdec upravuje střední tóny v hodnotách od 10 do 0.
  - Levý jezdec upravuje stíny v hodnotách od 0 do 255.

**Poznámka:** Hodnota stínu nemůže být vyšší než hodnota světla; Hodnota světla nemůže být nižší než hodnota stínu; a střední tóny se musí pohybovat mezi nastaveními stínu a světla.
- 5 Přetažením jezdců Výstupní úrovně upravte hodnoty kontrastu:
  - Pravý jezdec upravuje světla v hodnotách od 255 do 0.
  - Levý jezdec upravuje stíny v hodnotách od 0 do 255.

## Automatická úprava světel, středních tónů a stínů

- 1 Vyberte obraz.
- 2 Proveďte jednu z následujících akcí:
  - V inspektoru Vlastnosti klepněte na ikonu Plus (+) vedle nápisu Filtry, a pak z rozbalovací nabídky Filtry vyberte Přizpůsobit barvy > Úrovně automaticky.
  - Vyberte Filtry > Přizpůsobit barvy > Úrovně automaticky.

💡 Světla, střední tóny a stíny můžete také upravit automaticky, klepnete-li na tlačítko **Automaticky** v dialogovém okně **Úrovně** nebo **Křivky**.



## Úprava konkrétní barvy v tónovém rozsahu pomocí křivek

Funkce Křivky poskytuje přesnější kontrolu nad tónovým rozsahem než funkce Úrovně. Funkce Křivky umožňuje upravit libovolnou barvu v tónovém rozsahu, aniž by to ovlivnilo ostatní barvy.

Mřížka v dialogovém okně Křivky ilustruje dvě nejjasnější hodnoty:

**Vodorovná osa** Znázorňuje původní hodnoty jasu obrazových bodů zobrazené v poli Vstup

**Svislá osa** Znázorňuje nové hodnoty jasu zobrazené v poli Výstup

Když otevřete dialogové okno Křivky poprvé, diagonální čára ukazuje, že nebyly provedeny žádné změny, takže vstupní a výstupní hodnoty jsou pro všechny obrazové body stejné.

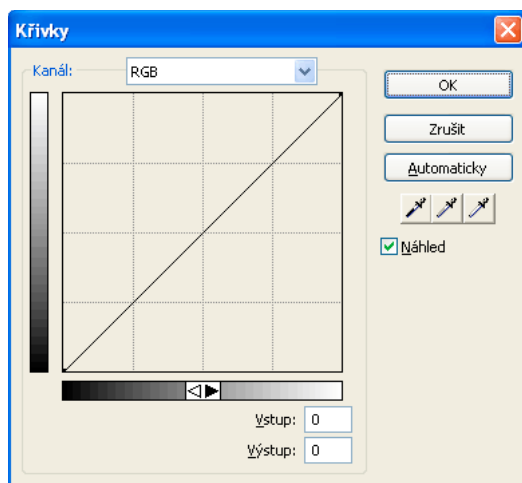
1 Vyberte obraz.

2 Jedním z následujících způsobů otevřete dialogové okno Křivky:

- V inspektoru Vlastnosti klepněte na tlačítko Plus (+) vedle nápisu Filtry, a pak z rozbalovací nabídky Filtry vyberte Přizpůsobit barvy > Křivky.

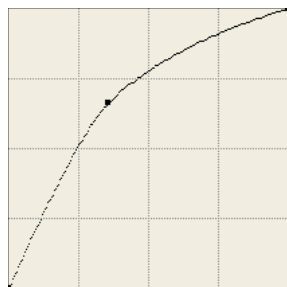
**Poznámka:** Pokud je inspektor Vlastnosti minimalizovaný, místo na tlačítko Plus klepněte na tlačítko Přidat filtry.

- Vyberte Filtry > Přizpůsobit barvy > Křivky.



Dialogové okno Křivky

- 3 V rozbalovací nabídce Kanál vyberte, zda chcete změny aplikovat na jednotlivé barevné kanály, nebo na všechny barvy.
- 4 Klepněte na bod na diagonální lince mřížky a přetažením do nové polohy upravte křivku.
- Každý bod na křivce má vlastní hodnoty vstupu a výstupu. Když bod přetáhnete, hodnoty vstupu a výstupu se aktualizují.
  - Křivka zobrazuje hodnoty jasu v rozsahu 0 do 255, kde 0 představuje stíny.



Křivka po úpravě přemístěním bodu




Pro automatickou úpravu světel, středních tónů a stínů klepněte na tlačítko Automaticky v dialogovém okně Křivky.

### Odstranění bodu z křivky

- ❖ Přetáhněte bod směrem z mřížky.

**Poznámka:** Koncové body křivky nemůžete odstranit.

### Ruční úprava vyváženosti tónů

- 1 Otevřete dialogové okno Úrovně nebo Křivky a vyberte barevný kanál z rozbalovací nabídky Kanál.
- 2 Vyberte příslušné kapátko a změňte nastavení tónových hodnot v obraze:
  - Kapátkem pro světla  klepněte na nejsvětlejší obrazový bod v obraze a tím změňte nastavení hodnoty světla.
  - Kapátkem pro střední tóny klepněte v obraze na obrazový bod neutrální barvy a tím změňte nastavení hodnoty středních tónů.
  - Kapátkem pro stíny klepněte v obraze na nejtmaší obrazový bod a tím změňte nastavení hodnoty stínů.
- 3 Klepněte na tlačítko OK.

### Nastavení jasu a kontrastu

Funkce Jas a kontrast upravuje kontrast nebo jas obrazových bodů v obraze. To ovlivní jasná místa, stíny a polotóny obrazu.



Originál; po nastavení jasu

- 1 Vyberte obraz.

- 2 Proveďte jednu z následujících akcí:
  - V inspektoru Vlastnosti klepněte na ikonu Plus (+) vedle nápisu Filtry, a pak z rozbalovací nabídky Filtry vyberte Přizpůsobit barvy > Jas a kontrast.
  - Vyberte Filtry > Přizpůsobit barvy > Jas a kontrast.
- 3 Přetažením jezdců posuvníků Jas a Kontrast upravte nastavení v rozsahu -100 až 100.

## Změna barev objektu prolnutím

Další informace viz „[O režimech prolnutí](#)“ na stránce 138.

Při prolnutí je barva přidávána na objekt. Prolnutí barvy do existujícího objektu se podobá použití odstínu a sytosti. Prolnutí však umožňuje rychle aplikovat konkrétní barvu z panelu se vzorníkem barev.

- 1 V inspektoru Vlastnosti klepněte na ikonu Plus (+) vedle nápisu Filtry, a pak z rozbalovací nabídky Filtry vyberte Přizpůsobit barvy > Výplň barvou.
- 2 Vyberte režim prolnutí. Výchozí nastavení je Normální.
- 3 V rozbalovací nabídce pole Barva vyberte barvu výplně.
- 4 Vyberte úroveň krytí pro barvu výplně v procentech a stiskněte Enter.

## Úpravy odstínu a sytosti

Úpravy odstínu barvy (odstín), intenzity barvy (sytost) nebo světlosti barvy v obrazu.



Originál; po nastavení sytosti

- 1 Vyberte obraz.
- 2 Proveďte jednu z následujících akcí:
  - V inspektoru Vlastnosti klepněte na ikonu Plus (+) vedle nápisu Filtry, a pak z rozbalovací nabídky Filtry vyberte Přizpůsobit barvy > Odstín a sytost.
  - Vyberte Filtry > Přizpůsobit barvy > Odstín a sytost.
- 3 Přetažením jezdců posuvníků upravte barvy obrazu.
  - Povolené hodnoty odstínu jsou v rozsahu -180 až 180.
  - Povolené hodnoty sytosti a světlosti jsou v rozsahu -100 až 100.

## Změna obrazu RGB na obraz ve dvou tónech nebo přidání barvy do obrazu ve stupních šedi

❖ V dialogovém okně Odstín a sytost vyberte Kolorovat.

***Poznámka:** Když vyberete Kolorovat, rozsah hodnot jezdců Odstín a Sytost se změní. Rozsah pro Odstín se změní na 0 až 360. Rozsah pro Sytost se změní na 0 až 100.*

## Invertování hodnot barev obrazu

Jednotlivé barvy obrazu můžete změnit na jejich inverzní barvu v barevném kole. Například aplikováním filtru na červený objekt (R=255, G=0, B=0) se barva změní na světle modrou (R=0, G=255, B=255).



*Monochromatický obraz; po invertování*



*Barevný obraz; po invertování*

- 1 Vyberte obraz.
- 2 Proveďte jednu z následujících akcí:
  - V inspektoru Vlastnosti klepněte na ikonu Plus (+) vedle nápisu Filtry, a pak z rozbalovací nabídky Filtry vyberte Přizpůsobit barvy > Invertovat.
  - Vyberte Filtry > Přizpůsobit barvy > Invertovat.

## Převod objektu na stupně šedé barvy

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Vyberte Příkazy > Kreativní > Převést na stupně šedi.

## Převod objektu na sépiový tón

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Vyberte Příkazy > Kreativní > Převést na sépiový tón.

## Rozostření a zostření bitmap

### Volby rozostření

**Rozostřit** Změkčí zaostření vybraných obrazových bodů.

**Rozostřit více** Rozostřuje trojnásobně více než funkce Rozostřit.

**Gaussovské rozostření** Do jednotlivých obrazových bodů aplikuje vážený průměr rozostření a vytvoří efekt zamlžení. Povolené hodnoty poloměru rozostření jsou v rozsahu 0,1 až 250. Zvětšení poloměru má za následek výraznější efekt rozostření.

**Rozmáznout** Způsobí, že obraz vypadá, jako by byl v pohybu. Povolené hodnoty vzdálenosti jsou v rozsahu 1 až 100. Zvětšení vzdálenosti má za následek výraznější efekt rozostření.

**Kruhové rozostření** Způsobí, že obraz vypadá, jako by se otáčel kolem osy. Povolené hodnoty kvality jsou v rozsahu 1 až 100. Zvýšení kvality vytvoří efekt rozostření s menším počtem opakování původního obrazu.

**Rozostřit zoomem** Způsobí, že obraz vypadá, jako by se pohyboval směrem k divákovi nebo od diváka. Vyžaduje hodnotu míry a kvality. Zvýšení kvality vytvoří efekt rozostření s menším počtem opakování původního obrazu. Zvýšení míry má za následek výraznější efekt rozostření.

- 1 Vyberte obraz.
- 2 Proveďte jednu z následujících akcí:
  - V inspektoru Vlastnosti klepněte na ikonu Plus (+) vedle nápisu Filtry, a pak z rozbalovací nabídky Filtry vyberte Rozostřit.
  - Vyberte možnost Filtry > Rozostřit > [volba rozostření].
- 3 Nastavte další hodnoty pro vybranou volbu rozostření.

### Změna bitmapy na čárovou kresbu

Změna vzhledu bitmapy tak, aby vypadala jako čárová kresba. Rozpoznání barevných přechodů v obraze a jejich změna na čáry. Proveďte jednu z následujících akcí:

- V inspektoru Vlastnosti klepněte na ikonu Plus (+) vedle nápisu Filtry, a pak z rozbalovací nabídky Filtry vyberte Jiný > Hledat obrysy.
- Vyberte Filtry > Jiný > Hledat obrysy.



Originál; po aplikování filtru Hledat obrysy

## Převedení obrazu do průhlednosti

Převedení objektu nebo textu do průhlednosti na základě průhlednosti obrazu. Provedte jednu z následujících akcí:

- V inspektoru Vlastnosti klepněte na ikonu Plus (+) vedle nápisu Filtry, a pak z rozbalovací nabídky Filtry vyberte Jiný > Převést na alfa.
- Vyberte Filtry > Jiný > Převést na alfa.

## Zostření obrazu

Volba Zostřit umožňuje opravit rozostřené obrazy:

**Zostřit** Upraví zaostření rozostřeného obrazu zvýšením kontrastu přilehlých obrazových bodů.

**Zostřit více** Zvýší kontrast přilehlých obrazových bodů třikrát více než filtr Zostřit.

**Doostřit** Zostří obraz nastavením kontrastu okrajů obrazových bodů. Tato volba poskytuje nejvyšší míru ovládní, takže je většinou nejlepší volbou pro zostření obrazu.



Originál; po zostření

- 1 Vyberte obraz.
- 2 Provedte jednu z následujících akcí:
  - V inspektoru Vlastnosti klepněte na ikonu Plus (+) vedle nápisu Filtry, vyberte Zostřit a pak z rozbalovací nabídky Filtry vyberte Zostřit.
  - Vyberte možnost Filtry > Zostřit > [volba zostření].  
Aplikuje se volba Zostřit nebo Zostřit více.
- 3 (Volba Doostřit) Přetažením jezdc Míra zostření vyberte míru efektu zostření v rozsahu 1 % až 500 %.
- 4 Přetažením jezdc Poloměr v obrazových bodech vyberte poloměr v rozmezí 0,1 až 250.

Se zvětšením poloměru se zvětšuje oblast ostrého kontrastu kolem okrajů jednotlivých obrazových bodů.

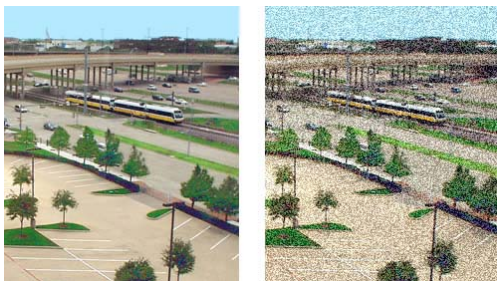
- 5 Přetažením jezdce Práh vyberte práh v rozmezí 0 až 255.

Nejpoužívanější jsou hodnoty mezi 2 a 25. Zvýšení hodnoty prahu zostří pouze ty obrazové body, které mají v obraze vyšší kontrast. Snížením hodnoty prahu zahrne méně kontrastní obrazové body. Práh s hodnotou 0 zostří všechny obrazové body v obraze.

## Přidání šumu do obrazu

Zobrazujete-li obrazy ve vysokých úrovních zvětšení, většina obrazů přenesená z digitálního obrazu a skeneru nemá zcela jednotné barvy. Barvy, které vidíte, sestávají z obrazových bodů mnoha různých barev. Termín *šum* v oblasti úprav obrazu znamená náhodné variace barev v obrazových bodech tvořících obraz.

Někdy, například když vkládáte část obrazu do jiného obrazu, může vystupovat rozdíl v množství náhodných barev v těchto dvou obrazech. Může to způsobit, že se obrazy neprolnou hladce. V takovém případě můžete do jednoho nebo obou obrazů přidat šum a vytvořit zdání, že oba obrazy pocházejí ze stejného zdroje. Šum můžete do obrazu přidat také z uměleckých důvodů, například abyste napodobili vzhled staré fotografie nebo zrnění televizní obrazovky.



Originál fotografie; po přidání šumu

## Přidání šumu

- 1 Vyberte obraz.
- 2 Jedním z následujících úkonů otevřete dialogové okno Přidat šum:
  - V inspektoru Vlastnosti klepněte na ikonu Plus (+) vedle nápisu Filtry, a pak z rozbalovací nabídky Filtry vyberte Šum > Přidat šum.
  - Vyberte Filtry > Šum > Přidat šum.

**Poznámka:** Aplikování filtru z nabídky Filtry je destruktivní; to znamená, že akci není možné vrátit, kromě případu, kdy lze použít příkaz Úpravy > Zpět. Chcete-li zachovat možnost úprav, vypněte nebo odstraňte tento filtr, a potom ho aplikujte jako živý filtr, jak je popsáno v první odsazené volbě v tomto kroku. Další informace viz „[Používání živých filtrů](#)“ na stránce 115.

- 3 Přetažením jezdce Míra nastavte míru šumu.

Hodnoty se pohybují v rozsahu 1 až 400. Vyšší hodnoty vytvoří obraz s více náhodně umístěnými obrazovými body.

- 4 Zaškrtněte volbu Barva, chcete-li aplikovat barevný šum. Chcete-li aplikovat pouze monochromatický šum, tuto volbu vypněte.
- 5 Klepněte na tlačítko OK.

# Kapitola 6: Práce s vektorovými objekty


*Vektorový objekt* je počítačová grafika, jejíž tvar je definován cestou. Tvar vektorové cesty je určován body, které jsou umístěny podél cesty. Barva tahu vektorového objektu se řídí cestou a její výplň je umístěna v oblasti uvnitř cesty. Tah a výplň určují, jak bude grafika vypadat v tisku nebo na webu.

Tvary vektorového objektu zahrnují základní tvary, automatické tvary (skupina vektorových objektů se speciálními ovládacími prvky pro nastavení atributů) a tvary nakreslené od ruky. Pro kreslení a úpravu vektorových objektů můžete použít různé nástroje a techniky.

## Základní tvary

Mezi základní tvary patří čáry, obdélníky, elipsy, zaoblené obdélníky, mnohoúhelníky a hvězdy.

### Kreslení a úprava základních tvarů

Nástroj obdélník a nástroj zaoblený obdélník nakreslí obdélníky jako seskupené objekty. Chcete-li přemístit rohový bod obdélníku nezávisle, rozdělte skupinu obdélníku nebo použijte nástroj pro výběr uvnitř .

Další informace o změně velikosti a měřítka objektů viz „[Transformace a deformace objektů a výběrů](#)“ na stránce 45.

### Kreslení čáry, obdélníku nebo elipsy

- 1 V panelu nástrojů vyberte nástroj čára, obdélník nebo elipsa.
- 2 (Volitelně) V inspektoru Vlastnosti nastavte atributy tahu a výplně.
- 3 Tažením na plátně nakreslete tvar.
  - Kreslení nástrojem čára můžete omezit na kroky po 45 °, táhnete-li se stisknutou klávesou Shift.
  - Táhnete-li nástroje obdélník nebo elipsa se stisknutou klávesou Shift, omezíte tvary na čtverce nebo kruhy.

### Kreslení tvaru ze středového bodu

- ❖ Umístěte ukazatel na požadovaný středový bod a táhnete nástrojem kreslení se stisknutou klávesou Alt (Windows) nebo Option (Mac OS). Chcete-li zachovat proporce, držte také stisknutou klávesu Shift.

### Přidání šipek k čáře

- 1 Nakreslete nebo vyberte čáru.
- 2 Vyberte Příkazy > Kreativní > Přidat šipky.
- 3 Zadejte následující parametry:
  - Dle potřeby zapněte volby Přidat na začátek nebo Přidat na konec a zvolte styl šipky.
  - Dle potřeby zapněte volby Použít tah a Plná výplň.

### Úprava polohy základního tvaru během kreslení

- ❖ Se stisknutým tlačítkem myši a stisknutým mezerníkem (pouze pro obdélník nebo elipsu) přetáhněte objekt na jiné místo na plátně. Uvolněte mezerník a pokračujte v kreslení objektu.



## Změna velikosti vybrané čáry, obdélníku nebo elipsy

Zvětšování a zmenšování vektorového objektu neovlivní šířku tahu. Objekty mění velikost proporcionálně.

❖ Proveďte jednu z následujících akcí:

- V inspektoru Vlastnosti nebo v panelu Informace zadejte nové hodnoty šířky (Š) nebo výšky (V).
- V oddílu Vybrat panelu nástrojů vyberte nástroj na změnu velikosti a táhněte rohové transformační táhlo.
- Zvolte Změnit > Transformovat > Změnit velikost a táhněte rohové transformační táhlo nebo zvolte Změnit > Transformovat > Číselná transformace a zadejte nové rozměry.
- Táhněte rohový bod obdélníku.

## Kreslení základních zaoblených obdélníků

Zaoblení rohů se zadává v procentech nebo v obrazových bodech. Při zadávání zaoblení v obrazových bodech je maximální hodnotou délka kratší strany obdélníku; vyšší hodnoty nepůsobí žádný nárůst.

- 1 Ve vektorové části panelu nástrojů vyberte nástroj obdélník.
- 2 Přetažením na plátně nakreslete obdélník.
- 3 V inspektoru Vlastnosti vyberte procentuální údaj nebo obrazové body v rozbalovací nabídce napravo od pole Zaoblení. Nastavte procento pomocí jezdcy nebo zadejte hodnotu od 0 do 100 do pole. Pokud zvolíte obrazové body, můžete zadat až polovinu nejkratší strany obdélníku.



*Chcete-li nakreslit zaoblené rohy, podržte při přetahování klávesu se šipkou Nahoru nebo Dolů. Pomocí kláves se šipkami Dolů nebo Doleva zmenšíte křivku.*

## Kreslení základního mnohoúhelníku

Nástroj mnohoúhelník nakreslí rovnostranný mnohoúhelník (včetně trojúhelníků) ze středového bodu.

- 1 Ve vektorové části panelu nástrojů vyberte nástroj mnohoúhelník.
- 2 V inspektoru Vlastnosti jedním z následujících úkonů zadejte počet stran:
  - Použijte rozbalovací jezdec Strany a vyberte počet stran od 3 do 25.
  - Do textového pole Strany zadejte číslo od 3 do 360.
- 3 Tažením nakreslete mnohoúhelník.

Chcete-li omezit orientaci mnohoúhelníku na kroky po 45°, kreslete se stisknutou klávesou Shift.

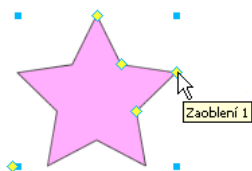
## Kreslení hvězdy

- 1 Ve vektorové části panelu nástrojů vyberte nástroj mnohoúhelník.
- 2 V inspektoru Vlastnosti z rozbalovací nabídky Tvar vyberte Hvězda.
- 3 Do textového pole Strany zadejte počet cípů hvězdy.
- 4 V textovém poli Úhel vyberte Automaticky nebo zadejte hodnotu. Hodnoty bližší 0 vytvoří dlouhé tenké cípy; hodnoty bližší 100 vytvoří krátké široké cípy.
- 5 Tažením na plátně nakreslete hvězdu.

Chcete-li omezit orientaci hvězdy na kroky po 45°, táhněte se stisknutou klávesou Shift.

## Automatické tvary

Na rozdíl od ostatních skupin objektů mají automatické tvary kromě táhel skupiny objektů navíc ještě kosočtvercové řídicí body. Přetažením řídicího bodu se změní pouze jeho přidružená vizuální vlastnost. Většina řídicích bodů nabízí tipy pro nástroj popisující způsob, jakým ovlivní automatický tvar.



Nástroje automatické tvary vytvářejí tvary v přednastavené orientaci. Například nástroj šipka kreslí šipky vodorovně. Další informace o změně orientace viz „[Transformace a deformace objektů a výběrů](#)“ na stránce 45.

### Nástroje automatických tvarů

**Šipka** Jednoduché šipky s libovolnými proporcemi, a přímé nebo zahnuté čáry.

**Čára šipky** Přímé, tenké čáry šipky s rychlým přístupem k běžným předním částem šipek (stačí klepnout na některý konec čáry).

**Zkosený obdélník** Obdélníky se zkosenými rohy.

**Vykousnutý obdélník** Obdélníky s vykousnutím (rohy jsou zaoblené uvnitř obdélníku).

**Spojovací čára** Třísegmentové spojovací čáry, například čáry používané pro spojení prvků blokového schématu nebo organizačního schématu.

**Prstenec** Vyplněné kruhy.

**Tvar L** Tvary s pravoúhlými rohy.

**Měřítko, nástroj** Jednoduché čáry šipek, které označují rozměry pro klíčové prvky návrhu v obrazových bodech nebo palcích.

**Kruh** Kruhové diagramy.

**Zaoblený obdélník** Obdélníky se zaoblenými rohy.

**Inteligentní mnohoúhelník** Rovnostranný mnohoúhelník s počtem stran od 3 do 25.

**Spirála** Otevřené spirály.

**Hvězda** Hvězdy s libovolným počtem bodů od 3 do 25.

### Kreslení automatického tvaru

- 1 Ve vektorové části panelu nástrojů z rozbalovací nabídky vyberte nástroj automatický tvar.
- 2 Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Přetažením na plátně nakreslete tvar.
  - Klepnutím na plátno umístěte tvar v jeho výchozí velikosti.

## Přidání stínu do automatického tvaru

Příkaz Přidat stín přidává na základě rozměrů objektů pod vybrané objekty stín. Stín je vlastně automatický tvar s řídicími body, které můžete použít pro manipulaci s jeho vzhledem. Například můžete se stisknutou klávesou Shift táhnout řídicí bod směru a omezit pohyb stínu na úhel 45°. Klepnutím na řídicí bod směru obnovíte původní tvar stínu. Příkaz Přidat stín automaticky odesílá nový tvar stínu o jednu úroveň zpět. Pokud tento příkaz nepoužijete pouze na jeden objekt na vrcholu současné vrstvy, stín se objeví nad vybraným objektem.

- 1 Vyberte objekt na plátně.
- 2 Vyberte Příkazy > Tvůrčí > Přidat stín.
- 3 (Volitelně) Chcete-li změnit stín, proveďte libovolný z následujících úkonů:
  - Přetažením řídicího bodu směru omezte pohyb stínu na úhel 45°.
  - Klepnutím na řídicí bod směru obnovte stín (jeho velikost je totožná s původním tvarem).
  - Klepněte se stisknutou klávesou Ctrl nebo Command na řídicí bod Směr a obnovte samostatně nastavení osy x.
  - Poklepejte na řídicí bod perspektivy a obnovte pouze šířku stínu.

## Přesná změna vlastností automatického tvaru

Pomocí panelu Vlastnosti automatických tvarů můžete přesně ovládat vybraný automatický tvar nastavením číselných hodnot nebo vložit další automatický tvar do dokumentu.

**Poznámka:** Tento panel podporuje pouze vlastnosti, které jsou součástí panelu nástrojů. Nepodporuje automatické tvary třetí strany ani tvary z panelu Tvary (Okna > Automatické tvary).

Vlastnosti, které lze změnit, závisí na typu automatického tvaru.

- 1 Do dokumentu vložte automatický tvar.
- 2 Vyberte Okna > Vlastnosti automatického tvaru.
- 3 Nastavte vlastnosti.



V případě obdélníkových tvarů můžete zamknout rohy tvaru, takže změny jednoho rohu ovlivní všechny čtyři rohy. Můžete také měnit vlastnosti jednotlivých rohů nezávisle.

- 4 Chcete-li změny aplikovat, stiskněte tabulátor nebo Enter.

Pro další nastavení automatického tvaru použijte řídicí body. V panelu Vlastnosti automatického tvaru se dynamicky aktualizují odpovídající hodnoty.

## Změna vlastností automatického tvaru pomocí řídicích bodů

Vyberte automatický tvar a potom pomocí žlutých řídicích bodů nastavte vlastnosti automatického tvaru.



Názvy řídicích bodů napovídají, jakou mají funkci. Chcete-li zobrazit název řídicího bodu, přejděte na něj myší a počekejte, až se zobrazí tip pro nástroj.

### Nastavení automatických tvarů šipky

- Táhněte řídicí body Špička šipky a Velikost šipky a nastavte rozevření a ostrost přední části šipky.
- Tažením řídicího bodu s příslušným názvem nastavte šířku, výšku, tloušťku a zaoblení rohů těla šipky.



Tažením řídicích bodů šířka nebo výška směrem doprava nebo doleva vytvoří zahnutou šipku.

### Nastavení automatických tvarů typu čára šipky

- Mezi volbami přední části šipky můžete přepínat klepáním na řídicí bod na některém konci čáry.
- Tažením řídicího bodu můžete čáru prodloužit nebo zkrátit.

### Nastavení automatických tvarů typu zkosený, vykousnutý a zaoblený obdélník

- Všechny rohy obdélníku najednou nastavte tažením rohového řídicího bodu.
- Chcete-li nastavit jediný roh obdélníku, podržte Alt (Windows) nebo Option (Mac OS) a táhněte daný rohový řídicí bod.
- Tažením řídicího bodu pro změnu velikosti změníte velikost obdélníku, aniž by to ovlivnilo rohy.
- Chcete-li převést všechny rohy obdélníku na jiný typ, klepněte na libovolný rohový řídicí bod.
- Chcete-li převést jediný roh na jiný typ, podržte klávesu Alt (Windows) nebo Option (Mac OS) a klepněte na libovolný rohový řídicí bod.

### Nastavení automatických tvarů typu spojovací čára

- Počáteční nebo koncový bod posunete tažením řídicího bodu na začátku nebo na konci spojovací čáry.
- Polohu příčného proužku změníte tažením řídicího bodu vodorovné polohy.
- Všechny rohy nastavte tažením rohového řídicího bodu.
- Chcete-li nastavit jediný roh, podržte Alt (Windows) nebo Option (Mac OS) a táhněte daný rohový řídicí bod.

### Nastavení automatických tvarů typu prstenec

Automatické tvary prstence mají zpočátku tři řídicí body. Ke každému nově vloženému oddílu přidá Fireworks řídicí bod pro změnu velikosti nebo rozdělení nového dílu.

- Se stisknutou klávesou Alt (Windows) nebo Option (Mac OS) přetáhněte řídicí bod pro přidání/rozdělení sektoru na vnějším obvodu tvaru.
- Pro odstranění oddílu táhněte řídicí bod pro přidání/rozdělení sektoru na vnější straně obvodu tvaru a určete, kterou část tvaru chcete ponechat na plátně.
- Velikost vnitřního poloměru změníte tažením řídicího bodu vnitřního poloměru.
- Velikost vnitřního poloměru nastavte na nulovou hodnotu klepnutím na řídicí bod obnovení vnitřního poloměru.

### Nastavení automatických tvarů typu tvar L

- Výšku nebo šířku oddílu změníte tažením jednoho ze dvou řídicích bodů výšky/šířky.
- Zaoblení rohů nastavte tažením kontrolního bodu poloměru rohu.

### Nastavení automatických tvarů nástroje Měřítko

- Délku nebo úhel měřených oddílů můžete změnit tažením řídicího bodu na některém konci čáry.
- Jednotky lze přepínat z obrazových bodů na palce podržením klávesy Control při tažení řídicího bodu na některém konci.
- Čáry hranice pro měřenou oblast prodloužíte nebo zkrátíte tažením řídicího bodu na některé straně číselné hodnoty.



Nástroj Měřítko je užitečný při vytváření specifikací rozhraní. Hodnoty skryjte klepnutím na ikonu oka v panelu Vrstvy.

### Nastavení automatických tvarů typu kruh

Automatické tvary kruhu mají zpočátku tři řídicí body. Ke každému nově vloženému oddílu přidá Fireworks řídicí bod pro změnu velikosti nebo rozdělení nového dílu.

- Se stisknutou klávesou Alt (Windows) nebo Option (Mac OS) přetáhněte jeden řídicí bod pro přetažení na segment na vnějším obvodu tvaru.
- Velikost kruhového řezu změňte přetažením jednoho řídicího bodu pro přetažení na segment na vnějším obvodu tvaru.
- Pro obnovení kruhu na jeden řez klepněte na řídicí bod obnovení.

### Nastavení automatických tvarů typu inteligentní mnohoúhelník

- Velikost nebo natočení mnohoúhelníku změňte tažením řídicího bodu velikosti/rotace. Chcete-li mnohoúhelník pouze otáčet, podržte Alt (Windows) nebo Option (Mac OS) a táhněte řídicí bod velikosti/rotace..
- Tažením řídicího bodu oddílů přidejte nebo odstraňte oddíly.
- Tažením řídicího bodu stran změňte počet stran.
- Chcete-li rozdělit mnohoúhelník na segmenty, podržte Alt (Windows) nebo Option (Mac OS) a táhněte řídicí bod stran.
- Velikost vnitřního mnohoúhelníku změňte tažením řídicího bodu vnitřního mnohoúhelníku.
- Klepnutím na řídicí bod vnitřního mnohoúhelníku obnovte vnitřní mnohoúhelník.

### Nastavení automatických tvarů typu spirála

- Tažením řídicího bodu spirál změňte počet oblouků.
- Spirálu můžete otevřít nebo uzavřít klepnutím na řídicí bod otevření/zavření spirály.

### Nastavení automatických tvarů typu hvězda

- Tažením řídicího bodu bodů změňte počet stran.
- Jednotlivá sedla nastavte tažením řídicího bodu sedla.
- Body nastavte tažením řídicího bodu vrcholu.
- Tažením řídicího bodu zaoblení nastavte zaoblení vrcholů nebo sedel.

### Používání dalších automatických tvarů

Záložka Automatické tvary na panelu Datové zdroje obsahuje další automatické tvary, které jsou komplexnější než tvary v panelu nástrojů. Tyto automatické tvary můžete umístit do výkresu přetažením z panelu Automatické tvary na plátno.

- 1 Vyberte Okno > Automatické tvary. Zobrazí se panel Automatické tvary.
- 2 Přetáhněte náhled automatického tvaru z panelu Automatické tvary na plátno.
- 3 (Volitelně) Automatický tvar upravte přetažením libovolného řídicího bodu.

### Přidávání nových automatických tvarů do Fireworks

Nové automatické tvary lze přidat z webové stránky Adobe® Fireworks® Exchange. Nové automatické tvary se zobrazí buď v záložce Automatické tvary na panelu Datové zdroje nebo v nabídce Nástroje.

Nové automatické tvary můžete také přidat do Fireworks sestavením kódu JavaScriptu. Další informace viz *Rozšíření Fireworks*.

- 1 Vyberte Okno > Automatické tvary. Zobrazí se panel Automatické tvary.
- 2 V nabídce Volby vyberte volbu Získat více automatických tvarů.
- 3 Z webové stránky Exchange postupujte přidejte nové tvary podle pokynů na stránce.

## Tvary od ruky

Kreslením a úpravou vektorových cest můžete vytvořit libovolný tvar vektorového objektu.


### Pomocí nástroje vektorová cesta nakreslete od ruky příslušné cesty.

Nástroj vektorová cesta umístěný v rozbalovací nabídce Nástroj pero se používá podobně jako značkovácí tužka nebo pastelka.

Tento nástroj má širokou nabídku kategorií tahu štětcem zahrnující volby Rozprašovač, Kaligrafie, Uhlokresba, Pastel a Nepřírodní. Jednotlivé kategorie obvykle nabízejí výběr tahů, například Světlý popisovač, Tmavý popisovač, Cákaný olej, Bambus, Stuha, Konfety, 3D, Zubní pasta a Slizká malba.

Přestože tahy vypadají jako tahy barvou nebo inkoustem, každý obsahuje body a cesty vektorového objektu. To znamená, že tvar tahu můžete změnit pomocí kterékoli z nabízených technik úpravy vektoru. Po změně tvaru cesty je přepsán tah. Existující tahy štětcem můžete upravit a do vybraných objektů, které jste nakreslili nástrojem vektorová cesta, přidat výplně.

Viz „[Aplikování barev, tahů a výplní](#)“ na stránce 100.

- 1 V rozbalovací nabídce Nástroj pero vyberte nástroj vektorová cesta .
- 2 (Volitelně) V inspektoru Vlastnosti nastavte atributy tahu a volby pro nástroj vektorová cesta. (Volitelně) Volbou čísla z rozbalovací nabídky Přesnost v inspektoru Vlastnosti pro nástroj vektorová cesta dosáhnete přesnějšího vyhlazení cesty. Čím vyšší číslo, tím vyšší počet bodů, které se objeví na cestě, kterou kreslíte.
- 3 Kreslete tažením. Chcete-li cestu omezit jen na svislý nebo vodorovný směr, táhněte se stisknutou klávesou Shift.
- 4 Uvolněním tlačítka myši cestu ukončíte. Chcete-li cestu uzavřít, uvolněte tlačítko myši v momentě, kdy ukazatel umístíte na bod na začátku cesty.

### Kreslení cest od ruky zanesením bodů pomocí nástroje pero

Zanášení bodů je podobné kreslení obrázku z pospojovaných teček. Když klepnutím vytvoříte jednotlivé body nástrojem pero, Fireworks automaticky nakreslí cestu vektorového objektu od posledního bodu, na který jste klepli.

Mimo spojování bodů pouze rovnými segmenty umí nástroj pero kreslit hladké, matematicky odvozené zakřivené segmenty známé jako *Bezierovy křivky*. Typ každého bodu – rohový bod nebo bod křivky – určuje, zda přilehlé křivky jsou přímé čáry nebo křivky.



Rovné a zakřivené segmenty cesty můžete změnit přetažením jejich bodů. Také můžete dále měnit zakřivené segmenty cesty přetažením táhel jejich bodů. Přímé segmenty cesty můžete převést na zakřivené (a obráceně) převedením jejich bodů.

## Kreslení cesty s přímkovými segmenty

- 1 Vyberte nástroj pero v panelu nástrojů.
- 2 (Volitelně) Vyberte Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Fireworks > Předvolby (Mac OS X), vyberte jednu z voleb na záložce Úpravy a klepněte na tlačítko OK:

**Zobrazit náhled pera** Zobrazí náhled přímkového segmentu, který by vznikl při dalším klepnutí.

**Zobrazit plné body** Zobrazí plné body během kreslení.

- 3 Klepnutím na plátno umístíte první rohový bod.
- 4 Posuňte kurzor a klepnutím umístíte další bod.
- 5 Pokračujte v zanášení bodů. Rovné segmenty přemostují mezery mezi jednotlivými body.
- 6 Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Poklepáním na poslední bod ukončete cestu jako otevřenou.
  - Vyberte jiný nástroj a ukončete cestu jako otevřenou.

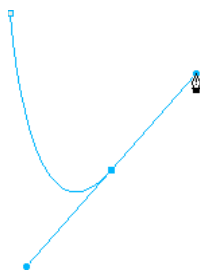
***Poznámka:** Když vyberete jiný nástroj (jiný než nástroj text) a pak se vrátíte k nástroji pero, Fireworks pokračuje při dalším klepnutí v kreslení objektu.*

- Chcete-li cestu uzavřít, klepněte na první nakreslený bod. Počáteční a koncový bod uzavřené cesty je jeden bod.


***Poznámka:** Smyčky vytvořené tam, kde se cesta přesahuje, nejsou uzavřené cesty. Pouze cesty, které začínají a končí ve stejném bodu, jsou zavřené cesty.*

## Kreslení cesty se zakřivenými segmenty

- 1 Vyberte nástroj pero v panelu nástrojů.
- 2 Klepnutím umístíte první rohový bod.
- 3 Přemístěte se do polohy dalšího bodu a pak tažením vytvořte bod křivky. Při každém tažení Fireworks rozšíří segment čáry k dalšímu bodu.



- 4 Pokračujte v zanášení bodů. Přetáhnete-li nový bod, vytvoříte bod křivky. Pokud pouze klepnete, vytvoříte rohový bod.

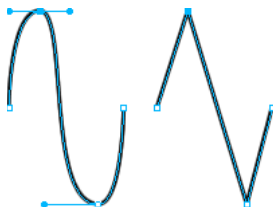
 *Můžete dočasně přepnout na nástroj pro výběr uvnitř a během kreslení měnit polohu bodů a tvar křivek. Se stisknutou klávesou Ctrl táhněte bod nebo táhlo bodu nástrojem pero.*

- 5 Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Cestu ukončíte jako otevřenou poklepáním na poslední bod nebo volbou jiného nástroje. Vyberete-li určitý nástroj a pak se navrátíte k nástroji pero, Fireworks ukončí kreslení objektu s dalším klepnutím.

- Chcete-li cestu uzavřít, klepněte na první nakreslený bod. Počáteční a koncový bod uzavřené cesty je jeden bod.

## Převedení segmentů cesty na přímé nebo zakřivené body

Přímé segmenty cesty se protínají v rohových bodech. Zakřivené segmenty cesty obsahují křivkové body.

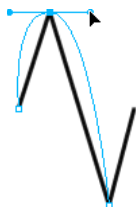


Převedením bodů není možné převést přímý segment na zakřivený a obráceně.

### Převod rohového bodu na bod křivky

- 1 Vyberte nástroj pero v panelu nástrojů.
- 2 Klepněte na rohový bod vybrané cesty a táhněte směrem od něj.

Táhla se prodlouží a zakříví přilehlé segmenty.



**Poznámka:** Chcete-li upravit táhla bodů, vyberte nástroj pro výběr uvnitř nebo stiskněte Ctrl (Windows) nebo Command (Mac), když je nástroj pero aktivní.

### Změna bodu křivky na rohový bod

- 1 Vyberte nástroj pero v panelu nástrojů.
- 2 Klepněte na bod křivky na vybrané cestě.






Táhla se stáhnou a přilehlý segment narovná.



## Úprava cest od ruky pomocí bodů a táhel bodů

Nástroj pro výběr uvnitř  v panelu nástrojů umožňuje výběr několika bodů. Dříve než vyberete bod nástrojem pro výběr uvnitř, vyberte cestu pomocí ukazatele nebo nástroje pro výběr uvnitř nebo klepnutím na její miniaturu v panelu Vrstvy.

### Výběr určitých bodů na vybrané cestě

- ❖ S nástrojem pro výběr uvnitř proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Klepněte na bod nebo se stisknutou klávesou Shift klepejte postupně na více bodů.



- Táhněte kolem těch bodů, které chcete vybrat.

### Vložení bodu do vybrané cesty

Přidání bodů do cesty vám umožní nastavit určitý segment cesty.

- ❖ Nástrojem pero klepněte kdekoli na cestě na místě, které není bodem.

### Odstranění bodu z vybrané cesty

Odstranění bodů změní její tvar nebo zjednoduší úpravy.

- ❖ Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Klepněte na rohový bod na vybrané cestě nástrojem pero.
  - Poklepejte na bod křivky na vybrané cestě nástrojem pero.
  - Vyberte bod nástrojem pro výběr uvnitř a stiskněte klávesu Delete nebo Backspace.

### Přemístění bodu

- ❖ Přetáhněte bod pomocí nástroje pro výběr uvnitř.

### Změna přímého segmentu cesty

- 1 Vyberte cestu pomocí ukazatele nebo nástroje pro výběr uvnitř.
- 2 Klepněte na některý bod nástrojem pro výběr uvnitř.

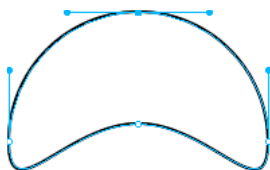
Vybrané rohové body se zobrazí jako plné modré čtverce.

- 3 Přetažením nebo klávesami šipek přesuňte bod do nové polohy.

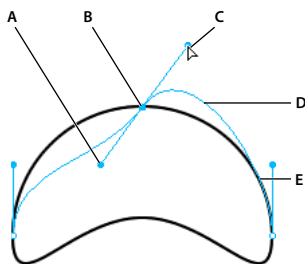
### Změna tvaru zakřiveného segmentu cesty

- 1 Vyberte cestu pomocí ukazatele nebo nástroje pro výběr uvnitř.
- 2 Klepněte na bod křivky nástrojem pro výběr uvnitř.

Vybraný bod křivky se zobrazí jako plný modrý čtverec. Táhla bodů přesahují z bodu.

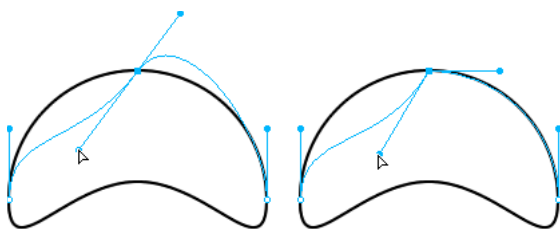


- 3 Přetáhněte táhla na nové místo. Chcete-li omezit pohyb táhel na úhly o 45 °, táhněte se stisknutou klávesou Shift. Náhled modré cesty ukazuje, kde bude nakreslená nová cesta po uvolnění tlačítka myši.



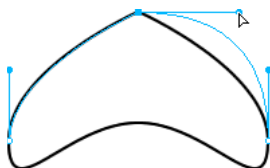
A. Táhla bodu B. Vybraný bod C. Ukazatel pro výběr uvnitř D. Náhled cesty E. Cesta

Pokud například táhnete táhlo levého bodu směrem dolů, táhlo pravého bodu se pohybuje směrem nahoru. Chcete-li pohybovat táhlem nezávisle, táhněte se stisknutou klávesou Alt.



### Nastavení táhla rohového bodu

- 1 Pomocí nástroje pro výběr uvnitř vyberte rohový bod.
- 2 Se stisknutou klávesou Alt (Windows) nebo Option (Mac OS) přetáhněte bod, zobrazte jeho táhlo a ohněte přilehlý segment.



Tažením táhla rohového bodu nástrojem pro výběr uvnitř upravte přilehlé segmenty cesty

## Rozšíření a sloučení cest kreslených od ruky

Pomocí nástroje pero pokračujte v kreslení stávající otevřené cesty a proveďte sloučení cest.

### Pokračování v kreslení existující otevřené cesty

- 1 Vyberte nástroj pero v panelu nástrojů.
- 2 Klepněte na koncový bod a pokračujte v kreslení cesty.

### Sloučení dvou otevřených cest

Když propojíte dvě cesty, nejvyšší tah cesty, výplň cesty a nejvyšší atributy filtru se stanou atributy nově sloučené cesty.

- 1 V panelu nástrojů vyberte nástroj pero.
- 2 Klepněte na koncový bod jedné z cest.
- 3 Přemístěte ukazatel na koncový bod další cesty a klepněte.

### Automatické spojování podobných otevřených cest

Jednu otevřenou cestu můžete snadno spojit s jinou cestou, která má podobné charakteristiky tahu a výplně.

- 1 Vyberte otevřenou cestu.
- 2 Vyberte nástroj pro výběr uvnitř a přetáhněte koncový bod cesty do blízkosti koncového bodu podobné cesty v rámci několika obrazových bodů.

## Zvláštní techniky úpravy vektorů

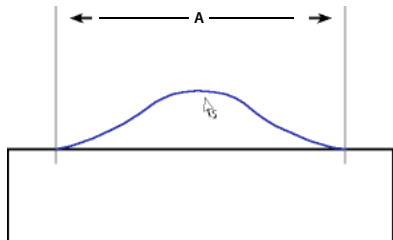
Mimo přetahování bodů a táhel bodů můžete také použít několik nástrojů Fireworks pro přímé úpravy vektorových objektů. Operace pro cestu můžete také použít k vytvoření nových tvarů kombinováním nebo pozměňováním existujících cest. Dále můžete použít panel Cesta pro rychlý přístup k příkazům souvisejícím s cestou.

### Úpravy pomocí vektorových nástrojů

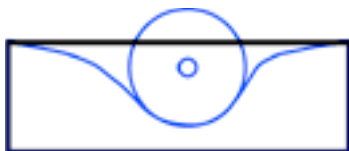
Vektorové nástroje se zobrazují v panelu nástrojů.

### Ohýbání a přetváření vektorových objektů nástrojem kreslení od ruky

Nástroj kreslení od ruky umožňuje ohýbat a přetvářet vektorové objekty přímo, bez nutnosti manipulovat body. Můžete tlačit nebo táhnout kteroukoli část cesty, bez ohledu na umístění bodů. Současně se změnami tvaru vektorového objektu Fireworks automaticky přidává, přemísťuje nebo odstraňuje body cesty.



Tažení segmentu cesty nástrojem kreslení od ruky; A označuje určitou délku



Nástroj kreslení od ruky tlačí segment cesty

Jak pohybuje ukazatelem nad vybranou cestou, ta se mění podle směru tažení nebo tlačení ukazatelem, v závislosti na jeho umístění ve vztahu k vybrané cestě. Velikost ukazatele pro tlačení a tažení můžete změnit.

| Ukazatel | Význam   |
|----------|--|
|          | Je používán nástroj kreslení od ruky.  |
|          | Je používán nástroj kreslení od ruky a ukazatel pro tažení je v pozici, ve které může táhnout vybranou cestu.  |
|          | Je používán nástroj kreslení od ruky a ukazatel pro tažení táhne vybranou cestu.   |
|          | Je používán nástroj kreslení od ruky a je aktivní ukazatel pro tlačení.  |
|          | Je používán nástroj změna tvaru oblasti a je aktivní ukazatel změny tvaru oblasti. Oblast mezi vnitřním a vnějším kruhem představuje zmenšenou sílu. |

**Poznámka:** Nástroj kreslení od ruky také reaguje na tlakově citlivý tablet Wacom nebo jiný kompatibilní tablet.

### Tažení vybrané cesty

Když je ukazatel přímo nad cestou, můžete cestu táhnout.

- 1 Vyberte nástroj kreslení od ruky v panelu nástrojů .
- 2 Přesuňte ukazatel přímo nad vybranou cestu.
- 3 Přetáhněte cestu.

### Tlačení vybrané cesty

Když ukazatel není přímo nad cestou, můžete cestu tlačít.

- 1 Vyberte nástroj kreslení od ruky v panelu nástrojů.
- 2 Namiřte mírně od směru cesty.
- 3 Přetažením směrem k cestě ji tlačte. Postrčením vybrané cesty ji přetvořte.

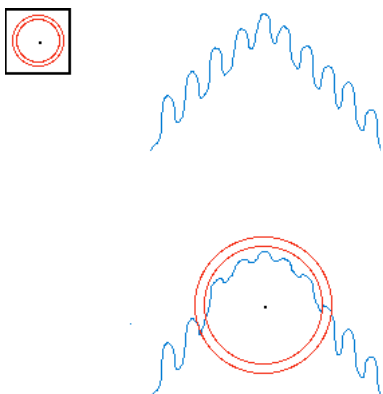
### Změna velikosti ukazatele pro tlačení

❖ Provedte jednu z následujících akcí:

- Pro zvětšení šířky ukazatele stiskněte klávesu šipky doprava nebo klávesu 2 se stisknutým tlačítkem myši.
- Pro zmenšení šířky ukazatele stiskněte klávesu šipky doleva nebo klávesu 1 se stisknutým tlačítkem myši.
- Chcete-li nastavit velikost ukazatele (v obrazových bodech) a nastavit délku segmentu cesty, který ukazatel ovlivní, odznačte všechny objekty v dokumentu a pak v poli Velikost inspektoru Vlastnosti zadejte hodnotu od 1 do 500.

## Deformace vybraných cest s nástrojem změna tvaru oblasti

Nástroj změny tvaru přetáhne oblast všech vybraných cest ve vnějším kruhu ukazatele změny tvaru oblasti.



Vnitřní kruh ukazatele je hranicí nástroje v plné síle. Oblast mezi vnitřním a vnějším kruhem změní tvar cest s menší než plnou silou. Vnější kruh ukazatele určuje gravitační tah ukazatele. Je možné nastavit jeho sílu.

**Poznámka:** Nástroj změna tvaru oblasti také reaguje na tlakově citlivý tablet Wacom nebo jiný kompatibilní tablet.

- 1 V rozbalovací nabídce Nástroj kreslení od ruky vyberte nástroj změna tvaru oblasti.
- 2 Přetažením přes cesty je překreslete.

### Změna velikosti ukazatele změny tvaru oblasti

❖ Proveďte jednu z následujících akcí:


- Pro zvětšení šířky ukazatele stiskněte klávesu šipky doprava nebo klávesu 2 se stisknutým tlačítkem myši.
- Pro zmenšení šířky ukazatele stiskněte klávesu šipky doleva nebo klávesu 1 se stisknutým tlačítkem myši.
- Chcete-li nastavit velikost ukazatele (v obrazových bodech) a nastavit délku segmentu cesty, který ukazatel ovlivní, odznačte všechny objekty v dokumentu a pak v poli Velikost inspektoru Vlastnosti zadejte hodnotu od 1 do 500.

### Nastavení síly vnitřního kruhu ukazatele pro změnu tvaru oblasti

❖ V poli Síla inspektoru Vlastnosti zadejte hodnotu od 1 do 100 jako procentuální hodnotu potenciální síly ukazatele. Čím vyšší je tato hodnota, tím větší je síla.

## Překreslení nebo rozšíření vybraného segmentu cesty nástrojem překreslení cesty

Když použijete nástroj překreslení cesty, zachovají se charakteristiky tahu cesty, výplně a efektů.

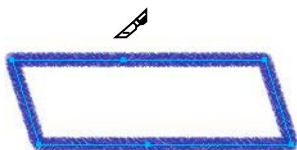
- 1 V rozbalovací nabídce Nástroj pero vyberte nástroj překreslení cesty .
- 2 (Volitelně) Vybráním číselné hodnoty z rozbalovací nabídky pole Přesnost v inspektoru Vlastnosti změníte úroveň přesnosti pro nástroj překreslení cesty. Čím vyšší číslo, tím vyšší je počet bodů, které se objeví na cestě.
- 3 Přesuňte ukazatel přímo nad cestu.
- 4 Přetažením překreslete nebo prodlužte segment cesty.
- 5 Uvolněte tlačítko myši.


### Změna vzhledu cesty kolísáním přitlaku a rychlosti s nástroji pro změnu přitlaku cesty

Pomocí kolísání přitlaku nebo rychlosti můžete měnit vlastnosti tahu cesty. Pomocí záložky Citlivost dialogového okna Upravit tah můžete zvolit, která z těchto vlastností je ovlivněná nástroji pro změnu přitlaku cesty. Můžete také zadat míru přitlaku a síly, která tyto vlastnosti ovlivňuje.

Další informace o nastavení voleb v dialogovém okně Upravit tah viz „[Aplikace a změna tahů](#)“ na stránce 108.

### Řezání cesty na několik objektů nástrojem nůž



- 1 V panelu nástrojů vyberte nástroj nůž .

***Poznámka:** Používání gumy na pera Wacom automaticky vybere nástroj nůž.*

- 2 Proveďte jednu z následujících akcí:

- Táhněte ukazatelem přes cestu.
- Klepněte na cestu.

- 3 Odznačte cestu.

### Úpravy pomocí operací pro cestu

Operace pro cestu můžete použít v nabídce Změnit k vytvoření nových tvarů kombinováním nebo pozměňováním existujících cest. U některých operací pro cestu pořadí překrývání objektu vybrané cesty určuje způsob, jakým operace funguje.

Více informací o uspořádání pořadí překrývání vybraných objektů viz „[Určování pořadí objektů](#)“ na stránce 51.

***Poznámka:** Použijete-li operace pro cestu, odstraníte všechny informace o přitlaku a rychlosti příslušných cest.*

### Vytváření jedné souvislé cesty ze dvou otevřených cest

- 1 Vyberte nástroj pro výběr uvnitř v panelu nástrojů.
- 2 Vyberte dva koncové body dvou otevřených cest.
- 3 Vybrat Změnit > Kombinovat cesty > Spojit.

### Vytvoření složené cesty

- 1 Vyberte dvě nebo více otevřených nebo uzavřených cest.
- 2 Vybrat Změnit > Kombinovat cesty > Spojit.

### Rozložení složené cesty

- 1 Vyberte složenou cestu.
- 2 Vybrat Změnit > Kombinovat cesty > Rozdělit.

## Kombinování vybraných uzavřených cest do jedné cesty obepínající celou oblast původních cest

- ❖ Vybrat Změnit > Kombinovat cesty > Sjednotit. Výsledná cesta převeze atributy tahu a výplně objektu, který je umístěn nejvíce vzadu.

## Převedení cesty na ohrazení výběru

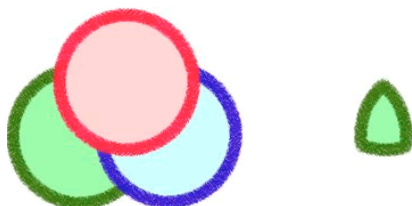
Vektorový tvar můžete převést na bitmapový výběr a pak použít bitmapové nástroje k úpravě této nové bitmapy.

- 1 Vyberte cestu.
- 2 Vyberte Změnit > Převést cestu na hranice výběru.
- 3 V dialogovém okně Převést cestu na hranice výběru vyberte nastavení Okraj pro hranici výběru.
- 4 Pokud jste v nastavení Okraj vybrali Prolnutí okrajů, zadejte hodnoty míry prolnutí okrajů.
- 5 Klepněte na tlačítko OK.

***Poznámka:** Převedení cesty na výběr odstraní vybranou cestu. Pro změnu tohoto výchozího nastavení zvolte Úpravy > Předvolby > Úpravy a potom odznačte nastavení Odstranit cesty při převodu na hranice výběru.*

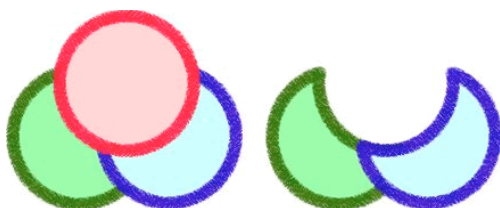
## Vytvoření objektu z průsečíku jiných objektů

- ❖ Vyberte Změnit > Kombinovat cesty > Průsečík. Výsledná cesta převeze atributy tahu a výplně objektu, který je umístěn nejvíce vzadu.



## Odstraňování částí cesty objektu

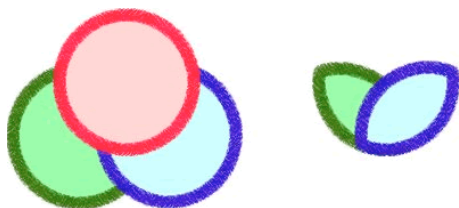
Můžete odstranit části vybraného objektu cesty, které jsou definované přesahujícími částmi jiného vybraného objektu cesty uspořádaného před ním.



- 1 Vyberte objekt cesty určující oblast, kterou chcete odstranit.
- 2 Vyberte Změnit > Uspořádat > Zcela dopředu.
- 3 Podržte stisknutou klávesou Shift a přidejte do výběru ten objekt cesty, ze kterého chcete odstranit části.
- 4 Vyberte Změnit > Kombinovat cesty > Vyseknout.

## Oříznutí cesty

Cestu můžete oříznout pomocí tvaru jiné cesty. Přední část nejvyšší cesty definuje tvar oříznuté oblasti.



- 1 Vyberte objekt cesty určující oblast, kterou chcete oříznout.
- 2 Vyberte Změnit > Uspořádat > Zcela dopředu.
- 3 Stiskněte klávesu Shift a do výběru přidejte ten objekt cesty, který chcete oříznout.
- 4 Vyberte Změnit > Kombinovat cesty > Oříznout.  
Výsledná cesta převzme atributy tahu a výplně objektu, který je umístěn nejvíce vzadu.

## Zjednodušení cesty

Příkaz Zjednodušit odstraní přebytečné body na cestě o takový počet bodů, který zadáte. Příkladem přebytečných bodů jsou více než dva body na přímkce nebo body, které leží přesně na sobě.

- 1 Vyberte Změnit > Změnit cestu > Zjednodušit.
- 2 Zadejte míru zjednodušení a klepněte na OK.

Zjednodušení cesty zvyšuje možnosti, jak může aplikace Fireworks upravit cestu a snížit počet bodů na ní.

## Rozšíření tahu vybraného objektu

tah vybrané cesty můžete převést na uzavřenou cestu. Výsledná cesta vytvoří zdání cesty bez výplně a tahu, který přebere atributy výplně původního objektu.



**Poznámka:** Rozšíření tahu cesty, která se sama protíná může vytvořit zajímavé výsledky. Pokud původní cesta obsahuje výplň, protínající se části cesty nebudou po rozšíření tahu obsahovat výplň.

- 1 Vyberte Změnit > Změnit cestu > Rozšířit tah.
- 2 Nastavte šířku výsledné uzavřené cesty.
- 3 Zvolte typ rohu.
- 4 Pokud vyberete ostrý roh, nastavte *limit úkosu* (bod, ve kterém se ostrý roh automaticky změní na zkosený roh). „Limit úkosu“ je poměr délky ostrého rohu a šířky tahu.
- 5 Zvolte volbu zakončení a potom klepněte na OK.

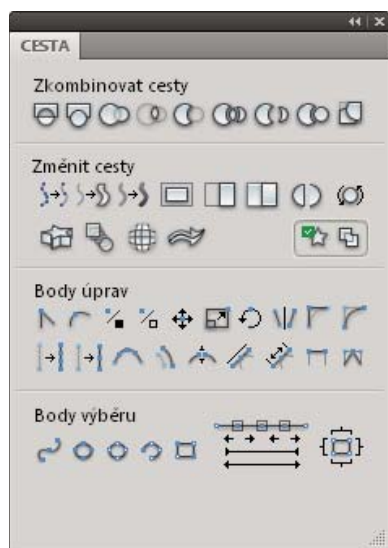


## Zúžení nebo rozšíření cesty

- 1 Vyberte Změnit > Změnit cestu > Vsadit cestu.
- 2 Vyberte směr, ve kterém se má cesta zúžit nebo rozšířit:  
**Uvnitř** Zúží cestu.  
**Vně** Rozšíří cestu.
- 3 Nastavte šířku mezi původní cestou a zúžením nebo rozšířením cesty.
- 4 Zvolte typ rohu.
- 5 Zvolíte-li ostrý roh, nastavte limit úkosu.
- 6 Klepněte na tlačítko OK.

## Úpravy cest pomocí panelu Cesta

Rychlejšího provádění úpravy cesty dosáhnete pomocí následujících nástrojů v panelu Cesta (Okno > Jiné > Cesta).



# Kapitola 7: Práce s textem

Aplikace Adobe® Fireworks® disponuje řadou funkcí a vlastností, které jsou tradičně součástí sofistikovaných aplikací pro předtiskovou přípravu, například používání rozmanitých písem a jejich velikostí, vyrovnání párů, mezery, barva, proklad a posun účarí. Můžete kdykoli upravovat text, dokonce i po aplikaci živých filtrů, a lze také importovat upravitelný text z dokumentu Adobe Photoshop®.

## Zadávání textu

Pomocí textového nástroje **T** a voleb v inspektoru Vlastností zadávejte, formátujte a upravujte text v grafikách.

**Poznámka:** Pokud je inspektor Vlastností minimalizovaný, klepněte na rozbalovací šipku v pravém dolním rohu, abyste viděli všechny vlastnosti textu.

Textové objekty se automaticky ukládají pod názvem, který se shoduje se zadaným textem. Můžete měnit a přiřazovat název v textovém poli inspektoru Vlastností nebo v miniatuře panelu objektu v panelu Vrstvy.

### Viz také

„[Předvolby typu](#)“ na stránce 282

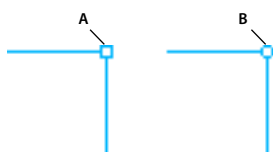
## Vytváření a přemísťování textových bloků

Text se v dokumentu Fireworks zobrazuje uvnitř *textového bloku* (obdélník s táhly). Textové bloky jsou buď bloky s *automatickou velikostí* nebo bloky s *pevnou šířkou*.

- Textové bloky s automatickou velikostí se při psaní vodorovně zvětšují a při odstranění textu se zmenšují. Standardně se textový blok s automatickou velikostí vytvoří když klepnete na plátno nástrojem text a začnete psát.
- Textové bloky s pevnou šířkou umožňují řídit šířku zalomeného textu. Standardně se textové bloky s pevnou šířkou vytvoří, když tažením textovým nástrojem nakreslíte textový blok.
- Když je ukazatel textu uvnitř textového bloku aktivní, objeví se v pravém horním rohu textového bloku prázdný kruh nebo čtverec. Kruh označuje textový blok s automatickou velikostí; čtverec označuje textový blok s pevnou šířkou. Poklepáním na roh změníte jeden textový blok na jiný.
  - 1 Vyberte textový nástroj.
  - 2 Vyberte charakteristiky textu.
  - 3 Vytvořte textový blok:
    - Textový blok s automatickou velikostí vytvořte klepnutím na místo v dokumentu, kde chcete textový blok začít psát.
    - Textový blok s pevnou šířkou vytvořte nakreslením textového bloku přetažením. Přesunutí textového bloku při vytváření tažením: držte stisknuté tlačítko myši, stiskněte a podržte mezerník a potom přetáhněte textový blok na jiné místo.
      - 1 Napište text.
      - 2 (Volitelně) Zvýrazněte text v textovém bloku a změňte jeho formátování.
      - 3 (Volitelně) Přesuňte textový blok tažením na nové místo.
      - 4 Proveďte jednu z následujících akcí:

- Klepněte vně textového bloku.
- Vyberte jiný nástroj z panelu nástrojů.
- Stiskněte Escape.

## Změna textových bloků s automatickou velikostí a s pevnou šířkou



Textový blok s pevnou šířkou a textový blok s automatickou velikostí  
A. Indikátor pevné šířky B. Indikátor automatické velikosti

- Chcete-li změnit textový blok na blok s pevnou šířkou nebo na blok s automatickou velikostí, poklepejte uvnitř textového bloku a potom poklepejte na kruh nebo čtverec v horním pravém rohu textového bloku.
- Vybraný textový blok změňte na blok s pevnou šířkou tažením táhla změny velikosti.
- Chcete-li u více textových bloků nastavit pevnou šířku, vyberte je a poté vyberte Příkazy > Text > Nastavit šířku.
- Chcete-li u více textových bloků změnit pevnou šířku na automatickou, vyberte je a poté vyberte Příkazy > Text > Přepnout pevnou šířku.

## Formátování a úpravy textu

Nejrychleji lze text s detailní kontrolou úprav upravovat v inspektoru Vlastnosti. Kromě inspektoru Vlastnosti lze alternativně použít příkazy v nabídce Text.

**Důležité:** Změny provedené během relace úpravy textu tvoří pouze jeden příkaz Zpět. Volba Úpravy > Zpět při úpravě textu zruší všechny úpravy textu, které jste provedli od okamžiku, kdy jste poklepli na textový blok pro úpravu jeho obsahu.

- 1 Abyste vybrali text, který chcete změnit, proveďte některou z následujících operací:
  - Chcete-li vybrat celý blok, klepněte na textový blok ukazatelem nebo nástrojem pro výběr uvnitř. Chcete-li vybrat více bloků současně, podržte při výběru každého bloku stisknutou klávesu Shift.
  - Poklepejte na textový blok ukazatelem nebo nástrojem pro výběr uvnitř a potom zvýrazněte oblast textu.
  - Klepněte textovým nástrojem uvnitř textového bloku a potom zvýrazněte oblast textu.
- 2 Změňte text nebo písmo. Písma se měří v bodech.
- 3 Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Klepněte vně textového bloku.
  - Vyberte jiný nástroj z panelu nástrojů.
  - Stiskněte Escape.

## O písmech

Písmo je kompletní sada znaků – písmen, číslic a symbolů – které sdílejí společnou tloušťku, šířku a styl, například Adobe Garamond Bold velikosti 10 bodů.

*Rodiny písem* jsou sady písem, která sdílejí celkový vzhled a jsou navrženy pro společné použití, například Adobe Garamond.

*Řez písma* je verze jednotlivého písma v rodině písem. *Roman* nebo *Normální* (skutečný název se v různých rodinách liší) je obvykle základním písmem rodiny písem, která může obsahovat další řezy písem, například normální, tučné, polotučné, kurzívu a tučnou kurzívu.

Kromě písem, která jsou nainstalovaná v systému, můžete použít také písma nainstalovaná v následujících složkách:






**Windows** Program Files/Common Files/Adobe/Fonts

**Mac OS** Knihovna/Application Support/Adobe/Fonts

Pokud nainstalujete písmo Type 1, TrueType, OpenType nebo CID do lokální složky písem, objeví se toto písmo pouze v aplikacích Adobe.

## Náhled písem

Můžete zobrazovat ukázky písem v nabídce rodiny písma a řezu písma v panelu Znaky a v dalších oblastech v aplikaci, kde můžete volit písma. K označení různých typů písem se používají následující ikony:

- OpenType 
- Type 1 
- TrueType 
- Multiple Master 
- Složené 

V předvolbách Text můžete vypnout funkci náhledu nebo změnit velikost textu pro názvy písem nebo ukázky písem.

## Určení velikosti písma

Standardně se velikost písma měří v *bodech* (jeden bod se rovná 1/72 palce). Můžete zadat jakoukoliv velikost písma od 0,1 do 1 296 bodů v krocích po 0,001 bodu.

- 1 Vyberte znaky nebo textové objekty, které chcete změnit. Pokud nevyberete žádný text, velikost písma se aplikuje na nový text, který pak vytvoříte.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - V panelu Znaky nebo v ovládacím pruhu nastavte volbu Velikost písma.
  - Zvolte velikost z nabídky Text > Velikost. Pokud zvolíte Jiná, můžete zapsat novou velikost v panelu Znaky.



Jednotky měření pro text můžete změnit v dialogovém okně Předvolby.

## Zpřístupnění chybějících písem

- ❖ Proveďte libovolný z následujících úkonů:
  - Nainstalujte chybějící písma do systému.
  - Aktivujte chybějící písma v aplikaci pro správu písem.

- Umístěte chybějící písma do složky Fonts, která je ve složce aplikace. Písma v této složce jsou dostupná pouze v příslušné aplikaci. V Mac OS můžete písma instalovat do složky Disk > Knihovna > Application Support > Adobe > Fonts. Písma instalovaná zde mohou používat pouze produkty Adobe.



*Nemáte-li chybějící písma k dispozici, tato písma vyhledejte a nahraďte.*

## Volba rodiny a řezu písma

Můžete zvolit skupinu písem a styl v inspektoru Vlastnosti v nabídce Text.

### Viz také

„Předvolby typu“ na stránce 282

### Volba rodiny písem a řezu písma pomocí inspektoru Vlastnosti

- 1 Z nabídky Písmo zvolte rodinu písma. Pokud je v počítači nainstalováno více kopií písma, bude za názvem písma následovat zkratka: (T1) pro písma PostScript, (TT) pro písma TrueType nebo (OT) pro písma OpenType.



*Rodinu a řez písma můžete zvolit tak, že napíšete jeho název do textového pole. Při psaní se objeví název prvního písma nebo řezu, který začíná zadáním písmenem. Pište dál, dokud se neobjeví správný název písma nebo řezu.*

- 2 Zvolte řez písma jedním z následujících kroků:
  - Z nabídky Řez písma v inspektoru Vlastnosti zvolte nainstalovaný řez.
  - Pokud rodina písem neobsahuje řezy, klepněte na tlačítko Faux Bold, Faux Italic nebo Podtržení, aby se nasimuloval řez.

### Volba rodiny písem a řezu písma pomocí nabídky Text

- ❖ Vyberte Text > Písmo > [rodina] > [řez]. Pokud rodina písem neobsahuje řezy, zvolte v nabídce Text > Styl příkaz Tučné, Kurzíva nebo Podtržení.

### Změna textu na velká písmena

Vybraný text lze převést na velká písmena.

- ❖ Vyberte Příkazy > Text > Velká písmena.

### Změna textu na malá písmena

Vybraný text lze převést na malá písmena.

- ❖ Vyberte Příkazy > Text > Malá písmena.

### První písmeno ve větě velké

Vybraný text můžete změnit tak, aby začínal velkým písmenem.

- ❖ Vyberte Příkazy > Text > První písmena velká.

## Vkládání speciálních znaků

- 1 Poté, co jste vytvořili textový blok, klepněte uvnitř bloku na místo, kam chcete vložit speciální znak.
- 2 Zvolte Okno > Jiné > Speciální znaky a potom zvolte znak, který si přejete vložit.

## Vložení zástupného textu

Je možné vložit blok zástupného textu, který nemá žádný specifický význam. Tato volba vloží blok textu (lorem ipsum) do plátna.

❖ Vyberte Příkazy > Text > Lorem Ipsum.

## Aplikování barvy na text

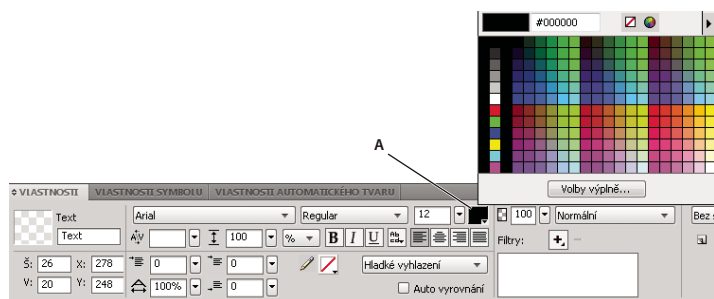
- Standardně je text černý a nemá žádný tah. Můžete změnit barvu celého textu vybraného textového bloku nebo celého zvýrazněného textu v textovém bloku. Dále můžete veškerému textu ve vybraném textovém bloku přidat tah a živé filtry, nelze je však přidat k textu zvýrazněnému v textovém bloku.
- Textový nástroj si zachová právě vybranou barvu textu také v ostatních textových blocích.
- Charakteristiky tahu a živé filtry aplikované na textový blok se aktualizují během úpravy text v textovém bloku, tyto aktualizace se však neaplikují na nové textové bloky.
- Textový nástroj si zachová současnou barvu textu nezávisle na barvě výplně pro jiné nástroje. Podobně když se po použití barvy výplně vrátíte k textovému nástroji, barva výplně se obnoví do posledního nastavení textového nástroje a tah se nastaví na Žádný.

Viz „Ukládání textových atributů tahu, výplně a filtru jako styl“ na stránce 96.

## Nastavení barvy textu ve vybraném textovém bloku

❖ Proveďte jednu z následujících akcí:

- Klepněte na pole Barva výplně v inspektoru Vlastnosti a vyberte barvu z rozbalovacího okna barev. Nebo s některým otevřeným rozbalovacím oknem barev použijte ukazatel kapátko a odeberte vzorek barvy z libovolné části obrazovky.




Pole barva výplně

- Klepněte na ikonu vedle pole Barva výplně v panelu nástrojů a vyberte barvu z rozbalovacího okna barev. Nebo s některým otevřeným rozbalovacím oknem barvy výplně použijte ukazatel kapátko a odeberte vzorek barvy z libovolné části obrazovky.

**Poznámka:** Když na zvýrazněný text v textovém bloku aplikujete tah, automaticky se vybere celý textový blok.

## Nastavení mezer mezi řádky a písmeny

Vyrovnaní párů zvětšuje nebo zmenšuje mezery (procentuálně) mezi některými dvojicemi písmen, aby se zlepšil jejich vzhled. Automatické vyrovnaní párů používá při zobrazení textu informace o vyrovnaní párů obsažené v písmu. Prostrkání zvětšuje nebo zmenšuje rozestupy mezi vybranými znaky.

 Deaktivujte automatické vyrovnání párů odznačením volby Automatické vyrovnání v inspektoru Vlastnosti.

Proklad určuje vzdálenost mezi po sobě následujícími řádky v odstavci. Proklad může být udáván v obrazových bodech nebo v procentech vzdálenosti mezi řádky od účaří k účaří.

### Viz také

„Předvolby typu“ na stránce 282

## Nastavení vyrovnání párů nebo prostrkání

1 Abyste vybrali text, ve kterém chcete provést vyrovnání párů, proveďte následující operace:

- Textovým nástrojem klepněte mezi dva znaky nebo zvýrazněte znaky, které chcete změnit.
- Chcete-li vybrat celý textový blok, použijte nástroj ukazatel. Chcete-li vybrat více textových bloků, klepněte se stisknutou klávesou Shift.


2 Vyberte znaky, u kterých chcete nastavit rozestupy a proveďte jednu z následujících akcí:

- V inspektoru Vlastnosti přetáhněte rozbalovací jezdec Sledování nebo do textového pole zadejte hodnotu v procentech.

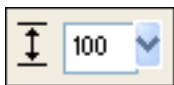
Nula představuje normální prostrkání. Kladné hodnoty znaky od sebe vzdalují. Záporné hodnoty přibližují znaky blíž k sobě.

- Podržte Ctrl (Windows) nebo Command (Mac OS) a současně stiskněte klávesu Šipka doleva nebo Šipka na klávesnici.

Klávesa Šipka doleva zmenšuje mezeru mezi písmeny o 1 %, a klávesa Šipka doprava oddaluje písmena od sebe o 1 %.

 Chcete-li měnit prostrkání v krocích po 10 %, podržte stisknuté klávesy Shift a Ctrl (Windows) nebo Shift a Command (Mac OS) a současně stiskněte klávesu Šipka doleva nebo Šipka doprava na klávesnici.


## Nastavení prokladu vybraného textu



Volby prokladu v inspektoru Vlastnosti

1 Proveďte jednu z následujících akcí:

- V inspektoru Vlastnosti přetáhněte rozbalovací jezdec Proklad nebo zadejte hodnotu do textového pole. Výchozí hodnota je 100 %.
- Podržte na klávesnici klávesu Ctrl (Windows) nebo Command (Mac OS) a současně stiskněte Šipku nahoru (větší mezery) nebo Šipku dolů (menší mezery).


 Chcete-li nastavovat proklad v krocích po 10, podržte stisknutou klávesu Shift a Ctrl (Windows) nebo Shift a Command (Mac OS) a současně stiskněte klávesu Šipka nahoru nebo Šipka dolů na klávesnici.

2 Chcete-li změnit typ jednotky prokladu, vyberte % nebo o.b. (obrazové body) z rozbalovací nabídky Jednotky prokladu.

## Nastavení orientace a zarovnání textu

### Nastavení orientace textu

Celé textové bloky lze orientovat vodorovně nebo svisle. Několik řádků svislého toku textu zprava doleva používaného v asijských jazycích.

- 1 Klepněte na tlačítko Orientace textu  v inspektoru Vlastnosti.
- 2 Vyberte volbu orientace:

**Vodorovně zleva doprava** Výchozí hodnota.

**Svisle zprava doleva** Orientuje text svisle, text natéká shora dolů. Několik řádků textu oddělených novými řádky se zobrazí jako sloupce natékající zprava doleva.



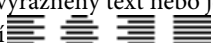
*Chcete-li obrátit text a dosáhnout zvláštního efektu, použijte nástroj Deformace a táhněte postranní táhlo.*

### Nastavení zarovnání textu

Zarovnání určuje polohu odstavce textu vzhledem k okrajům jeho textového bloku. Standardně je vodorovný text zarovnán k levému okraji.

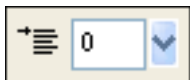
Svislý text může být zarovnán k hornímu nebo dolnímu okraji textového bloku, na střed uvnitř textového bloku nebo plně zarovnán do bloku mezi horním a dolním okrajem.

- 1 Vyberte text.
- 2 Klepněte na tlačítko zarovnání v inspektoru Vlastnosti.

Když je zvýrazněný text nebo je vybraný textový blok, v inspektoru Vlastnosti se objeví ovládací prvky pro zarovnání .

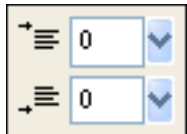
## Nastavení odsazení odstavce a mezery

- ❖ Chcete-li text odsadit, přetáhněte v inspektoru Vlastnosti rozbalovací jezdec Odsazení odstavce nebo zadejte hodnotu (v obrazových bodech) do textového pole.



*Volba odsazení odstavce v inspektoru Vlastnosti*

- ❖ Nastavte mezeru před odstavcem a za odstavcem v inspektoru Vlastnosti tažením rozbalovacího jezdce Mezera před odstavcem nebo Mezera za odstavcem nebo zadejte hodnotu do textového pole.



*Volba mezery mezi odstavci v Inspektoru vlastnosti*



## Aplikace textových efektů

### Hladké okraje textu

Vyhlazení okraje vybraného textu se nazývá *anti-aliasing* (*vyhlazování*). Vyhlazení způsobí, že se okraje textu prolnou s pozadím a větší text je pak čistší a čitelnější. Vyhlazení je použito na všechny znaky daného textového bloku



Původní text; po vyhlazení

- ❖ V inspektoru Vlastnosti vyberte jednu volbu z rozbalovací nabídky Vyhlazení:

**Nevyhladit** Zabraňuje vyhlazování textu

**Ostré vyhlazení** Vytváří ostrý přechod mezi okraji textu a pozadím

**Tvrdé vyhlazení** Vytváří velmi náhlý přechod mezi okraji textu a pozadím, přičemž se zachová tvar znaků textu a zdůrazní se detaily znaků

**Hladké vyhlazení** Vytváří měkký přechod mezi okraji textu a pozadím

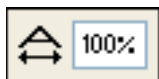
**Vlastní vyhlazení** Poskytuje následující ovládací prvky nejvyšší úrovně pro funkci vyhlazení:

- **Převzorkování** Určuje množství detailů použitých pro vytvoření přechodu mezi okrajem textu a pozadím
- **Ostrost** Určuje hladkost přechodu mezi okraji textu a pozadím
- **Síla** Určuje, do jaké míry se okraje textu prolínají s pozadím

***Poznámka:** Text ve vektorových souborech (například v souborech Adobe FreeHand®) se při otevření ve Fireworks vyhlazuje.*

### Nastavení šířky znaku vybraných znaků

- ❖ V inspektoru Vlastnosti přetáhněte rozbalovací jezdec Vodorovné měřítko nebo zadejte hodnotu do textového pole. Přetáhněte měřítko na hodnotu větší než 100 %, abyste zvětšili šířku nebo výšku znaků a přetáhněte ho na hodnotu nižší, abyste zmenšili šířku nebo výšku. Výchozí hodnota je 100 %.

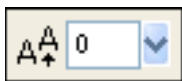


Volba Vodorovné měřítko v inspektoru Vlastnosti

### Změna vzdálenosti textu od účaří

*Posun účaří* určuje, jak blízko je text usazen nad svým přirozeným účařím nebo pod ním, například u znaků dolního a horního indexu. Není-li žádný posun účaří, text je posazen na účaří. Posun účaří se měří v obrazových bodech.

Non <sup>est</sup> quod <sub>contemnas</sub> hoc studendi genus.



Volba Posun účaří v inspektoru Vlastnosti

- ❖ V inspektoru Vlastnosti přetáhněte rozbalovací jezdec Posun účaří nebo zadejte hodnotu do textového pole, abyste určili, jak vysoko nebo nízko se má umístit text horního nebo dolního indexu. Pro znaky horního indexu zadejte kladné hodnoty, pro znaky dolního indexu zadejte záporné hodnoty.

### Ukládání textových atributů tahu, výplně a filtru jako styl

Můžete aplikovat tahy, výplně a filtry na text ve vybraném textovém bloku a potom uložit atributy textu jako styl. Poté, co text vytvoříte, zůstává ve Fireworks upravitelný. Tahy, výplně, filtry a styly se automaticky aktualizují, když text upravujete.



Text, na který je aplikován tah, výplň, filtr a styl

- 1 Vytvořte textový objekt a aplikujte požadované atributy. Aplikujte libovolný styl v panelu Styly, i když to není textový styl.
- 2 Zvolte textový objekt.
- 3 Vyberte Nový styl z nabídky Volby panelu Styly.
- 4 Vyberte vlastnosti stylu a pojmenujte nový styl.

### Viz také

„Předvolby typu“ na stránce 282

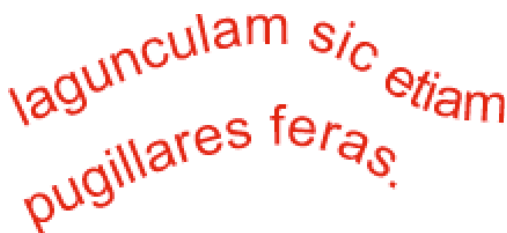
### Připojení textu k cestě

Kromě obdélníkových textových bloků můžete nakreslit cestu a připojit k ní text. Text natéká podle tvaru cesty. Text i cestu lze upravovat.

Cesta, ke které připojujete text, ztrácí dočasně své atributy tahu, výplně a filtru. Kterýkoli atribut pro tah, výplň a filtr, který následně použijete, je aplikován na text, ne na cestu. Pokud pak odpojíte text od cesty, cesta získá zpět své atributy pro tah, výplň a filtr.

**Poznámka:** Připojení textu, který obsahuje příkaz tvrdý nebo měkký nový řádek, k cestě může způsobit nepředpokládané výsledky.

Pokud text připojený k cestě přesáhne délku cesty, zbývající text se vrátí na začátek a opakuje tvar cesty.



Text na cestě, který se vrací a opakuje tvar cesty

### Připojení textu k cestě a úprava

- Připojte text k obrysu cesty vybráním textového objektu a cesty se stisknutou klávesou Shift a potom vyberte Text > Připojit k cestě.
- Připojte text k cestě vybráním textového bloku cesty se stisknutou klávesou Shift a potom vyberte Text > Připojit v cestě.
- Chcete-li text odpojit od vybrané cesty, zvolte Text > Odpojit od cesty.
- Chcete-li text připojený k cestě upravovat, poklepejte na objekt textu na cestě pomocí ukazatele nebo pomocí nástroje pro výběr uvnitř, případně textovým nástrojem a klepnutím vyberte text.
- Chcete-li upravit tvar cesty, vyberte objekt textu na cestě pomocí nástroje pro výběr uvnitř a táhněte vybrané body uvnitř do nového tvaru cesty.

**Poznámka:** Pro úpravy cesty můžete také použít nástroj beziérového pera. Když upravujete body, text bude automaticky sledovat cestu.

### Změna orientace textu a směru cesty

Postup, jakým kreslíte cestu, určuje směr k cestě připojeného textu. Pokud například nakreslíte cestu zprava doleva, připojený text se zobrazí pozpátku a vzhůru nohama.



Text připojený k cestě kreslené zprava doleva

- ❖ Vyberte Text > Orientace a potom vyberte orientaci.



Text otočený okolo cesty



Text na cestě orientovaný svisle



Text na cestě zkosený svisle



Text na cestě zkosený vodorovně

- Pro obrácení směru textu na vybrané cestě zvolte Text > Obrátit směr.
- Počáteční bod textu připojeného k cestě přesuňte vybráním objektu textu na cestě a zadáním hodnoty v textovém poli Posun textu v inspektoru Vlastnosti.

### Připojit text v cestě

Text je možné připojit k vektorovému objektu. Text je obsažen uvnitř hranic vektoru. Jak text, tak vektorový objekt je možné nadále upravovat. Když připojíte text uvnitř cesty, určuje oblast uvnitř cesty množství viditelného textu.

- 1 Vyberte text a vektorový objekt na plátně.
- 2 Vyberte Text > Připojit v cestě.

### Převedení textu na cesty

Převádět text na cestu a poté upravovat tvary písmen lze stejně jako u kteréhokoli vektorového objektu. Pro text převáděný na cestu jsou dostupné všechny nástroje pro úpravu vektoru.

**Poznámka:** Převedený text nelze upravovat jako text.

- Převeďte text zvolením Text > Převést na cesty.
- Jednotlivě můžete upravovat cesty znaků převedeného textu výběrem převedeného textu pomocí nástroje pro výběr uvnitř nebo výběrem převedeného textu a volbou Změnit > Rozdělit skupinu.
- Chcete-li vytvořit složenou cestu ze skupiny cest vytvořené převedením textu na cesty, vyberte skupinu cest, vyberte Změnit > Rozdělit skupinu a potom vyberte Změnit > Kombinovat cesty > Spojit.

### Transformace textových bloků

Můžete transformovat textové bloky stejným způsobem, jakým můžete transformovat jiné objekty. Můžete měnit velikost, otáčet, zkosit a obrátit text a vytvářet tak jedinečné textové efekty.

Rozsáhlé transformace mohou ztížit čitelnost textu. Pokud transformace textového bloku způsobí, že se změní velikost textu, výsledná velikost písma se objeví v inspektoru Vlastnosti, když je text vybraný.

### Viz také

„Předvolby typu“ na stránce 282

### Zpevnění textu

Text lze převést na složené vektorové objekty. Po tomto převodu na vektorové objekty již text nelze upravit. Vzhledem k tomu, že znaky jsou spojeny do jednoho složeného objektu, musíte kombinované cesty nejdříve rozdělit a teprve poté je možné upravovat jednotlivé znaky.

- Chcete-li zpevnit text, vyberte Příkazy > Text > Vyplnit.
- Kombinovanou cestu na jednotlivě upravitelné znaky převedete pomocí nástrojů pro výběr uvnitř nebo příkazem Změnit > Kombinovat cesty > Rozdělit.

### Import textu

- Chcete-li importovat text z aplikace Adobe Photoshop nebo Adobe Illustrator®, proveďte import souboru aplikace Photoshop nebo Illustrator nebo zkopírujte text do aplikace Fireworks.



Standardně si text z aplikace Photoshop a Illustrator zachová ve Fireworks všechny atributy. Text aplikace Photoshop můžete také importovat jako bitmapové obrazy. (Viz „Předvolby importu a otevření souborů z aplikace Photoshop“ na stránce 283.)

- Chcete-li text importovat ve formátu RTF nebo ASCII (prostý text), zkopírujte jej do aplikace Fireworks. Můžete také vybrat možnosti Soubor > Otevřít nebo Soubor > Importovat a přejít k souboru. (Importovaný text ASCII je nastaven na aktuální barvu výplně a výchozí písmo o výšce 12 obrazových bodů.)

## Výběr náhradních písem za chybějící písma

Pokud otevřete ve Fireworks dokument obsahující písma, která nejsou na vašem počítači nainstalována, můžete zvolit, zda chcete písma nahradit nebo zda chcete ponechat jejich vzhled.

**Zachovat vzhled** Volba Zachovat vzhled nahradí text bitmapovým obrazem, který představuje vzhled textu v jeho původním písmu. Přesto můžete text upravovat, ale v tomto případě Fireworks nahradí bitmapový obraz písmem, které je na vašem počítači nainstalováno. Úpravy mohou způsobit změnu vzhledu textu.

**Náhrada chybějících písem** Nahradí písma v dokumentu. Můžete upravovat a ukládat text. Když dokument znovu otevřete na počítači, který obsahuje původní písma, Fireworks si pamatuje a použije původní písma.

### Viz také

„Předvolby typu“ na stránce 282

## Výběr náhradního písma

1 Otevřete dokument s chybějícími písmi a vyberte chybějící písmo v seznamu Změnit chybějící písmo.

2 Proveďte jednu z následujících akcí:

- Vyberte náhradní písmo ze seznamu Na.
- Klepnutím na Žádná změna ponecháte chybějící písmo v původním stavu.

Když příště otevřete dokument se stejným chybějícím písmem, dialogové okno Chybějící písma obsahuje písmo, které jste vybrali.

## Kontrola pravopisu v textu

### Kontrola pravopisu

- 1 Vyberte jeden nebo více textových bloků. Pokud nejsou vybrané žádné textové bloky, Fireworks kontroluje pravopis v celém dokumentu.
- 2 Vyberte Text > Kontrola pravopisu.

### Vlastní kontrola pravopisu

- 1 Vyberte Text > Nastavení kontroly pravopisu nebo klepněte na tlačítko Volby v dialogovém okně Kontrola pravopisu.
- 2 Vyberte volby v dialogovém okně Nastavení kontroly pravopisu:
  - Vyberte jeden nebo více jazykových slovníků.
  - Svůj vlastní slovník vyhledejte klepnutím na ikonu složky vedle textového pole Cesta k osobnímu slovníku.
  - Svůj vlastní slovník můžete upravovat tak, že klepnete na tlačítko Upravit osobní slovník, a můžete přidávat, odstraňovat a upravovat slova v seznamu.
  - Vyberte typy slov, které chcete zahrnout do kontroly pravopisu.

# Kapitola 8: Aplikování barev, tahů a výplní

Aplikace Adobe® Fireworks® nabízí celou řadu možností pro uspořádávání, výběr a použití barev.

## Použití barev

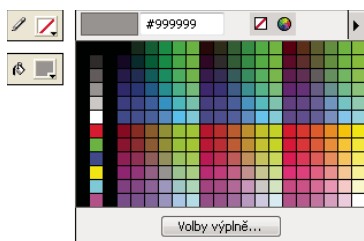
### Aktivace, odebrání nebo záměna tahu a výplně

Aktivací tahu nebo výplně určíte, který atribut vaše úpravy barvy ovlivní. Obnovením původních barev tahu a výplně aplikujete výchozí nastavení určené v dialogovém okně Předvolby.

#### Aktivace barvy tahu nebo výplně

- ❖ Na panelu nástrojů klepněte v části Barvy na ikonu vlevo vedle pole Barva tahu nebo Barva výplně.

**Poznámka:** Nástroj plechovka barvy vyplní vybrané obrazové body a vektorové objekty barvou, která je zobrazena v poli Barva výplně.



Pole barev tahu a výplně v panelu nástrojů a rozbalovací okno barev

#### Obnovení výchozího nastavení barev tahu a výplně

- ❖ Klepněte na tlačítko Nastavit výchozí barvy/výplň na panelu nástrojů nebo Míchání barev.

#### Odstranění tahu a výplně z vybraných objektů

- ❖ V panelu nástrojů, v oddílu Barvy, klepněte na tlačítko Žádný tah nebo výplň. Abyste neaktivní charakteristiky nastavili na Žádné, klepněte znovu na tlačítko Žádný tah nebo výplň.

**Poznámka:** Výplň nebo tah můžete odstranit také tak, že klepnete na tlačítko Průhledná v kterémkoli rozbalovacím okně Barva výplně nebo Barva tahu, nebo volbou Žádné z rozbalovací nabídky Volby výplně nebo Volby tahu v inspektoru Vlastnosti.

#### Záměna barev výplně a tahu

- ❖ Na panelu nástrojů nebo Míchání barev klepněte na tlačítko Prohodit barvy/výplň .

## Použití a uspořádání vzorníku

V panelu Vzorník můžete zobrazovat, měnit, vytvářet a upravovat skupiny vzorků a vybrat barvy tahu a výplně.

### Použití vzorníku barev na tah nebo výplň vybraného objektu

- 1 Aktivujte ikonu vedle pole Barva tahu nebo Barva výplně v panelu nástrojů nebo inspektoru Vlastnosti.

- 2 Vyberte možnost Okna > Vzorník.
- 3 Klepněte na vzorek, chcete-li aplikovat barvu na tah nebo výplň vybraného objektu.

### Výběr, změna nebo přidání skupin vzorků

Můžete snadno přejít na jinou výchozí skupinu vzorků nebo si vytvořit vlastní. Můžete také importovat vlastní vzorníky ze souborů palet barev uložených ve formátu ACT nebo GIF.

- ❖ Chcete-li vybrat skupinu vzorků, vyberte ji v nabídce Volby panelu Vzorník.

**Poznámka:** Volba Barevné kostky vás vrátí k výchozí skupině vzorků.

- Chcete-li vybrat vlastní skupinu vzorků, vyberte v nabídce Možnosti panelu Vzorník příkaz Nahradit vzorník, přejděte do příslušné složky a vyberte soubor.
- Chcete-li přidat vzorky z externí palety barev, vyberte v nabídce Možnosti panelu Vzorník příkaz Přidat vzorník, přejděte do příslušné složky a vyberte soubor s barevnou paletou ACT nebo GIF.

### Přidání nebo záměna barvy na panelu Vzorník

**Poznámka:** Příkaz Úpravy > Zpět nezruší přidání nebo odebrání vzorků.

- 1 V panelu nástrojů vyberte nástroj kapátko.
- 2 Z rozevírací nabídky Vzorek v inspektoru Vlastnosti vyberte počet obrazových bodů pro odebrání vzorku: 1 obrazový bod, 3x3 průměr nebo 5x5 průměr.
- 3 Abyste odebrali vzorek barvy, klepněte kamkoli dovnitř kteréhokoli otevřeného okna dokumentu aplikace Fireworks.
  - Chcete-li přidat barvu, přesuňte špičku ukazatele kapátko do prázdného místa za posledním vzorkem v panelu Vzorník.
  - Chcete-li zaměnit barvu vzorku, podržte stisknutou klávesu Shift a umístěte ukazatel na vzorek v panelu Vzorník.
- 4 Klepnutím přidáte nebo zaměníte vzorek.



*Když zvolíte Přitahovat na webové bezpečné v nabídce Volby rozbalovacího okna barev, každá vybraná barva, která není webová bezpečná, je změněna na nejbližší webovou bezpečnou.*

### Odstranění vzorku

- ❖ Chcete-li odstranit vzorek, podržte stisknutou klávesu Control (Windows) nebo Command (Mac OS), umístěte ukazatel na vzorek a klepněte.

### Odstranění nebo setřídění vzorků

- Chcete-li zrušit celý panel se vzorníkem barev, vyberte možnost Odstranit vzorník z nabídky Volby panelu Vzorník.
- Chcete-li třídit vzorníky podle barevné hodnoty, vyberte možnost Třídit podle barev z nabídky Volby panelu Vzorník.

### Uložení skupiny vzorků

- ❖ Chcete-li uložit výběr vzorků barev, přidejte barvy, vyberte možnost Uložit vzorky z nabídky Volby panelu Vzorník a zvolte název souboru a adresář.


## Vytváření a změny barev na panelu Míchání barev

Prostřednictvím panelu Míchání barev (Okna > Míchání barev) můžete zobrazit a změnit aktivní barvy tahu a výplně.

Standardně identifikuje Míchání barev RGB barvy jako hexadecimální tím způsobem, že zobrazuje hexadecimální hodnoty pro červenou (R), zelenou (G) a modrou (B) složku barvy. Hexadecimální RGB hodnoty jsou vypočítávány na základě rozsahu hodnot od 00 do FF.

| Barevný model | Způsob vyjádření barvy  |
|---------------|---|
| RGB           | Hodnoty pro červenou, zelenou a modrou, kde každá složka má hodnotu od 0 do 255. 0-0-0 je černá a 255-255-255 je bílá.                        |
| Hexadecimální | RGB hodnoty pro červenou, zelenou a modrou, kde každá složka má hodnotu od 00 do FF. 00-00-00 je černá a FF-FF-FF je bílá.                    |
| HSB           | Hodnoty pro odstín, sytost a jas. Odstín má hodnotu od 0 do 360 stupňů a sytost a jas mají hodnoty od 0 % do 100 %.                           |
| CMY           | Hodnoty pro azurovou, purpurovou a žlutou, kde každá složka má hodnotu od 0 do 255. 0-0-0 je bílá a 255-255-255 je černá.                     |
| Stupně šedi   | Hodnota černé v procentech. Jediná černá (K) složka má hodnotu od 0 % do 100 %, kde 0 je bílá, 100 je černá a hodnoty mezi jsou odstíny šedé. |

Z nabídky Volby Míchání barev můžete vybrat různé barevné modely. Současné hodnoty složek barvy se mění při každém novém barevném modelu.

 Přestože je CMY dostupný barevný model, grafiky přímo exportované z aplikace Fireworks nejsou ideální pro tisk. Jestliže chcete použít exportované grafiky z aplikace Fireworks k tisku, nainportujte je do aplikace Adobe Illustrator, Adobe Photoshop nebo Adobe FreeHand. Více informací najdete v dokumentaci k těmto aplikacím.

## Aplikování barvy na vybraný vektorový objekt

- 1 Na panelu Míchání barev klepněte na ikonu vedle pole Barva tahu nebo Barva výplně.
- 2 Přesuňte ukazatel na barevný pruh a klepněte.

## Výběr barvy

- 1 Zrušte výběr všech objektů, abyste předešli jejich nechtěným úpravám při míchání barev.
- 2 Klepněte na pole Barva tahu nebo Barva výplně.
- 3 Z nabídky Volby na panelu Míchání barev vyberte barevný model.
- 4 Hodnoty barev můžete zadat do textových polí pro jednotlivé barevné složky, pomocí jezdců rozbalovacích posuvníků nebo výběrem barvy z barevného pruhu.

## Přepínání mezi barevnými modely

- ❖ Se stisknutou klávesou Shift klepněte na barevný pruh dole v Míchání barev.

*Poznámka:* Volby v Míchání barev se nezmění.

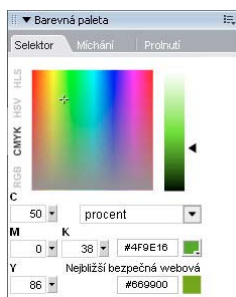
## Vytváření barev použitím systémového výběru barvy

- 1 Klepněte na kterékoli pole barvy.
- 2 Z kteréhokoli rozbalovacího okna barvy nabídky Volby vyberte OS Windows nebo Mac OS.
- 3 Vyberte barvu ze systémového dialogu pro výběr barvy.



## Správa barev prostřednictvím panelu Paleta barev

- ❖ Chcete-li otevřít panel Paleta barev, vyberte možnosti Okna > Jiné > Paleta barev.



### Vyhledání nejbližší bezpečné webové barvy pro danou barevnou hodnotu

- 1 Klepněte na pole Barvy výplně na záložce Selektor panelu Paleta barev.
- 2 Pro odebrání vzorku barvy klepněte ukazatelem v podobě kapátka kamkoli do libovolného okna dokumentu aplikace Fireworks.

Pod barvou v poli s aktivní barvou výplně se zobrazí nejbližší bezpečná webová barva.

**Poznámka:** Prostřednictvím záložky Selektor můžete také převádět barvy mezi barevnými modely (např. RGB a CMYK) a vybrat režim zobrazení barev.

### Vytváření a záměna palet barev

- 1 V panelu Paleta barev vyberte záložku Míchání.
- 2 Chcete-li pro dokument nastavit pět základní barvy, použijte pět polí pro barvu výplně dole v panelu.
- 3 Pokud je třeba, použijte pro změnu palety barevné kolo HSB v pravém dolním rohu panelu.
- 4 Chcete-li v dokumentu vyzkoušet dvě různé palety, klepněte na možnost Paleta 2 na levé straně panelu a potom vyberte základní barvy pro druhou paletu.
- 5 Klepnutím na dvě ikony pro nahrazení barvy můžete přepínat tam a zpět mezi dvěma paletami.

**Poznámka:** Funkce výměny palet vyměňuje výplně, tahy a přechody vektorových prvků, ne ale bitmapových prvků nebo grafických symbolů.

### Export palety

- 1 Vyberte paletu, kterou chcete exportovat (buď Paleta 1 nebo Paleta 2).
- 2 Klepněte na ikonu Exportovat jako bitmapu, chcete-li exportovat paletu jako bitmapový soubor, nebo klepněte na ikonu Exportovat jako barevnou tabulku, chcete-li exportovat paletu jako soubor ACT.

### Vytvoření barevné stupnice

- 1 V panelu Paleta barev vyberte záložku Prolnutí.
- 2 K výběru počáteční a koncové barvy použijte pole barev dole na panelu.
- 3 Abyste určili počet kroků v dané řadě, použijte rozbalovací jezdec Kroky.

**Poznámka:** K zobrazení hexadecimální hodnoty barvy stačí umístit ukazatel na daný vzorek barvy.

### Vytvoření sdílené palety

Jestliže upravujete více obrazů s omezenou barevnou paletou, můžete sdílenou paletu barev s barvami obsaženými v těchto obrazech exportovat. Pro vytvoření sdílené palety barev je nutné, aby všechny obrazy byly umístěny ve stejné složce.

- 1 Vyberte Příkazy > Web > Vytvořit sdílenou paletu
- 2 Zadejte maximální počet barev uvnitř sdílené palety barev.
- 3 Po klepnutí na Procházet vyberte složku obsahující obrazy a klepněte na tlačítko OK.

### Výběr barev z rozbalovacího okna barev

Když klepnete na kterékoli pole barvy, otevře se rozbalovací okno barev podobné tomu, které obsahuje panel Vzorník.

#### Výběr barvy pro pole barvy

- 1 Klepněte na pole barvy.
- 2 Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Jestliže chcete použít pro pole barvy vzorek, klepněte na příslušný vzorek barvy.
  - Jestliže chcete použít pro pole barvy určitou barvu, klepněte ukazatelem kapátka na barvu kdekoliv na obrazovce.
  - Jestliže chcete mít průhledný tah nebo výplň, klepněte v rozbalovacím okně na tlačítko Průhledná.

#### Zobrazení aktuální skupiny vzorků v panelu Vzorník

- ❖ Z rozbalovacího okna barev nabídky Volby vyberte panel Vzorník.

#### Zobrazení jiné skupiny vzorků v rozbalovacím okně barev

- ❖ Vyberte skupinu vzorků z rozbalovacího okna barev nabídky Volby.

*Poznámka:* Volba skupiny vzorků zde neovlivňuje panel Vzorník.

### Výběr vzorků barev z rozbalovacího okna barev

Když je rozbalovací okno barev otevřené, ukazatel se změní na speciální kapátko, které může nabrat barvu téměř z kteréhokoli místa na obrazovce. Tomuto procesu se říká *vzorkování*.

- 1 Klepněte na kterékoli pole barvy.
- 2 Abyste vybrali a aplikovali barvu pro pole barvy, klepněte kamkoli do pracovního prostoru aplikace Fireworks.



Chcete-li vybrat webovou bezpečnou barvu, klepněte se stisknutým tlačítkem Shift.

### Identifikace hodnot barev

Kromě použití Míchání barev a rozbalovacího okna barvy můžete pro určení hodnot barvy použít panel Informace

#### Zobrazení hodnoty barvy libovolné části dokumentu

- ❖ Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Použijte Míchání barev nebo rozbalovací okno barev.

- Použijte panel Informace. Klepněte na nástroj Kapátko, vyberte možnosti Okna > Informace a přemístěte ukazatel na objekt obsahující barvu, kterou chcete zobrazit (pouze v systému Windows).

### Zobrazení hodnoty barvy aktivního tahu nebo výplně

❖ Proveďte jednu z následujících akcí:

- Vyberte Okna > Míchání barev pro hodnoty RGB nebo jiného systému barev.
- Klepněte na pole barvy, otevře se rozbalovací okno barev a nahoře v okně se zobrazí hexadecimální hodnota.
- Umístěte ukazatel na pole barvy a přečtěte špičku nástroje (pouze Windows).

**Poznámka:** Implicitně se na panelu Informace a Míchání barev zobrazí hodnoty RGB dané barvy. v rozbalovacím okně barev se zobrazí její hexadecimální hodnota.

### Zobrazení informací o barvě pro jiný barevný model

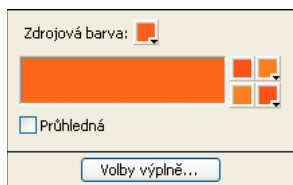
❖ Vyberte jiný barevný model z nabídky Volby panelu Informace nebo z nabídky Volby míchání barev.

### Rozklad barev pro simulaci bezpečných webových barev a průhlednosti

Když používáte barvu, která není bezpečná pro web, použijte výplň s webovým rozkladem. Umožní vám to aproximovat bezpečnou webovou barvu, která se nezmění ani nerozloží při exportu s bezpečnou webovou paletou.

Jestliže chcete vytvořit průhledný vzhled, použijte volbu rozkladu barvy výplně Průhledná. V průhledných objektech se pozadí webové stránky zobrazí skrz každý druhý obrazový bod průhledné výplně s webovým rozkladem.

**Poznámka:** Webový rozklad může zvětšit velikost souboru.



Dvě webové bezpečné barvy vytvářejí výplň webovým rozkladem.

### Použití výplně s webovým rozkladem

- 1 Vyberte objekt obsahující barvu, která není webová bezpečná.
- 2 Vyberte Webový rozklad z rozbalovací nabídky Volby výplně v inspektoru Vlastnosti.
- 3 V inspektoru Vlastnosti klepněte na pole Barva výplně, aby se zobrazilo rozbalovací okno Volby výplně.  
V poli barvy Zdroj se zobrazí webová barva objektu, která není bezpečná. Dvě barvy s webovým bezpečným rozkladem se objeví vpravo v polích barvy. Webový rozklad se objeví na objektu a stane se aktivní barvou výplně.

**Poznámka:** Nastavení okraje výplně s webovým rozkladem na Vyhlazení nebo Prolnutí okrajů vytvoří barvy, které nejsou bezpečné webové.

- 4 Klepněte vně rozbalovacího okna, abyste ho zavřeli.

### Použití průhledné výplně s rozkladem

- 1 Vyberte objekt, na který chcete aplikovat průhlednou výplň.
- 2 Vyberte Webový rozklad z rozbalovací nabídky Volby výplně v inspektoru Vlastnosti.
- 3 V inspektoru Vlastnosti klepněte na pole Barva výplně, aby se zobrazilo rozbalovací okno Volby výplně.

- 4 Zvolte možnost Průhledná.  
Objekt na plátně se stane poloprůhledným nebo průsvitným.
  - 5 Klepněte vně rozbalovacího okna, abyste ho zavřeli.
  - 6 Exportujte objekt jako soubor GIF nebo PNG a zvolte Indexovanou průhlednost nebo Průhlednost z alfa kanálu.  
Více informací viz „[Nastavení průhlednosti oblastí](#)“ na stránce 222.
- Poznámka:** Ne všechny prohlížeče podporují soubory PNG.*

## Panel Kuler

### O panelu Kuler

Panel Kuler™ je vaší branou ke skupinám barev nebo motivů vytvořených online komunitou návrhářů. Panel lze používat k procházení tisíců témat na síti Kuler™ a následnému stažení některých z nich nebo k jejich zahrnutí do vašich vlastních projektů. Panel Kuler můžete použít také k vytváření a ukládání motivů a jejich následnému sdílení s komunitou Kuler jejich odesláním.

Panel Kuler je k dispozici v Adobe Photoshop® CS4, Adobe Flash® Professional CS4, Adobe InDesign® CS4, Adobe Illustrator® CS4 a Adobe Fireworks® CS4. Panel není k dispozici ve francouzské verzi těchto produktů.

Video o panelu Kuler najdete na [www.adobe.com/go/lrvid4088\\_xp\\_cz](http://www.adobe.com/go/lrvid4088_xp_cz).

Článek o panelu Kuler a barevné inspiraci získáte v blogu Veerle Pietera na adrese [http://veerle.duoh.com/blog/comments/adobe\\_kuler\\_update\\_and\\_color\\_tips/](http://veerle.duoh.com/blog/comments/adobe_kuler_update_and_color_tips/).

### Procházení motivů

K procházení motivů je nutné online připojení k Internetu.

#### Hledání motivů

- 1 Zvolte Okno > Rozšíření > Kuler a potom zvolte panel Procházet.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - V okně Hledat zadejte název motivu, tagu nebo nástroje pro vytváření.  
***Poznámka:** Při hledání používejte pouze alfanumerické znaky (Aa-Zz, 0-9).*
  - Filtrujte výsledky hledání výběrem volby z nabídek nad výsledky.

#### Zobrazení motivu online na panelu Kuler

- 1 V panelu Procházet vyberte motiv ve výsledcích hledání.
- 2 Klepněte na trojúhelník vpravo od motivu a vyberte v panelu Kuler příkaz Zobrazení online.

#### Uložení častých hledání

- 1 Vyberte volbu Vlastní v první rozbalovací nabídce panelu Procházet.
- 2 V otevřeném dialogovém okně zadejte vyhledávané výrazy a uložte je.

Chcete-li spustit hledání, vyberte je z první rozbalovací nabídky.

Uložené hledání odstraníte výběrem volby Vlastní v rozbalovací nabídce. Potom smažte hledání, která chcete odstranit, a klepněte na Uložit.

## Práce s motivy

Pro vytváření, úpravu a přidávání motivů do svých projektů můžete použít panel Kuler.

**Poznámka:** V aplikaci Illustrator vytváříte a upravujete motivy pomocí dialogového okna Upravit barvy / Přebarvit kresbu namísto panelu Vytvořit. Podrobnosti najdete v nápovědě aplikace Illustrator.

### Přidání motivu na panel Vzorky v aplikaci

- 1 V panelu Procházet vyberte motiv, který si přejete použít.
- 2 Klepněte na trojúhelník vpravo od motivu a vyberte Přidat do panelu vzorků.  
Klepnutím na tlačítko Přidat do vzorníku v dolní části panelu můžete také přidat motiv z panelu Vytvořit.

### Úprava motivu

- 1 V panelu Prohlížet najdete Motiv, který chcete upravovat, a potom poklepejte na motiv ve výsledcích hledání. Motiv se otevře v panelu Vytvořit.
- 2 Upravujte motiv v panelu Vytvořit pomocí nástrojů, které máte k dispozici. Další informace získáte v tématu Nástroje panelu Vytvořit, které následuje.
- 3 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Uložte motiv klepnutím na tlačítko Uložit motiv.
  - Přidejte motiv do panelu vzorků ve své aplikaci klepnutím na tlačítko Přidat do panelu vzorků v dolní části panelu.
  - Odešlete motiv do služby Kuler klepnutím na tlačítko Odeslat v dolní části panelu.

### Nástroje panelu Vytvořit

Panel Vytvořit poskytuje různé nástroje pro vytváření a úpravu motivů.

- V rozbalovací nabídce Vybrat pravidlo zvolte pravidlo harmonie. Pravidlo harmonie použije základní barvu jako základ pro vygenerování barev ve skupině barev. Pokud například zvolíte jako základní barvu modrou a jako pravidlo harmonie vyberete Doplnkové, vytvoří se skupina barev s použitím základní barvy, modré, a její doplňkové barvy, červené.
- Vyberte pravidlo Vlastní a vytvořte motiv pomocí úprav volné formy.
- Manipulujte barvami v barevném kole. Při provádění úprav vybrané pravidlo harmonie nadále určuje barvy generované pro barevnou skupinu.
- Barevný jas nastavujte posunem jezdcu jasu vedle kola.
- Základní barvu nastavte tažením značky základní barvy (největší barevná značka se dvěma kroužky) kolem kola. Základní barvu můžete také nastavit úpravou jezdců barev v dolní části dialogového okna.
- Nastavte jednu ze čtyř ostatních barev v barevné skupině jako základní barvu. Zvolte vzorek barvy a klepněte na kulaté tlačítko pod barevnou skupinou.
- Nastavte barvu popředí/pozadí hostitelské aplikace nebo barvu tahu/výplně jako základní barvu. Klepněte na jedno z prvních dvou tlačítek pod barevnou skupinou.
- Barvu odstraňte z barevné skupiny výběrem vzorku barvy a klepnutím na tlačítko Odstranit barvu pod barevnou skupinou. Novou barvu přidejte výběrem prázdného vzorku barvy a klepnutím na tlačítko Přidat barvu.

- Zkoušejte jiné barevné efekty výběrem nového pravidla harmonie a posunutím značek v barevném kole.
- Poklepáním na libovolný vzorek v barevné skupině nastavte aktivní barvu (popředí/pozadí nebo tah/výplň) ve své aplikaci. Pokud aplikace nemá funkci aktivní nebo zvolené barvy, nastaví panel Kuler vhodnou barvu popředí nebo barvu výplně.

## Aplikace tahů a výplní

### Aplikace a změna tahů

Máte úplnou kontrolu nad každou nuancí štětce, včetně množství inkoustu, velikosti a tvaru špičky štětce, textury, efektu okraje a aspektu. Atributy tahu je možné změnit před nebo po vytvoření objektů. Ikona tužka označuje pole Barva tahu v panelu nástrojů, v inspektoru Vlastnosti a v Míchání barev.



*Chcete-li aplikovat tah na bitmapový objekt, použijte živé efekty Photoshopu a vyberte atribut Tah. (Viz „[Aplikování živých filtrů](#)“ na stránce 116.)*

### Změna atributů tahu u vybraných objektů

Proveďte jednu z následujících akcí:

- Z rozbalovací nabídky Kategorie tahu v inspektoru Vlastnosti vyberte atributy tahu.
- Výběrem položky Volby tahu z rozbalovací nabídky Kategorie tahu zobrazte další volby a potom proveďte výběr z atributů tahu.


### Změna barvy tahu kreslicího nástroje

- 1 Stisknutím kláves Ctrl+D (Windows) nebo Command+D (Mac OS) odznačíte všechny objekty.
- 2 Vyberte kreslicí nástroj z panelu nástrojů.
- 3 Klepněte na pole Barva tahu na panelu nástrojů nebo inspektoru Vlastnosti.
- 4 Vyberte barvu a přetažením nakreslete objekt.

**Poznámka:** Nově vytvořený tah převezme barvu, která je právě zobrazena v poli Barva tahu.

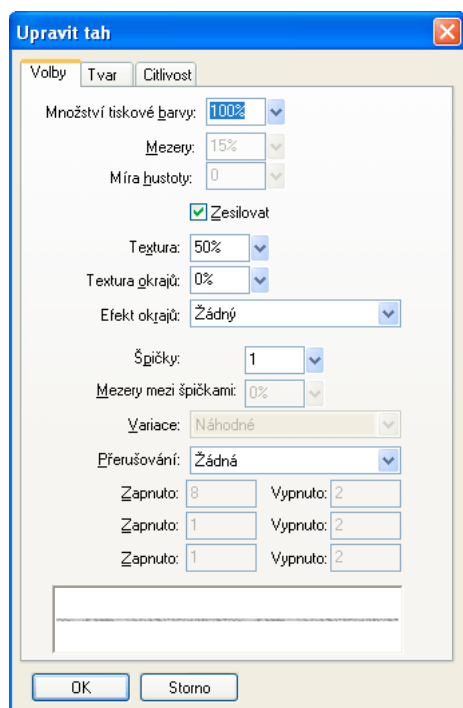
### Odstranění atributů tahu z vybraného objektu

Proveďte jednu z následujících akcí:

- Vyberte Žádný z rozbalovací nabídky Kategorie tahu v inspektoru Vlastnosti nebo v rozbalovacím okně Volby tahu.
- Klepněte na pole Barva tahu buď v panelu nástrojů, nebo v inspektoru Vlastnosti a klepněte na tlačítko Průhledná .

## Vytváření a úpravy vlastních tahů

V dialogovém okně Upravit tah můžete změnit konkrétní charakteristiky tahu.



### Otevření dialogového okna Upravit tah

- 1 Vyberte Volby tahu z rozbalovací nabídky Kategorie tahu v inspektoru Vlastnosti.
- 2 Klepněte na Další volby.

Náhled tahu dole v každé záložce ukazuje současný štětec se současnými nastaveními. Současná nastavení pro citlivost na tlak a rychlost jsou v náhledu znázorněna tahem, který se zužuje, slábne nebo jinak mění zleva doprava.

### Nastavení všeobecných voleb tahu štětce

- 1 Na záložce Volby nastavte množství inkoustu, mezery a míru hustoty. Vyšší míra hustoty vytváří tahy štětce, které se postupně zahušťují, jako s rozprašovačem.
- 2 Vyberte volby tahu štětce:
  - Chcete-li překrývat tahy štětcem a vytvořit husté tahy, zvolte Zesilovat.
  - Chcete-li nastavit texturu tahu, změňte volbu Textura. Čím vyšší je číslo, tím zřetelnější se textura stává.
  - Chcete-li nastavit texturu na okrajích, zadejte číslo do textového pole a z rozbalovací nabídky Efekt okraje zvolte efekt okraje.
  - Nastavte počet špiček, které chcete, aby štětec měl. Při více špičkách zadejte hodnotu pro mezeru mezi špičkami a vyberte metodu změny barvy.
  - Chcete-li zvolit tečkovanou nebo čárkovanou čáru, vyberte některou volbu z rozbalovací nabídky Přerušování.
  - Pro nastavení délky čárek a mezer pro přerušovanou čáru použijte tři sad vkladacích polí s textem Zapnuto a Vypnuto, které řídí příslušné první, druhé a třetí čárky.
- 3 Klepněte na tlačítko OK.

### Změna špičky štětce

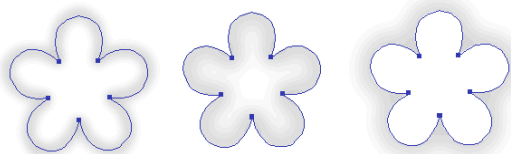
- 1 Chcete-li použít čtvercovou špičku štětce, vyberte čtverec v záložce Tvar. Jestliže chcete oblou špičku, tento výběr zrušte.
- 2 Zadejte hodnoty pro velikost špičky štětce, měkkost okraje, orientace špičky a úhel špičky.
- 3 Klepněte na tlačítko OK.

**Poznámka:** Aplikace Fireworks nabízí nastavení tahu pro jemné doladění atributů tahu řízených rychlostí a přitlakem, když používáte tlakově citlivý tablet a pero Wacom. Můžete vybrat atributy tahu, které chcete řídit pomocí pera.

### Nastavení citlivosti tahu

- 1 V záložce Citlivost vyberte vlastnost tahu v rozbalovací nabídce Vlastnost tahu.
- 2 Z volby Ovlivněno vyberte, do jaké míry údaje o citlivosti ovlivňují současné vlastnosti tahu.

### Přemístění tahu štětce dovnitř nebo vně cesty



Vystředěný tah, tah uvnitř a tah vně

Prostřednictvím rozbalovací nabídky Tah v okně Volby tahu můžete přemístit tahy štětce z výchozí polohy (vystředěný na cestě) do jiného umístění.

- 1 Klepnutím na pole Tah na panelu nástrojů nebo v inspektoru Vlastnosti otevřete rozbalovací okno se vzorníkem barev.
- 2 Ve spodní části tohoto rozbalovacího okna vyberte v rozbalovací nabídce volbu Dovnitř cesty nebo Vně cesty.
- 3 (Volitelně) Vyberte volbu Výplň přes tah.

Tah normálně překryje výplň. Volba Výplň přes tah kreslí výplň přes tah. Když použijete volbu Výplň přes tah pro objekt s neprůhlednou výplní, veškerá část tahu, která spadá dovnitř cesty, bude skrytá. Výplň, která má jistou míru průhlednosti, může uvnitř cesty přibarvit tah štětce nebo se s ním mísit.

### Vytváření stylů tahů


Specifické charakteristiky tahu, jako jsou množství tiskové barvy, tvar špičky a citlivost špičky, můžete měnit a vlastní tah uložit jako styl pro opakované použití v mnoha dokumentech.

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Klepněte na pole Barva tahu v panelu nástrojů a pak klepněte na Volby tahu.
  - Vyberte Volby tahu z rozbalovací nabídky Volby tahu v inspektoru Vlastnosti.
- 2 Upravte atributy tahu štětce.
- 3 Klepnutím na tlačítko Uložit vlastní tah uložíte atributy vlastního tahu jako styl pro budoucí použití.



## Vytváření a úpravy plných výplní

Vytvářejte a používejte výplně pro vektorové objekty a text, a používejte nástroj plechovka barvy nebo přechod k vyplnění výběrů obrazových bodů na základě aktuálního nastavení výplně.

Ikona plechovky barvy  označuje pole Barva výplně na panelu nástrojů, v inspektoru Vlastnosti a na panelu Míchání barev.

### Změna plné barvy výplně vektorového kreslicího nástroje a nástroje plechovka barvy

- 1 Vyberte vektorový kreslicí nástroj nebo nástroj plechovka barvy.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Odznačte všechny objekty tím, že stisknete klávesy Ctrl+D (Windows) nebo Command+D (Mac OS) a pak otevřete rozbalovací okno Barva výplně klepnutím na pole Barva výplně v inspektoru Vlastnosti.
  - Klepnutím na pole Barva výplně v panelu nástrojů nebo v Míchání barev otevřete rozbalovací okno barev.
- 3 Vyberte barvu výplně ze sady vzorků nebo odeberte ukazatelem kapátka vzorek barvy z libovolného místa obrazovky.

**Poznámka:** Volba nástroje text vždy způsobí, že se pole Barva výplně obnoví na poslední plnou barvu textu použitou nástrojem text.

### Úpravy plné výplně vybraného vektorového objektu

- 1 Otevřete rozbalovací okno barev klepnutím na pole Barva výplně v inspektoru Vlastnosti, v panelu nástrojů nebo v Míchání barev.
- 2 Vyberte políčko vzorníku.

## Vytvoření a použití vzorku a výplní přechodem

- Výplně vzorkem umožňují vyplnit objekt cesty bitmapovou grafikou.
- Výplně přechodem umožňují vytvářet různé efekty prolnutím barev. Kategorie výplní jiné než Žádná, Plná, Vzorek a Webový rozklad jsou výplně přechodem.

**Poznámka:** Nově vytvořená výplň přebírá současnou barvu zobrazenou v poli Barva výplně v panelu nástrojů.

### Aplikování výplně vzorkem na vybraný objekt

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Vyberte Vzorek z rozbalovací nabídky Volby výplně v inspektoru Vlastnosti.
  - Klepněte na pole Barva výplně v panelu nástrojů, klepněte na Volby výplně a vyberte Vzorek z rozbalovací nabídky Volby výplně.
- 2 Z rozbalovací nabídky Název vzorku vyberte vzorek.

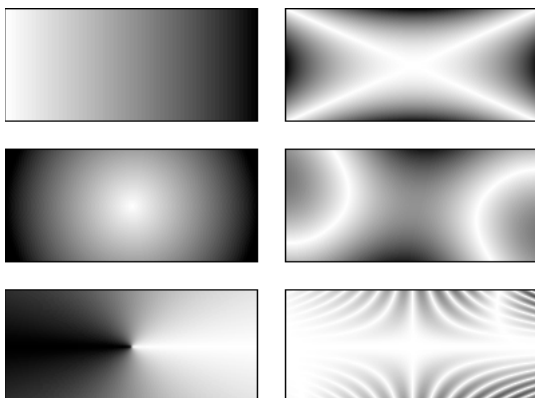
### Vytvoření vlastní výplně vzorkem z externího souboru

Nastavte bitmapový soubor jako novou výplň vzorkem. Jako vzorky můžete použít soubory těchto formátů: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF a PICT (pouze Mac OS). Když je výplň se vzorkem 32bitový průhledný obraz, při použití v aplikaci Fireworks průhlednost ovlivňuje výplň. Obrazy, které nejsou 32bitové, se stanou neprůhlednými.

- 1 Když jsou vlastnosti vektorového objektu zobrazeny v inspektoru Vlastnosti, vyberte Vzorek z rozbalovací nabídky Volby výplně.
- 2 Klepněte na pole Barva výplně a vyberte Jiný z rozbalovací nabídky Název vzorku.

- 3 Vyhledejte bitmapový soubor, který chcete použít jako nový vzorek a klepněte na Otevřít.

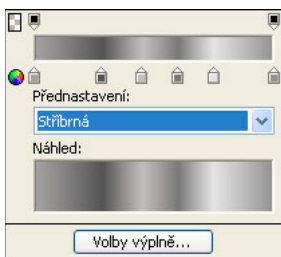
### Aplikování výplně přechodem na vybraný objekt



Objekty s různými výplněmi přechodem

- ❖ Vyberte přechod z rozbalovací nabídky Volby výplně v inspektoru Vlastnosti.

### Úpravy výplně přechodem



Rozbalovací okno Upravit přechod

- 1 Vyberte objekt, který má výplň přechodem nebo vyberte výplň přechodem z rozbalovací nabídky Volby výplně v inspektoru Vlastnosti.
- 2 Klepnutím na pole Barva výplně v inspektoru Vlastnosti nebo v panelu nástrojů otevřete rozbalovací okno barev.
- 3 Proveďte libovolný z následujících úkonů:
  - Chcete-li přidat nový vzorek barvy, klepněte na oblast pod barevnou rampou přechodu.
  - Chcete-li přidat vzorek krytí, klepněte na oblast nad barevnou rampou přechodu.
  - Chcete-li odstranit z přechodu vzorek barvy nebo krytí, přetáhněte vzorek pryč z rozbalovacího okna Upravit přechod.
  - Chcete-li nastavit nebo změnit barvu vzorku barvy, klepněte na vzorek barvy a vyberte barvu.
  - Chcete-li nastavit nebo změnit průhlednost vzorku krytí, klepněte na daný vzorek krytí a buď nastavte procento průhlednosti přetažením jezce příslušného posuvníku (0 je úplně průhledný a 100 je úplně neprůhledný), nebo zadejte číselnou hodnotu neprůhlednosti v rozsahu 0 až 100. Potom stiskněte klávesu Enter nebo klepněte vně rozbalovacího okna Upravit přechod.

**Poznámka:** Šachovnice průhlednosti prosvítá přechodem v průhledných oblastech.

- Chcete-li upravit přechod mezi barvami ve výplni, přetáhněte vzorky barev doleva nebo doprava.

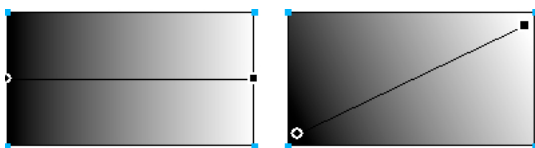
## Vytváření výplní nástrojem přechod

Nástroj přechod umožňuje vyplnit objekt přechodem namísto plné barvy. Nástroj přechod zachová vlastnosti naposledy použitého prvku.

- 1 Klepněte na nástroj plechovka barvy v panelu nástrojů a z rozbalovací nabídky vyberte nástroj přechod.
- 2 Vyberte atributy v inspektoru Vlastnosti.
- 3 Klepněte a přetáhněte ukazatel, abyste stanovili počáteční bod přechodu a směr a délku oblasti přechodu.

## Transformace a deformování výplní

Výplň vzorkem a výplň přechodem pro daný objekt můžete přesunout, otočit, zkosit nebo změnit její šířku. Pokud pro výběr objektu s výplní vzorkem nebo s výplní přechodem použijete nástroje ukazatel nebo přechod, na objektu nebo v jeho blízkosti se objeví sada táhel. Přetažením táhel upravte výplň objektu.



*Pro interaktivní přizpůsobení výplně vzorkem nebo přechodem použijte táhla výplně.*

- Chcete-li přemístit výplň v objektu, přetáhněte zaoblené táhlo nebo klepněte nástrojem přechod na nové umístění.
- Chcete-li upravit šířku a zkosení výplně, přetáhněte čtvercové táhlo.
- Chcete-li otočit výplň, přetáhněte čáry spojující táhla.



*Pro otáčení výplně po 45 stupních podržte při přetahování stisknutou klávesu Shift.*

## Změny okrajů výplní

Okraje výplně mohou mít obvyklé nevyhlazené linie, nebo je lze změkčit vyhlazením nebo prolnutím.

Standardně jsou okraje vyhlazené. Vyhlazení mírně prolne okraj s pozadím, čímž vyhladí zubaté okraje, které se mohou vyskytnout u oblých objektů, jako jsou elipsy a kruhy.

Prolnutí okrajů vede ke zřetelnému splnutí na každé straně okraje. Toto splnutí okraj změkčí, a vznikne tak efekt podobný záři.

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Klepněte na rozbalovací nabídku Okraj v inspektoru Vlastnosti.
  - Klepněte na pole Barva výplně na panelu nástrojů, klepněte na možnost Volby výplně a potom klepněte na rozbalovací nabídku Okraj.
- 2 Vyberte volbu okraje: Ostré, Vyhlazení nebo Prolnutí.
- 3 Jestliže požadujete prolnutí okraje, vyberte na každé straně okraje počet obrazových bodů (v rozsahu 0 až 100), které se mají prolnout. Výchozí hodnota je 10. Čím vyšší úroveň, tím větší prolnutí okraje.



### Uložení vlastní výplně přechodem

- ❖ Chcete-li uložit současná nastavení přechodu jako vlastní přechod pro použití ve více dokumentech, vytvořte styl.

### Odstranění výplně z vybraného objektu

Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte Žádná z rozbalovací nabídky Volby výplně v inspektoru Vlastnosti nebo z rozbalovací nabídky Volby výplně v rozbalovacím okně Volby výplně.
- Klepněte na kterékoli pole Barva výplně a klepněte na tlačítko Průhledná. Tato volba odstraní pouze plné výplně.

### Přidání třírozměrných efektů k tahům a výplním

Přidáním textury přidáte třírozměrné efekty jak k tahům, tak výplním. Textury změní jas, ne však odstín, a dodají tahům a výplním organičtější vzhled. Textury jsou mnohem účinnější, jsou-li použity pro široké tahy.



*Chcete-li k tahu štětce přidat texturu, použijte Volby tahu z inspektoru Vlastnosti nebo rozbalovacího okna Volby tahu.*

### Přidání textury k tahu nebo výplni

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na rozbalovací nabídku Textura tahu nebo rozbalovací nabídku Textura výplně v inspektoru Vlastnosti.
- Klepněte na pole Barva tahu nebo pole Barva výplně na panelu nástrojů, klepněte na Volby tahu nebo Volby výplně a potom klepněte na rozbalovací nabídku Textura.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte texturu z rozbalovací nabídky.
- V rozbalovací nabídce vyberte možnost Jiná a přejděte na soubor s texturou.

**Poznámka:** Textury lze aplikovat na soubory v těchto formátech: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF a PICT (pouze Mac OS).

3 Zadejte hodnotu v procentech v rozsahu 0 (nejnižší intenzita) až 100 (nejvyšší intenzita), která nastaví hloubku textury.

4 (pouze výplně) Chcete-li pro výplň použít úroveň průhlednosti, zvolte možnost Průhledná.

### Přidání vlastní textury

- ❖ Jako textury můžete použít bitmapové soubory z aplikace Fireworks nebo jiných aplikací. Můžete použít textury ze souborů v těchto formátech: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF a PICT (pouze Mac OS).

### Vytvoření nové textury z externího souboru

- 1 Když jsou vlastnosti vektorového objektu zobrazeny v inspektoru Vlastnosti, vyberte Jiná z některých rozbalovacích nabídek Název textury.
- 2 Vyhledejte bitmapový soubor, který chcete použít jako novou texturu a klepněte na Otevřít.

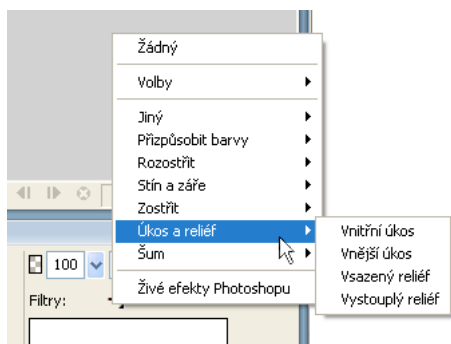
# Kapitola 9: Používání živých filtrů

## Aplikování živých filtrů

Funkce Adobe® Fireworks® *Živé filtry* (dříve známé jako živé efekty) představuje vylepšení, které můžete aplikovat na vektorové objekty, bitmapové obrazy a text. Živé filtry obsahují Úkos a reliéf, Plný stín, Vržený stín a záři, Korekci barev a Rozostření a Zostření. Živé filtry můžete aplikovat na vybrané objekty přímo z inspektoru Vlastnosti.

### O živých filtrech

Aplikace Fireworks aktualizuje živé filtry, když upravujete objekty, na které byly aplikovány. Poté, co jste aplikovali živý filtr, můžete kdykoli změnit jeho volby nebo přeskupit pořadí filtrů, a tím experimentovat s kombinovaným filtrem. Živé filtry můžete zapnout, vypnout nebo odstranit v inspektoru Vlastnosti. Když odstraníte filtr, objekt nebo obraz se vrátí ke svému původnímu vzhledu.

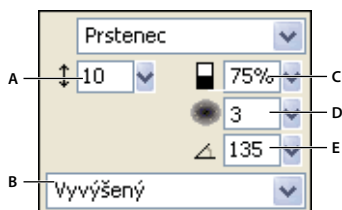


Rozbalovací nabídky Živé filtry v inspektoru Vlastnosti

- Některé filtry (např. Úroveň automaticky, Gaussovské rozostření a Doostřit), které bývaly dostupné pouze jako nevratné zásuvné moduly nebo filtry, jsou nyní k dispozici také jako živé filtry aplikace Fireworks.
- Můžete přidat zásuvné moduly jiného výrobce a používat je jako živé filtry, nebo používat tyto filtry tradičním způsobem prostřednictvím nabídky Filtry.
- Pokud má inspektor Vlastnosti poloviční výšku, zobrazte klepnutím na položku Upravit filtry nebo Přidat filtry rozbalovací nabídku Živé filtry.

**Poznámka:** Nově vytvořená výplň přebírá současnou barvu zobrazenou v poli Barva výplně v panelu nástrojů.

- Při přizpůsobování živých filtrů experimentujte s nastavením, dokud nedosáhnete požadovaného vzhledu.



Rozbalovací okno s nabídkou Vnitřní úkos


A. Šířka úkosu B. Přednastavení úkosu tlačítka C. Kontrast D. Měkkost E. Úhel úkosu

## Aplikování živých filtrů

### Aplikování živého filtru na vybrané objekty

- 1 V inspektoru Vlastnosti klepněte na ikonu Plus (+) vedle nápisu Filtry a pak vyberte filtr z rozbalovací nabídky Přidat živé filtry.

Tento filtr je přidán do Seznamu živých filtrů pro vybraný objekt.

 *Chcete-li aplikovat živý filtr takovým způsobem, že ovlivní pouze určitý výběr obrazových bodů uvnitř obrazu, můžete tento výběr zkopírovat a vložit ho na místo, kde vytvoříte bitmapový obraz, vyberete ho a pak aplikujete živý filtr.*

- 2 Pokud se otevře rozbalovací nabídka nebo dialogové okno, zadejte nastavení filtru a proveďte jeden z následujících kroků:

- Pokud má živý filtr dialogové okno, klepněte na OK.
- Pokud má živý filtr rozbalovací nabídku, stiskněte Enter nebo klepněte kamkoli na pracovní plochu.

- 3 Chcete-li aplikovat více živých filtrů, opakujte kroky 1 a 2.

***Poznámka:** Pořadí, v jakém jsou živé filtry aplikovány, ovlivňuje celkový filtr. Přetažením živých filtrů můžete změnit pořadí jejich překrývání.*

### Zapnutí nebo vypnutí živého filtru aplikovaného na objekt

- ❖ Klepněte na pole vedle filtru v Seznamu filtrů v inspektoru Vlastnosti.

### Zapnutí nebo vypnutí všech živých filtrů aplikovaných na objekt

- ❖ V inspektoru Vlastnosti klepněte na ikonu Plus (+) vedle nápisu Filtry a pak z rozbalovací nabídky vyberte možnosti Volby > Vše zapnout nebo Volby > Vše vypnout.

## Uložení aplikovaných efektů

- ❖ Po přidání a úpravě živého filtru klepněte vně rozbalovací nabídky daného nastavení nebo stiskněte klávesu Enter.

### Aplikace zkosených okrajů

Zkosený okraj dodává objektu vystoupilý vzhled.



Obdélník s vnitřním úkosem a s vnějším úkosem

- 1 V inspektoru Vlastnosti klepněte na ikonu Plus (+) vedle nápisu Filtry a pak vyberte z rozbalovací nabídky volbu úkosu.
- 2 Upravte nastavení filtru v rozbalovací nabídce:

### Aplikace reliéfu

Živý filtr Reliéf změní vzhled obrazu, objektu nebo textu tak, že vypadá, jako by byl vtlačený nebo vystoupilý z plátna.



Objekt se vsazeným reliéfem nebo s vystouplým reliéfem

- 1 V inspektoru Vlastnosti klepněte na ikonu Plus (+) vedle nápisu Filtry a pak vyberte z rozbalovací nabídky volbu reliéfu.

- 2 Upravte nastavení filtru.

Pokud chcete, aby se původní objekt objevil v oblasti reliéfu, zvolte Zobrazit objekt.

**Poznámka:** Kvůli zpětné kompatibilitě je ve starších dokumentech zrušen výběr volby Zobrazit objekt u objektů, na které jsou aplikovány živé filtry Reliéf.

## Aplikování stínů a září

Proveďte výběr z nabídky stínů a potom určete úhel stínu pro simulaci osvětlení objektu.



Filtry Vržený stín, Vnitřní stín a Záře

## Nastavení filtrů pro stíny

Dostupné volby se liší podle typu stínu.

- Chcete-li nastavit směr stínu, přetáhněte jezdec Úhel.
- Chcete-li nastavit vzdálenost stínu od objektu, přetáhněte jezdec Vzdálenost.
- Chcete-li na stín aplikovat plnou barvu, zaškrtněte pole Plná barva.
- Chcete-li nastavit barvu stínu, otevřete rozbalovací nabídku barev a nastavte barvu stínu.
- Chcete-li nastavit procento průhlednosti stínu, přetáhněte jezdec Krytí.
- Chcete-li nastavit ostrost stínu, přetáhněte jezdec Měkkost.
- Chcete-li zobrazit náhled stínu, klepněte na volbu Náhled.
- Chcete-li skrýt objekt a zobrazit pouze stín, vyberte možnost Vyřadit.

## Aplikování plného stínu

- 1 V inspektoru Vlastnosti klepněte na ikonu Plus (+) vedle nápisu Filtry, ukažte na Stín a záře a poté klepněte na Plný stín.
- 2 V dialogovém okně Plný stín upravte nastavení filtru.
- 3 Až skončíte, klepněte na OK.

### Aplikování vrženého stínu nebo vnitřního stínu

- 1 V inspektoru Vlastnosti klepněte na ikonu Plus (+) vedle nápisu Filtry a pak vyberte z rozbalovací nabídky volbu stínu.
  - Stín a záře > Vržený stín.
  - Stín a záře > Vnitřní stín.
- 2 Upravte nastavení filtru v rozbalovací nabídce:

### Aplikování záře

- 1 Klepněte na tlačítko Přidat filtry v inspektoru Vlastnosti, pak vyberte Stín a záře > Záře.
- 2 Upravte nastavení filtru v rozbalovací nabídce:
  - Chcete-li nastavit barvu záře, klepněte na pole barvy.
  - Chcete-li nastavit šířku záře, přetáhněte jezdec Šířka.
  - Chcete-li nastavit procento průhlednosti záře, přetáhněte jezdec Krytí.
  - Chcete-li nastavit ostrost záře, přetáhněte jezdec Měkkost.
  - Chcete-li určit vzdálenost záře od objektu, přetáhněte jezdec Odsazení.

### Aplikování filtrů a zásuvných modulů aplikace Photoshop jako živých filtrů

**Poznámka:** Nabídka, známá jako Xtras v některých dřívějších verzích Fireworks, se ve verzích Fireworks 8 a pozdějších nazývá nabídka Filtry. Doplnky Fireworks Xtra se nyní nazývají filtry.

Aplikováním vestavěných filtrů a zásuvných modulů v rozbalovací nabídce Přidat filtry jako živých filtrů zajistíte, že je budete moci upravovat nebo odstranit z objektu.

Nabídku Filtry použijte k aplikování filtrů a zásuvných modulů aplikace Adobe Photoshop® pouze tehdy, když jste si jisti, že tyto filtry nebudete chtít upravovat nebo odstraňovat. Filtr můžete odstranit pouze tehdy, když je dostupný příkaz Zpět.

### Instalace a aplikace zásuvných modulů aplikace Photoshop

- 1 Klepněte na tlačítko Přidat filtry v inspektoru Vlastnosti a pak vyberte možnosti Volby > Najít zásuvné moduly.
- 2 Vyhledejte složku, ve které jsou zásuvné moduly Photoshopu nainstalovány a klepněte na OK.
- 3 Restartujte Fireworks, aby se zásuvné moduly načetly.

**Poznámka:** Pokud přesunete zásuvné moduly do jiné složky, opakujte předchozí kroky nebo změňte cestu k zásuvným modulům tím, že zvolíte Úpravy > Předvolby a klepnete na záložku Zásuvné moduly. Poté restartujte Fireworks.

- 4 Chcete-li aplikovat zásuvný modul aplikace Photoshop na vybraný objekt, klepněte v inspektoru Vlastnosti na ikonu Plus (+) vedle nápisu Filtry a potom vyberte filtr z podnabídky Volby.

### Aplikování efektů vrstev aplikace Photoshop

**Poznámka:** Pokud importujete PSD soubor, můžete upravovat také efekty vrstev, které již v souboru existují.

- 1 Klepněte na tlačítko Přidat filtry v inspektoru Vlastnosti a pak vyberte živé efekty aplikace Photoshop.
- 2 Vyberte jeden z efektů v levém panelu a pak v pravém panelu upravte nastavení. Najednou můžete vybrat více efektů.



### Aplikace filtrů na seskupené objekty

Když aplikujete filtr na skupinu, je filtr aplikován na všechny objekty ve skupině. Pokud zrušíte seskupení objektů, nastavení filtru pro každý objekt se navrátí k nastavením, která byla individuálně aplikována na objekt.

Chcete-li aplikovat filtr na individuální objekt ze skupiny, vyberte nástrojem pro výběr uvnitř pouze tento objekt.

## Úpravy a přizpůsobení živých filtrů

### Úprava nastavení živého filtru

- 1 V inspektoru Vlastnosti klepněte na tlačítko Informace vedle filtru, který chcete upravovat.
- 2 Upravte nastavení filtru.  
Neupravitelné filtry jsou zobrazeny ztlumeně.
- 3 Klepněte vně okna nebo stiskněte Enter.

### Změna pořadí nebo odstranění živých filtrů

#### Změna pořadí živých filtrů

Pořadí filtrů aplikovaných na objekt můžete změnit. Změna uspořádání filtrů změní pořadí, ve kterém jsou filtry aplikovány, což může mít za následek změny v kombinovaném filtru. Filtry na vrcholu seznamu jsou aplikovány před filtry na konci seznamu.

Obecně platí, že filtry, které mění vnitřek objektu, jako je například filtr Vnitřní úkos, by měly být aplikovány před filtry, které mění vnějšek objektu. Měli byste, například, aplikovat filtr Vnitřní úkos dříve, než aplikujete filtr Vnější úkos, Záře nebo Stín.

❖ Chcete-li změnit pořadí filtrů, přetáhněte filtr na jinou pozici v seznamu v inspektoru Vlastnosti.

#### Odstranění samostatného filtru aplikovaného na vybraný objekt

❖ Ze seznamu Filtry v inspektoru Vlastnosti vyberte filtr, který chcete odstranit, a pak klepněte na tlačítko Odstranit živé filtry.

#### Odstranění všech filtrů z vybraného objektu

❖ V inspektoru Vlastnosti klepněte na ikonu Plus (+) vedle nápisu Filtry, a pak z rozbalovací nabídky Žádný.

### Vytváření vlastních živých filtrů

*Vlastní živé filtry* jsou styly, které mají odznačeny všechny volby vlastností s výjimkou volby Filtr. Příslušnou kombinací nastavení pro živé filtry uložíte tak, že vytvoříte vlastní živý filtr.

#### Vytvoření vlastního živého filtru s použitím panelu Styly

- 1 Aplikujte nastavení živého filtru na vybrané objekty. Další informace naleznete v části „[Aplikování živých filtrů](#)“ na stránce 115.
- 2 Vyberte Nový styl z nabídky Volby panelu Styly.
- 3 Odstaňte všechny vlastnosti s výjimkou vlastnosti Efekt, zadejte název a klepněte na OK.

Do panelu Styly je přidána ikona stylu představující živý filtr.

**Poznámka:** Pokud v dialogovém okně Nový styl vyberete jakékoli další vlastnosti, tento styl přestane být nadále položkou v rozbalovací nabídce Přidat živé filtry v inspektoru Vlastnosti, přestože zůstane v panelu Styly jako typický styl.

### Aplikování vlastního živého filtru na vybrané objekty

❖ V panelu Styly klepněte na ikonu pro vlastní živé filtry.

Vlastní živý filtr můžete přejmenovat nebo odstranit, stejně jako každý jiný styl v panelu Styly. Standardní filtr aplikace Fireworks nemůžete přejmenovat nebo odstranit.

### Uložení živých filtrů jako příkazů

Vytvoříte-li na základě filtru příkaz a uložíte ho, můžete ho používat opakovaně. Příkaz lze použít v dávkovém zpracování.

- 1 Aplikujte filtry na objekt.
- 2 Není-li panel Historie viditelný, vyberte Okna > Historie.
- 3 Se stisknutou klávesou Shift klepněte na rozsah akcí, které chcete uložit jako příkaz.
- 4 Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Z nabídky Volby panelu Historie vyberte Uložit jako příkaz.
  - Klepněte na tlačítko Uložit, které je dole v panelu Historie.
- 5 Zadáním názvu příkazu a klepnutím na OK přidáte tento příkaz do nabídky Příkazy.

# Kapitola 10: Vrstvy, maskování a prolnutí

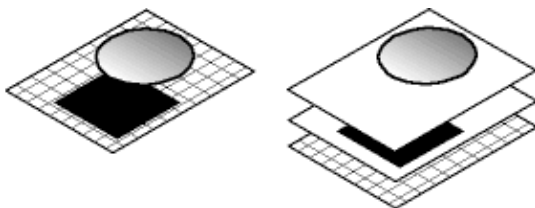
Vrstvy rozdělují dokument aplikace Adobe® Fireworks® na samostatné roviny, jako kdyby prvky ilustrace byly kresleny na samostatných pauzovacích papírech. Dokument může být složen z mnoha vrstev, každá z nich pak může obsahovat více podvrstev nebo objektů. Vrstvy programu Fireworks jsou podobné sadám vrstev v aplikaci Adobe Photoshop®. Vrstvy aplikace Photoshop jsou podobné samostatným objektům ve Fireworks.

Maskování umožňuje zakrýt část vespod ležícího obrazu. Např. můžete vložit elipsovité tvar jako masku na fotografii. Všechny oblasti vně elipsy zmizí, jako by byly odříznuty a zobrazuje se pouze ta část obrazu, která je uvnitř elipsy.

Techniky prolnutí posunou vaše tvůrčí možnosti na další úroveň. Můžete vytvářet jedinečné efekty tím, že prolnete barvy v objektech, které se překrývají. Fireworks obsahuje několik režimů prolnutí, které vám pomohou dosáhnout požadovaného vzhledu.

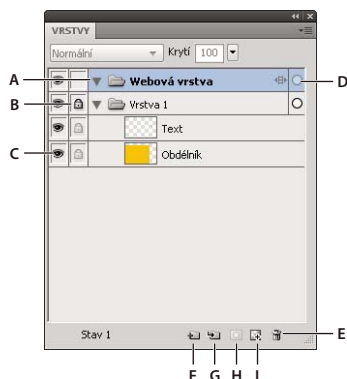
## Vrstvy

Každý objekt je v dokumentu umístěn ve vrstvě. Vrstvy můžete vytvořit předtím, než začnete kreslit, nebo přidávat vrstvy podle potřeby. Pod všemi vrstvami je plátno, které samo o sobě není vrstva.



Panel Vrstvy zobrazuje současný stav všech vrstev v aktuálním stavu nebo na stránce dokumentu. Název aktivní vrstvy je zvýrazněný. *Pořadí překrývání* je pořadí, v kterém se objekty zobrazují v dokumentu, a určuje, jak objekty v jedné vrstvě překrývají objekty v druhé. Aplikace Fireworks umístí naposledy vytvořenou vrstvu zcela nahoru. Pořadí vrstev a objektů ve vrstvách můžete přeskupit a můžete vytvořit podvrstvy a objekty na ně přemístit.

V panelu Vrstvy jsou také zobrazeny masky a ovládací prvky pro krytí a režim prolnutí.



A. Rozbalit/sbalit vrstvu B. Zamknout/odemknout vrstvu C. Zobrazit/skrýt vrstvu D. Aktivní vrstva E. Odstranit vrstvu F. Nová/duplikovat vrstvu G. Nová podvrstva H. Přidat masku I. Nový bitmapový obraz

## Aktivace vrstvy

Objekty, které nakreslíte, vložíte nebo importujete, jsou umístěny nahoře na aktivní vrstvě.


- ❖ Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Klepněte na název vrstvy v panelu Vrstvy.
  - Na vrstvě vyberte objekt.

## Přidávání a odstraňování vrstev

Pomocí panelu vrstvy můžete přidávat nové vrstvy, přidávat nové podvrstvy, odstraňovat nepotřebné vrstvy a duplikovat existující vrstvy a objekty.


### Přidání vrstvy

Prázdná vrstva se vloží nad právě vybranou vrstvu a stane se aktivní vrstvou.

- ❖ Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Klepněte na tlačítko Nová/duplikovat vrstvu .
  - Vyberte Úpravy > Vložit > Vrstva.
  - Z nabídky Volby panelu Vrstvy nebo z rozbalovací nabídky vyberte Nová vrstva nebo Nová podvrstva a klepněte na OK.

### Odstranění vrstvy

Aktivní vrstvou se stane vrstva nad odstraněnou vrstvou. Jestliže bude odstraněna poslední zbývajcí vrstva, vytvoří se nová prázdná vrstva.

- ❖ Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Přetáhněte vrstvu na ikonu popelnice  v panelu Vrstvy.
  - Vyberte vrstvu a klepněte na ikonu popelnice v panelu Vrstvy.
  - Vyberte vrstvu a zvolte Odstranit vrstvu v nabídce Volby panelu Vrstvy nebo v rozbalovací nabídce.

### Duplikace vrstvy a objektů

Duplikovaná vrstva obsahuje stejné objekty jako aktuálně vybraná vrstva. Duplikované objekty si uchovají krytí a režim prolnutí originálů. Duplikované objekty můžete měnit, aniž byste ovlivňovali originály.

- ❖ Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Přetáhněte vrstvu na tlačítko Nová/duplikovat vrstvu.
  - Vyberte vrstvu a zvolte Duplikovat vrstvu v nabídce Volby panelu Vrstvy nebo v rozbalovací nabídce. Pak zvolte počet duplikovaných vrstev, které chcete vložit v pořadí překrývání. Protože je vždy horní vrstvou webová vrstva, volba Nahoru znamená těsně pod webovou vrstvu.
  - Přetáhněte vrstvu se stisknutou klávesou Alt (Windows) nebo Option (Mac OS).

### Duplikace objektu

- ❖ Přetáhněte objekt se stisknutou klávesou Alt (Windows) nebo Option (Mac OS).

## Rozbalení nebo sbalení vrstev

Sbalením zobrazení vrstev zabráníte nepřehlednému přeplnění panelu Vrstvy. Po rozbalení vrstvy si můžete prohlédnout nebo vybrat konkrétní objekty ve vrstvě.

- Chcete-li rozbalit nebo sbalit jednu vrstvu, klepněte na trojúhelník vlevo vedle názvu vrstvy.
- Chcete-li rozbalit nebo sbalit všechny vrstvy, klepněte se stisknutou klávesou Alt (Windows) nebo stisknutou klávesou Option (Mac OS) na trojúhelník vlevo vedle názvu vrstvy.

## Uspořádání vrstev

Vrstvy a objekty v dokumentu můžete uspořádat tím, že je v panelu Vrstvy pojmenujete a nastavíte jejich pořadí. Objekty mohou být přesouvány uvnitř vrstvy nebo mezi vrstvami.

Přesunování vrstev a objektů v panelu Vrstvy mění pořadí, ve kterém se objekty objeví na plátně. Objekty nahoře ve vrstvě se na plátně objeví nad ostatními objekty této vrstvy. Objekty z nejvyšších vrstev se objeví před objekty na nižších vrstvách.

**Poznámka:** Panel Vrstvy se automaticky posouvá, když táhnete vrstvu nebo objekt nahoru nebo dolů za hranice viditelné oblasti.

## Pojmenování vrstvy nebo objektu

- 1 Poklepejte na vrstvu nebo objekt v panelu Vrstvy.
- 2 Napište nový název pro vrstvu nebo objekt a stiskněte Enter.

**Poznámka:** I když webovou vrstvu nelze přejmenovat, můžete přejmenovat její podvrstvy a webové objekty, např. řezy a aktivní oblasti.

## Přesunutí jedné vrstvy nebo objektu


- ❖ Přetáhněte vrstvu nebo objekt na nové místo v panelu Vrstvy.

## Přesunutí všech vybraných objektů ve vrstvě

- ❖ Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Přetáhněte přepínač umístěný vedle názvu vrstvy do jiné vrstvy.
  - Klepněte jednou na pravý sloupec cílové vrstvy.

**Poznámka:** Rodičovská vrstva nemůže být přetažena do své dceřiné vrstvy.

## Ochrana vrstev a objektů

Zamknutím jednotlivého objektu chráníte daný objekt, neboť ho nelze vybrat ani upravit; zamknutím vrstvy chráníte všechny objekty v dané vrstvě. Zamknutá položka je označena ikonou visacího zámku . Funkce Úpravy jedné vrstvy zabráňuje tomu, aby objekty na všech vrstvách, s výjimkou aktivní vrstvy a podvrstev, byly nechtěně vybrány nebo změněny. Objekty a vrstvy můžete také chránit jejich skrytím.

**Poznámka:** Když exportujete dokument, skryté vrstvy a objekty nejsou do exportu zahrnuty. Objekty ve webové vrstvě lze vždy exportovat, ať už jsou nebo nejsou skryté. Více informací o exportu viz „Export z pracovní plochy“ na stránce 227.

## Zamknutí objektů a vrstev

- Chcete-li zamknout objekt, klepněte na čtverec ve sloupci bezprostředně vlevo od názvu objektu.


- Chcete-li zamknout vrstvu, klepněte na čtverec ve sloupci bezprostředně vlevo od názvu vrstvy.
- Chcete-li zamknout více vrstev, přetáhněte ukazatel podél sloupce Zamknout v panelu Vrstvy.
- Chcete-li zamknout nebo odemknout všechny vrstvy, vyberte možnost Zamknout vše nebo Odemknout vše z nabídky Volby v panelu Vrstvy nebo z rozbalovací nabídky.

### Zapnutí nebo vypnutí funkce Úpravy jedné vrstvy

- ❖ Vyberte Úpravy jedné vrstvy z nabídky Volby panelu Vrstvy nebo z rozbalovací nabídky.

Zaškrtnutí označuje, že funkce Úpravy jedné vrstvy je aktivní.

### Zobrazení nebo skrytí objektů a vrstev

- Chcete-li zobrazit nebo skrýt vrstvu nebo objekty ve vrstvě, klepněte na čtverec v prvním sloupci vlevo od názvu vrstvy nebo objektu. Ikona oka  ukazuje, že vrstva nebo objekt jsou viditelné.
- Chcete-li zobrazit nebo skrýt více vrstev nebo objektů, přetáhněte ukazatel podél sloupce s okem v panelu Vrstvy.
- Chcete-li zobrazit nebo skrýt všechny vrstvy a objekty, vyberte možnost Zobrazit vše nebo Skrýt vše z nabídky Volby panelu Vrstvy nebo z rozbalovací nabídky.

### Skrýt nebo zamknout ostatní vrstvy

Pokud chcete dosáhnout přesné editace loga nebo ikony, skryjte nebo zamkněte všechny vrstvy s výjimkou aktuální.

- 1 V panelu Vrstvy vyberte tu vrstvu, se kterou chcete pracovat.
- 2 Vyberte Příkazy > Dokument > Skrýt ostatní vrstvy nebo Příkazy > Dokument > Zamknout ostatní vrstvy.

### Spojování objektů v panelu Vrstvy

Spojováním objektů v panelu Vrstvy omezíte jeho nepřehledné přeplnění. Objekty a bitmapy, které se mají slučovat, nemusí v panelu Vrstvy sousedit nebo být umístěny na stejné vrstvě.

Sloučení dolů způsobí, že se všechny vybrané vektorové objekty a bitmapové objekty sloučí do bitmapového objektu, který leží bezprostředně pod nejspodnějším vybraným objektem. Výsledkem je jeden bitmapový objekt. Vektorové objekty a bitmapové objekty nemohou být po sloučení samostatně upravovány a možnost úprav vektorových objektů je ztracena.

- 1 V panelu Vrstvy vyberte objekt, který chcete sloučit s bitmapovým objektem. Chcete-li vybrat více objektů, klepněte s klávesou Shift nebo Ctrl.



*Můžete slučovat obsah vybrané vrstvy do bitmapového objektu, který je nejvýše umístěným objektem ve vrstvě bezprostředně pod vybranou vrstvou.*

- 2 Proveďte jednu z následujících akcí:

- Vyberte Sloučit dolů v nabídce Volby panelu Vrstvy.
- Vyberte Změnit > Sloučit dolů.
- Pravým tlačítkem myši (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Mac OS) klepněte na vybrané objekty na plátně a vyberte možnost Sloučit dolů.

**Poznámka:** Sloučit dolů neovlivňuje řezy, aktivní oblasti nebo tlačítka.

## Rozmísťování objektů do vrstev

Pokud je ve vrstvě velké množství objektů, můžete převést objekty do nových vrstev a tak vrstvu trochu odlehčit. Nové vrstvy jsou vytvářeny ve stejné úrovni jako vrstva nadřazená. Nově vytvořené vrstvy také zachovávají hierarchii vrstev. Rozmístěním nahuštěných objektů si usnadníte manipulaci s nimi.

- 1 Vyberte vrstvu s objekty, které chcete rozmístit jinak.
- 2 Vyberte Příkazy > Dokument > Rozmístit do vrstev.

## Sdílení vrstev

Když sdílíte vrstvu ve stránkách nebo stavech, při aktualizaci objektu ve vrstvě bude tento objekt aktualizován na všech stránkách nebo stavech. To je užitečné, když chcete, aby se objekty, jako jsou prvky pozadí, objevovaly na všech stránkách webového místa nebo všech stavech animace.

**Poznámka:** Podvrstvy nelze sdílet mezi stránkami nebo stavy. Vyberte ke sdílení nadřazenou vrstvu.

## Sdílení vybrané vrstvy ve stavech

- ❖ Proveďte jednu z následujících akcí:
  - V nabídce Volby panelu Vrstvy nebo v rozbalovací nabídce vyberte možnost Sdílet vrstvu ve stavech.
  - Zvolte možnost Nová vrstva v nabídce Volby panelu Vrstvy nebo v rozbalovací nabídce a pak vyberte možnost Sdílet vrstvu ve stavech.

## Sdílení vybrané vrstvy mezi stránkami

- ❖ V nabídce Volby panelu Vrstvy nebo v rozbalovací nabídce vyberte možnost Sdílet vrstvu ve stránkách.

Když je vrstva sdílena ve stránkách, je zobrazena žlutě, aby byla odlišena od nesdílených vrstev.

## Vypnutí sdílení vrstvy

- 1 Vyberte sdílenou vrstvu a odznačte možnost Sdílet vrstvu ve stavech v nabídce Volby panelu Vrstvy nebo v rozbalovací nabídce.
- 2 Určete, jak se mají zkopírovat objekty do stavů:
  - Obsah sdílené vrstvy zachovejte pouze v aktuálním stavu.
  - Zkopírujte obsah sdílené vrstvy do všech stavů.

## Použití webové vrstvy

Webová vrstva se zobrazuje v každém dokumentu jako horní vrstva. Obsahuje webové objekty jako řezy a aktivní oblasti, které přiřazují interaktivitu exportovaným dokumentům Fireworks.

Webovou vrstvu nemůžete odstranit, duplikovat, přesunout nebo přejmenovat, ani nemůžete zrušit její sdílení. Nemůžete také sloučit objekty umístěné ve webové vrstvě. Je vždy sdílen ve všech stavech stránky a webové objekty jsou viditelné v každém stavu stránky.

## Přejmenování řezu nebo aktivní oblasti ve webové vrstvě

- 1 Poklepejte na řez nebo aktivní oblast panelu Vrstvy.
- 2 Napište nový název a klepněte vně okna nebo stiskněte Enter.

**Poznámka:** Při exportu řezu se použije nový název.

## O importu seskupených vrstev aplikace Photoshop

Soubory aplikace Photoshop, které obsahují vrstvy, se importují tak, že každá vrstva je umístěna jako samostatný objekt do jedné vrstvy Fireworks. Seskupené vrstvy se importují jako samostatné vrstvy, jako by vrstvy byly v aplikaci Photoshop neseskupené před jejich importem do Fireworks. Efekt oříznutí na seskupených vrstvách aplikace Photoshop se při importu ztratí.

## Maskování

Masky umožňují skrýt nebo zobrazit části objektu nebo obrazu. Můžete použít různé maskovací techniky a dosáhnout tak mnoha druhů tvůrčích efektů na objektech.

Maska může sloužit jako vykrajovač cukroví a ořezávat objekty nebo obrazy umístěné pod ní. Jiné vytvářejí efekt zamlženého okna a odhalují nebo skrývají části objektů pod sebou.

Objekt masky můžete vytvořit buď z vektorového objektu (vektorová maska) nebo bitmapového objektu (bitmapová maska). K vytvoření masky můžete také použít více objektů nebo seskupené objekty a použít text (který vytváří vektorovou masku). Poté, co jste masku vytvořili, můžete určit polohu maskované oblasti na plátně nebo změnit vzhled masky. Požadované změny můžete aplikovat na masku jako celek nebo na prvky masky jednotlivě.

### O vektorových maskách

*Vektorové masky*, které jsou někdy nazývány ořezové cesty nebo části vložené dovnitř, se používají v aplikacích pro vektorovou ilustraci, jako je např. Adobe FreeHand®. Objekt vektorové masky ořízne nebo vystřihne objekty pod ním podle tvaru jeho cesty, čímž vytváří efekt vykrajovače cukroví.



*Aplikování vektorové masky s použitím obrysu její cesty*

Když vytvoříte vektorovou masku, v panelu Vrstvy se zobrazí její miniatura s ikonou pera.



*Miniatura vektorové masky v panelu Vrstvy*

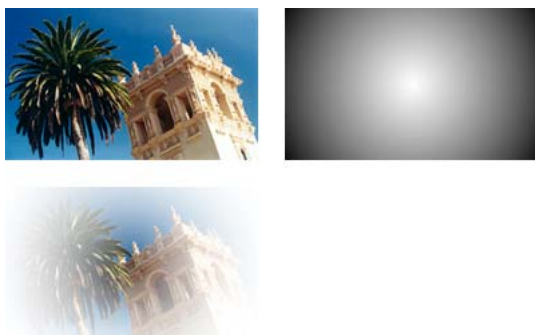
Pokud je vybraná vektorová maska, inspektor Vlastnosti zobrazí informace o tom, jak je maska použita. Dolní polovina inspektoru Vlastnosti zobrazuje další vlastnosti, které umožňují upravovat tah a vyplnit masku objektu.

Standardně se vektorové masky aplikují s použitím obrysu své cesty, můžete je ale aplikovat i jinými způsoby.

### O bitmapových maskách

Bitmapové masky aplikace Fireworks jsou podobné maskám vrstev v aplikaci Photoshop v tom, že obrazové body objektu masky ovlivňují viditelnost objektů pod nimi.





*Aplikování původních objektů a bitmapové masky s použitím jejich vzhledu ve stupních šedi*

Bitmapovou masku můžete aplikovat dvěma způsoby:

- S použitím existujícího objektu pro maskování jiných objektů. Tento postup je podobný jako při aplikování vektorové masky.
- Vytvoření *prázdné masky*. Prázdné masky začínají buď jako průhledné nebo neprůhledné. Průhledná (nebo bílá) maska zobrazí maskovaný objekt v původní podobě a neprůhledná (nebo černá) maska zcela zakryje maskovaný objekt. Na objekt masky můžete kreslit nebo ho upravovat pomocí bitmapových nástrojů, čímž odhalujete nebo skrýváte objekty ležící pod ním.

Když vytvoříte bitmapovou masku, inspektor Vlastnosti zobrazí informaci o tom, jak je maska aplikována. Pokud vyberete bitmapový nástroj, když je vybrána bitmapová maska, inspektor Vlastnosti zobrazí vlastnosti masky a volby pro vybraný nástroj.

Standardně jsou bitmapové masky používány při vzhledu ve stupních šedi, můžete je ale také aplikovat tak, že použijete jejich alfa kanál.

## Vytvoření masky z existujícího objektu

Jestliže je jako maska použit vektorový objekt, je možné použít obrys jeho cesty k oříznutí nebo vystřížení dalších objektů. Pokud je jako maska použit bitmapový objekt, pak jak jas, tak průhlednost jeho obrazových bodů ovlivňují viditelnost jiných objektů.

### Maskování objektů pomocí příkazu Vložit jako masku

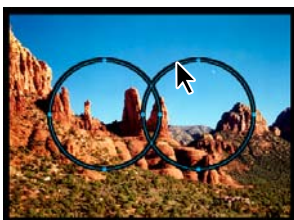
Použitím příkazu Vložit jako masku můžete vytvořit masky tím, že překryjete objekt nebo skupinu jiným objektem. Vložit jako masku vytváří vektorovou nebo bitmapovou masku.

- 1 Vyberte objekt, který chcete použít jako masku. Chcete-li vybrat více objektů, klepněte s klávesou Shift.

**Poznámka:** Pokud jako masku použijete více objektů, Fireworks vždy vytvoří vektorovou masku, dokonce i v případě, že oba objekty jsou bitmapové.

- 2 Umístíte výběr tak, aby přesahoval objekt nebo skupinu, které mají být maskovány.

Výběr může být před nebo za objekty, které mají být maskovány.



- 3 Vyberte možnosti Úpravy > Vyjmout pro vyjmutí objektů, které chcete použít jako masku.
- 4 Vyberte objekt nebo skupinu, které chcete maskovat.  
Pokud maskujete více objektů, musí být seskupeny.



- 5 Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Vyberte možnosti Úpravy > Vložit jako masku.
  - Vyberte možnosti Změnit > Maska > Vložit jako masku.



*Maska aplikovaná na obraz s černým plátnem*

### Maskování objektů pomocí příkazu Vložit dovnitř

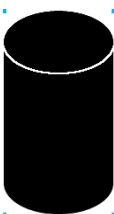
Používáte-li aplikaci FreeHand, můžete ji metodou vytváření masek pomocí příkazu Vložit dovnitř znát. Vytvořená maska je buď vektorovou, nebo bitmapovou maskou, a to v závislosti na typu objektu masky, který použijete. Příkaz Vložit dovnitř vytváří masku tak, že vyplňuje uzavřenou cestu nebo bitmapový objekt dalšími objekty: vektorové grafiky, text nebo bitmapové obrazy. Samotná cesta je někdy označována jako ořezová cesta a položky, které obsahuje, jsou nazývány obsah nebo části vložené dovnitř. Obsah přesahující ořezovou cestu je skryt.

- 1 Vyberte objekt nebo objekty, které mají být použity jako obsah pro vložení dovnitř.
- 2 Umístěte objekt nebo objekty tak, aby přesahovaly objekt, do kterého chcete tento obsah vložit.

**Poznámka:** Pořadí vrstvení není důležité, pokud objekty, které chcete použít jako obsah pro vložení dovnitř, zůstanou vybrané. Tyto objekty mohou být v panelu Vrstvy nad nebo pod maskovacím objektem.



- 3 Chcete-li přesunout objekty do schránky, vyberte Úpravy > Vyjmout.
- 4 Vyberte objekt, do kterého chcete vložit obsah. Tento objekt bude použit jako maska (ořezová cesta).



- 5 Vyberte Úpravy > Vložit dovnitř.  
Objekty, které jste vložili, se zdají být uvnitř objektu masky nebo ořezány objektem masky.



### Použití textu jako masky

Textové masky jsou typem vektorové masky, který se aplikuje stejně jako masky, které používají existující objekty. Objektem masky je text. Obvykle se textová maska aplikuje s použitím obrysu její cesty, ale stejně tak můžete aplikovat textovou masku s použitím jejího vzhledu ve stupních šedi.



Aplikování textové masky s použitím obrysu její cesty

## Používání automatické vektorové masky

Automatická vektorová maska aplikuje předem definované vzory jako vektorové masky na bitmapové a vektorové objekty. Vzhled a další vlastnosti automatické vektorové masky se dají později upravit.

- 1 Vyberte bitmapové nebo vektorové objekty.
- 2 Vyberte Příkazy > Kreativní > Automatická vektorová maska.
- 3 Zvolte typ masky a klepněte na Použít.

## Maskování objektů pomocí panelu Vrstvy

Nejrychlejší způsob, jak přidat prázdnou, průhlednou bitmapovou masku, je pomocí panelu Vrstvy. Panel Vrstvy přidá k objektu bílou masku, kterou můžete přizpůsobit, budete-li na ni kreslit bitmapovými nástroji.

- 1 Vyberte objekt, který chcete maskovat.
- 2 Ve spodní části panelu Vrstvy klepněte na tlačítko Přidat masku.  
Fireworks aplikuje prázdnou masku na vybraný objekt. Panel Vrstvy zobrazí miniaturu masky, která představuje prázdnou masku.
- 3 (Volitelně) Pokud je maskovaný objekt bitmapa, použijte k vytvoření výběru obrazových bodů jeden z nástrojů pro výběr nebo nástroj Laso.
- 4 V panelu nástrojů vyberte bitmapový nástroj pro malování.
- 5 Nastavte volby nástrojů v inspektoru Vlastnosti.
- 6 Pokud je maska stále vybraná, kreslete na prázdnou masku. V oblastech, kde kreslíte, je vespod ležící objekt skryt.



*Obraz s aplikovanou maskou*



*Maska, jak se jeví v panelu Vrstvy*

## Maskování objektů s použitím příkazů Odkrýt a Skrýt

Podnabídka Změnit > Maska obsahuje několik voleb pro aplikování prázdných bitmapových masek na objekty:

**Odkrýt vše** Aplikuje prázdnou, průhlednou masku na objekt, čímž odkrývá celý objekt. Chcete-li dosáhnout stejného efektu, v panelu Vrstvy klepněte na tlačítko Přidat masku.

**Skrýt vše** Aplikuje prázdnou, neprůhlednou masku na objekt, čímž skrývá celý objekt.

**Odkrýt výběr** Je ho možné použít pouze s výběrem obrazových bodů. Příkaz Odkrýt výběr aplikuje masku průhledných obrazových bodů s použitím současného výběru obrazových bodů. Ostatní obrazové body v bitmapovém objektu jsou skryty. Chcete-li dosáhnout stejného efektu, proveďte výběr obrazových bodů a pak klepněte na tlačítko Přidat masku.

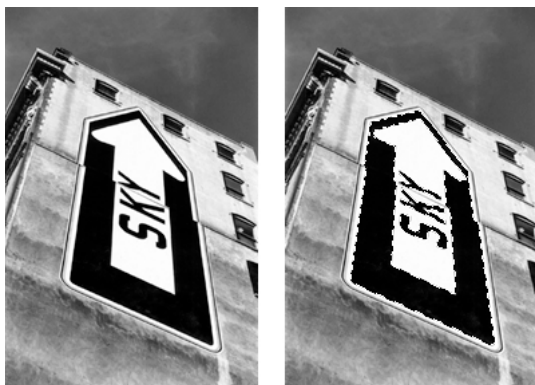
**Skrýt výběr** Je ho možné použít pouze s výběrem obrazových bodů. Příkaz Skrýt výběr aplikuje masku neprůhledných obrazových bodů s použitím současného výběru obrazových bodů. Ostatní obrazové body v bitmapovém objektu jsou zobrazeny. Chcete-li dosáhnout stejného efektu, proveďte výběr obrazových bodů a pak klepněte se stisknutou klávesou Alt (Windows) nebo Option (Mac OS) na tlačítko Přidat masku.

### Vytvoření masky pomocí příkazů Odkrýt vše a Skrýt vše

- 1 Vyberte objekt, který chcete maskovat.
- 2 Chcete-li objekt zobrazit, vyberte možnosti Změnit > Maska > Odkrýt vše. Jestliže ho chcete skrýt, vyberte možnosti Změnit > Maska > Skrýt vše.
- 3 V panelu nástrojů vyberte bitmapový nástroj pro malování.
- 4 Nastavte volby nástrojů v inspektoru Vlastnosti.  
Pokud jste aplikovali masku Skrýt vše, musíte vybrat jinou barvu než černou.
- 5 Kreslete na prázdnou masku. V oblastech, které jste nakreslili, je vespod ležící objekt buď skrytý, nebo zobrazený, a to v závislosti na typu masky, kterou jste použili.

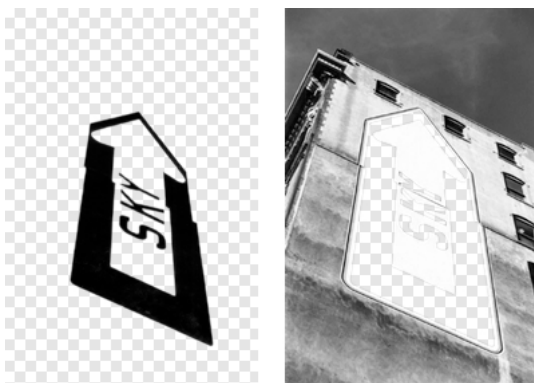
### Vytvoření masky pomocí příkazů Odkrýt výběr a Skrýt výběr

- 1 Vyberte nástroj kouzelná hůlka nebo jeden z nástrojů pro výběr nebo laso z panelu nástrojů.
- 2 Vyberte obrazové body v bitmapě.



*Původní obraz; obrazové body vybrané kouzelnou hůlkou*

- 3 Chcete-li zobrazit oblast definovanou výběrem obrazových bodů, vyberte možnosti Změnit > Maska > Odkrýt výběr. Jestliže chcete tuto oblast skrýt, vyberte možnosti Změnit > Maska > Skrýt výběr.



Výsledky příkazů Odkrýt výběr a Skrýt výběr

Bitmapová maska se aplikuje s použitím výběru obrazových bodů. Chcete-li odkrýt nebo skrýt zbývající obrazové body maskovaného objektu, můžete masku dále upravit s použitím bitmapových nástrojů v panelu nástrojů.

## O importu a exportu masek vrstev aplikace Photoshop

V aplikaci Photoshop můžete maskovat obrazy s použitím masek vrstev nebo seskupených vrstev. Aplikace Fireworks vám umožňuje importovat obrazy, které používají masky vrstev, aniž byste ztratili možnost je upravovat. Masky vrstev se importují jako bitmapové masky.

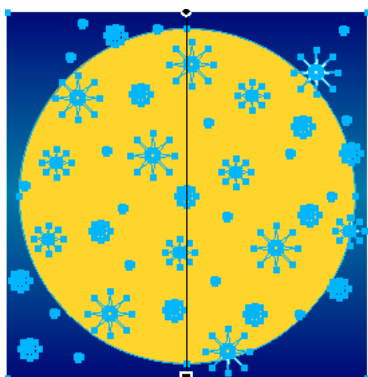
Masky z Fireworks mohou být také exportovány do aplikace Photoshop. Převedou se na masky vrstev aplikace Photoshop. Pokud maskované objekty obsahují text a vy chcete zachovat možnost úprav textu v aplikaci Photoshop, musíte při exportu vybrat možnost Zachovat upravitelnost před vzhledem.

**Poznámka:** Pokud se text použije jako maskovací objekt, převede se na bitmapu a po importu do aplikace Photoshop ho již není možné upravovat jako text.

## Seskupení objektů za účelem vytvoření masky

Jestliže seskupíte dva nebo více objektů, abyste vytvořili masku, stane se objektem masky nejvyšší objekt. Typ nejvyššího objektu určuje typ masky (vektorový nebo bitmapový).

- 1 Klepněte se stisknutou klávesou Shift na dva nebo více přesahující objekty.



Můžete vybrat objekty z různých vrstev.

- 2 Vyberte Změnit > Maska > Seskupit jako masku.



## Vyberte a přemístěte masky

### Vybírání masek a maskovaných objektů s použitím miniatur masek

Miniatury v panelu Vrstvy vám umožňují vybrat a upravit pouze danou masku nebo maskované objekty, aniž byste ovlivňovali jiné objekty.

Když vyberete miniaturu masky, objeví se vedle ní v panelu Vrstvy ikona masky. Inspektor Vlastnosti zobrazí vlastnosti masky tam, kde je můžete změnit.

- Chcete-li vybrat masku, klepněte na miniaturu masky na panelu Vrstvy.
- Chcete-li vybrat maskovaný objekt, klepněte na miniaturu maskovaného objektu na panelu Vrstvy.

### Výběr masek a maskovaných objektů s použitím nástroje pro výběr uvnitř

Chcete-li vybrat jednotlivé masky a maskované objekty na plátně, aniž byste vybrali jiné prvky masky, použijte nástroj pro výběr uvnitř. V inspektoru Vlastnosti se zobrazí vlastnosti vybraného objektu.

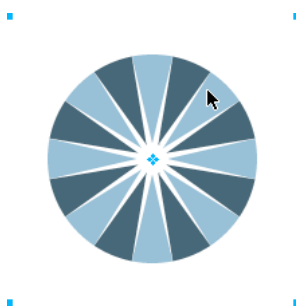
- ❖ Použijte nástroj pro výběr uvnitř a klepněte na objekt na plátně.

### Přemísťování masek a maskovaných objektů

Polohu masek a maskovaných objektů můžete měnit. Mohou být přemísťovány společně nebo nezávisle.

#### Společné přemístění masky a jejích maskovaných objektů

- 1 Pomocí nástroje ukazatel vyberte masku na plátně.
- 2 Přetáhněte masku do nového místa, ale nepřetahujte táhlo, pokud nechcete přesunout maskovaný objekt od masky samostatně.



### Samostatné přemístění masek a maskovaných objektů zrušením vazby

- 1 V panelu Vrstvy klepněte na masce na ikonu vazby.

Tím se zruší vazba mezi maskami a maskovanými objekty, takže s nimi můžete pohybovat nezávisle.

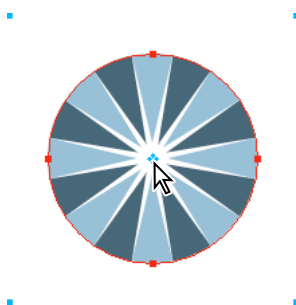
- 2 Vyberte miniaturu masky nebo maskovaného objektu.
- 3 Přetáhněte objekt nebo objekty na plátně pomocí nástroje ukazatel.

**Poznámka:** Pokud je vybrán více než jeden maskovaný objekt, všechny maskované objekty se přesunou společně.

- 4 Chcete-li obnovit vazbu maskovaných objektů na masku, klepněte mezi miniatury masek v panelu Vrstvy.

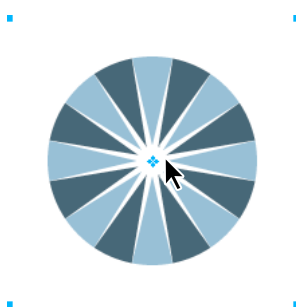
### Nezávislé přemístění masky pomocí jejího táhla

- 1 Pomocí nástroje ukazatel vyberte masku na plátně.
- 2 Vyberte nástroj pro výběr uvnitř a přetáhněte táhlo masky do nového místa.



### Přemístění maskovaných objektů nezávisle na masce pomocí přesunovacího táhla

- 1 Pomocí nástroje ukazatel vyberte masku na plátně.
  - 2 Přetáhněte přesunovací táhlo do nové polohy.
- Objekty se přesunou, aniž by ovlivnily polohu masky.



**Poznámka:** Pokud je tam více než jeden maskovaný objekt, všechny maskované objekty se přesunou společně.

### Přemístění maskovaných objektů nezávisle jeden na druhém

- ❖ Vyberte objekt tím, že na něj klepnete nástrojem pro výběr uvnitř, a pak ho přetáhněte.

Toto je jediný způsob, jak vybrat a přesunout maskovaný objekt samostatně, aniž by se přesunuly jiné maskované objekty.



## Úpravy masek

Změnou polohy, tvaru a barvy masky můžete měnit viditelnost maskovaných objektů. Můžete také měnit typ masky a způsob, jakým je používána. Kromě toho mohou být masky nahrazeny, vypnuty nebo odstraněny. Výsledky úpravy masky jsou okamžitě vidět na miniatuře v panelu Vrstvy, i když vlastní objekt masky není vidět na plátně.

Maskované objekty mohou být také změněny. Maskované objekty můžete přeskupit, aniž byste pohybovali maskou. K existující skupině masek můžete také přidávat další maskované objekty.

### Změna tvaru vybrané masky

❖ Proveďte jednu z následujících akcí:

- Na bitmapové masce můžete kreslit kterýmkoli bitmapovým kreslicím nástrojem.
- Body vektorové masky přesunujte pomocí nástroje pro výběr uvnitř.

### Změna barvy vybrané masky

- Chcete-li vytvořit bitmapové masky ve stupních šedi, na masku kreslete bitmapovými nástroji v barevných hodnotách stupně šedi.
- Chcete-li vytvořit vektorové masky ve stupních šedi, změňte barvu objektu masky.

***Poznámka:** Použijte světlejší barvy, chcete-li zobrazit maskované objekty a použijte tmavší barvy, chcete-li maskované objekty skrýt.*

### Přidání více maskovacích objektů k masce

- 1 Vyberte Úpravy > Vyjmout, abyste vyjmuli vybraný objekt nebo objekty, které chcete přidat.
- 2 Vyberete miniaturu maskovaného objektu v panelu Vrstvy.
- 3 Vyberte možnosti Úpravy > Vložit jako masku.
- 4 Vyberte Přidat, když budete dotázáni, jestli chcete nahradit existující masku nebo k ní něco přidat.

### Změna masky s použitím transformačních nástrojů

- 1 Pomocí nástroje ukazatel vyberte masku na plátně.
- 2 Abyste aplikovali transformaci na masku, použijte transformační nástroje nebo příkaz z podnabídky Změnit > Transformovat.

Pouze na maskovaný objekt můžete aplikovat transformaci tím, že nejdříve odpojíte masku od objektů masky v panelu Vrstvy a poté provedete transformaci.

### Přidávání maskovaných objektů k maskovanému výběru

- 1 Vyberte Úpravy > Vyjmout, abyste vyjmuli vybraný objekt nebo objekty, které chcete přidat.
- 2 Vyberete miniaturu maskovaného objektu v panelu Vrstvy.
- 3 Vyberte Úpravy > Vložit dovnitř.

***Poznámka:** Použijete-li na existující masku příkaz Vložit dovnitř, její tah a výplň se nebude zobrazovat, pokud nebyla původní maska aplikována s použitím jejího tahu a výplně.*

### Nahrazení masky

- 1 Vyberte Úpravy > Vyjmout, abyste vyjmuli vybraný objekt nebo objekty, které chcete použít jako masku.
- 2 Vyberte miniaturu maskovaného objektu v panelu Vrstvy a zvolte Úpravy > Vložit jako masku.

3 Vyberte Nahradit, když budete dotázáni, zda chcete nahradit existující masku nebo k ní něco přidat.

### Vypnutí nebo zapnutí vybrané masky

Vypnutím masku dočasně skryjete.

❖ Proveďte jednu z následujících akcí:

- V nabídce Volby panelu Vrstvy vyberte možnost Vypnout masku nebo Zapnout masku.
- Vyberte Změnit > Maska > Vypnout masku nebo Změnit > Maska > Zapnout masku.

Když je maska vypnuta, objeví se na její miniatuře červené X. Klepnutím na X masku zapneme.

### Odstranění vybrané masky

Odstraněním je maska odstraněna trvale.

1 Proveďte jednu z následujících akcí:

- V nabídce Volby panelu Vrstvy vyberte možnost Odstranit masku.
- Vyberte Změnit > Maska > Odstranit masku.
- Přetáhněte miniaturu masky na ikonu popelnice v panelu Vrstvy.

2 Než odstraníte masku, zvolte, zda chcete aplikovat nebo vypustit efekty masky na maskovaných objektech:

**Aplikovat** Změny, které jste na objektu provedli, zůstanou zachovány, ale maska není nadále upravitelná. Pokud je objekt, který je maskován, vektorový objekt, maska a vektorový objekt se převedou na jeden bitmapový obraz.

**Vypustit** Eliminuje změny, které jste provedli, a obnoví objekt do jeho původní podoby.

**Zrušit** Zastaví operaci odstraňování a ponechá masku nedotčenou.

### Změna způsobu, jakým jsou masky aplikovány

Když je maska vybraná, inspektor Vlastnosti vám umožní změnit způsob, jakým je maska použita. Chcete-li vidět všechny vlastnosti, když je inspektor Vlastnosti minimalizovaný, klepněte na rozbalovací šipku.

Vektorové masky se standardně aplikují s použitím obrysu jejich cesty. Zobrazení výplně a tahu masky přináší stejný výsledek jako použití příkazu Vložit dovnitř k vytváření masek.



*Aplikování vektorové masky s použitím obrysu její cesty se zapnutou volbou Zobrazit výplň a tah*

Aplikováním bitmapové masky používající její alfa kanál můžete vytvořit masku, která vypadá podobně jako vektorová maska používající její obrys cesty. Průhlednost objektu masky ovlivňuje viditelnost maskovaného objektu.



*Aplikování bitmapové masky s použitím jejího alfa kanálu*

Vektorové i bitmapové masky je možné aplikovat s použitím jejich vzhledu ve stupních šedi. Světlost obrazových bodů masky určuje, jak velká část maskovaného objektu bude zobrazena. Světlé obrazové body zobrazí maskovaný objekt, zatímco tmavší obrazové body vyřadí obraz a zobrazí pozadí. Tato technika vytváří zajímavé efekty, pokud objekt masky obsahuje vzorek nebo výplň přechodem.



*Aplikování vektorové masky s výplní vzorkem s použitím vzhledu ve stupních šedi*

Můžete převést vektorové masky na bitmapové, nemůžete však převést bitmapové masky na vektorové.

### **Aplikování vektorové masky s použitím obrysu její cesty**

- ❖ Když je vektorová maska vybraná, v inspektoru Vlastnosti vyberte Obrys cesty.

### **Zobrazení výplně a tahu vektorové masky**

- ❖ Když je vybraná vektorová maska, aplikovaná s použitím obrysu cesty, vyberte možnost Zobrazit výplň a tah v inspektoru Vlastnosti.

### **Aplikování bitmapové masky s použitím jejího alfa kanálu**

- ❖ Když je bitmapová maska vybraná, zvolte v inspektoru Vlastnosti alfa kanál.

### **Aplikování vektorové nebo bitmapové masky s použitím jejího vzhledu ve stupních šedi**

- ❖ Když je maska vybraná, vyberte v inspektoru Vlastnosti Vzhled ve stupních šedi.

### **Převod vektorové masky na bitmapovou masku**

- 1 Vyberete miniaturu objektu masky v panelu Vrstvy.

2 Vyberte Změnit > Sloučit výběr.

## Prolnutí a průhlednost

Skládání je proces změny průhlednosti nebo barevné interakce dvou nebo více překrývajících se objektů. Ve Fireworks režimy prolnutí dovolují vytvářet složené obrazy.

### O režimech prolnutí

Když zvolíte režim prolnutí, Fireworks ho aplikuje na vybrané objekty v jejich původní podobě. Objekty v jednom dokumentu nebo na jedné vrstvě mohou mít režimy prolnutí, které se liší od režimů prolnutí jiných objektů v tomto dokumentu nebo na této vrstvě.

Když jsou objekty s různými režimy prolnutí seskupeny, režim prolnutí skupiny má přednost před jednotlivými režimy prolnutí. Rozdělení skupiny objektů obnoví režimy prolnutí jednotlivých objektů.

***Poznámka:** Režimy prolnutí vrstvy nebudou mít vliv v dokumentech symbolů.*

### Prvky v režimu prolnutí

**Míchaná barva** Barva, na kterou je režim prolnutí aplikován.

**Krytí** Stupeň průhlednosti, se kterým je režim prolnutí aplikován.

**Základní barva** Barva obrazových bodů pod míchanou barvou.

**Výsledná barva** Výsledek efektu režimu prolnutí na základní barvu.

### Režimy prolnutí

**Normální** Neaplikuje žádný režim prolnutí.

**Rozpustit** Vytvoří efekt prolnutí náhodným výběrem barvy mezi současnou vrstvou a vrstvou pozadí.

**Ztmavit** Vybere tmavší z míchané barvy a základní barvy a použije ji jako výslednou barvu. Tento režim nahradí pouze obrazové body, které jsou světlejší než míchaná barva.

**Násobit** Vynásobí základní barvu míchanou barvou, čímž vzniknou tmavší barvy.

**Ztmavit barvy** Ztmaví základní barvu v jednotlivých kanálech, čímž zvýrazní míchanou barvu zvýšením kontrastu. Míchání s bílou nechá barvu beze změny.

**Lineárně ztmavit** Zkoumá kanály současné vrstvy a vrstvy pozadí a ztmaví barvu pozadí s ohledem na míchanou barvu tak, že sníží její jas. Celkový efekt je ztmavení obrazu. Neutrální barva je bílá, takže prolnutí Lineárně ztmavit s bílou barvou nemá žádný efekt.

**Zesvětlit** Vybere světlejší z míchané barvy a základní barvy a použije ji jako výslednou barvu. Tím se nahradí pouze ty obrazové body, které jsou tmavší než míchaná barva.

**Závoj** Vynásobí doplněk (inverzní barvu) míchané barvy základní barvou, což má za následek efekt vybělení.

**Zesvětlit barvy** Zesvětlí základní barvu, čímž zvýrazní míchanou barvu snížením kontrastu. Mícháním s černou nevzniká žádná změna.

**Lineárně zesvětlit** Zkoumá kanály současné vrstvy a vrstvy pozadí a zesvětlí barvu pozadí s ohledem na míchanou barvu tak, že zvýší její jas. Celkový efekt je zesvětlení obrazu. Neutrální barva je černá, takže prolnutí Lineárně zesvětlit s černou barvou nemá žádný efekt.

**Překrýt** Násobí nebo závojem změní barvy v závislosti na základní barvě. Vzorky nebo barvy překryjí existující obrazové body, přičemž se zachovávají světa a stíny základní barvy. Základní barva se nenahrazuje, ale smíchá se s míchanou barvou tak, aby odpovídala světlosti nebo tmavosti původní barvy.

**Měkké světlo** Ztmaví nebo zesvětlí barvy v závislosti na míchané barvě. Efekt je podobný osvětlení obrazu rozptýleným světlem. Pokud je míchaná barva (světelný zdroj) světlejší než 50% šedá, obraz se zesvětlí. Pokud je míchaná barva tmavší než 50% šedá, obraz se ztmaví. Při malování zcela černou nebo bílou vznikne výrazně tmavší nebo světlejší plocha, ale ne zcela černá nebo bílá.

**Tvrdé světlo** Násobí nebo závojem změní barvy podle míchané barvy. Efekt je podobný osvětlení obrazu bodovým světlem. Pokud je míchaná barva (světelný zdroj) světlejší než 50% šedá, obraz se zesvětlí jako v režimu Závoj. To se hodí pro přidávání světla do obrazu. Pokud je míchaná barva tmavší než 50% šedá, obraz se ztmaví, jako v režimu Násobit. To se hodí pro přidávání stínů do obrazu. Při malování zcela černou nebo bílou vznikne čistá černá nebo bílá.

**Jasně světlo** Režim prolnutí zvyšující kontrast, který kombinuje efekty režimů Ztmavit barvy a Zesvětlit barvy. Pokud míchaná barva je tmavší než středně šedá, Jasně světlo ztmaví obraz zvýšením kontrastu. Opačně, obraz je zesvětlen snížením kontrastu.

**Lineární světlo** Kombinace režimů Lineárně ztmavit a Lineárně zesvětlit, která upravuje jas. Pokud je míchaná barva vrstvy tmavší než středně šedá, Lineární světlo sníží jas obrazu. V opačném případě Lineární světlo zvýší jas obrazu.

**Bodové světlo** Nahrazuje barvu v závislosti na míchané barvě. Pokud je míchaná barva světlejší než 50% šedá, budou obrazové body tmavší než míchaná barva nahrazeny. Pokud je míchaná barva tmavší než 50% šedá, budou obrazové body světlejší než míchaná barva nahrazeny.

**Tvrdé míchání** Snižuje počet barev v obraze na pouze osm čistých barev.

**Rozdíl** Odečte míchanou barvu od základní barvy nebo základní barvu od míchané barvy. Barva s menším jasnem je odečtena od barvy s větším jasnem.

**Vyloučit** Vytváří podobný efekt jako režim Rozdíl, ale méně kontrastní. Míchání s bílou invertuje hodnoty základní barvy. Mícháním s černou nevzniká žádná změna.

**Odstín** Kombinuje hodnotu odstínu míchané barvy se světlostí a sytostí základní barvy, čímž se vytvoří výsledná barva.

**Sytost** Kombinuje sytost míchané barvy se světlostí a odstínem základní barvy, čímž se vytvoří výsledná barva.

**Barva** Kombinuje sytost míchané barvy se světlostí a odstínem základní barvy, čímž se vytvoří výsledná barva. Tento režim zachovává úroveň šedé pro vybarvení jednobarevných obrazů a přidání odstínů do barevných obrazů.

**Světlost** Kombinuje světlost míchané barvy s odstínem a sytostí základní barvy.















**Invertovat** Invertuje základní barvu.

**Odstín** Přidá šedou k základní barvě.

**Vymazat** Odstraní všechny obrazové body základní barvy včetně obrazových bodů v obrazu pozadí.

Všeobecné informace a příklady vztahující se k režimům prolnutí (zejména k režimům prolnutí v aplikaci Photoshop) naleznete na webu na této adrese: [www.pegtop.net/delphi/articles/blendmodes/](http://www.pegtop.net/delphi/articles/blendmodes/).

## Příklady režimů prolnutí

|   |   |  |
|---|---|--|
| <br><i>Původní obraz</i> | <br><i>Normální</i>  | <br><i>Násobit</i>     |
| <br><i>Závoj</i>         | <br><i>Ztmavit</i>   | <br><i>Zesvětlit</i>   |
| <br><i>Rozdíl</i>        | <br><i>Odstín</i>    | <br><i>Sytost</i>      |
| <br><i>Barva</i>        | <br><i>Světlost</i> | <br><i>Invertovat</i> |
| <br><i>Odstín</i>      | <br><i>Vymazat</i> |  |

## Nastavení krytí a aplikování prolnutí

Chcete-li nastavit krytí vybraných objektů a aplikovat režimy prolnutí, použijte inspektor Vlastnosti nebo panel Vrstvy. Nastavení Krytí na hodnotu 100 učiní objekt zcela neprůhledný. Nastavení na hodnotu 0 (nula) učiní objekt zcela průhledný.

Režim prolnutí a krytí můžete nastavit také před tím, než začnete kreslit objekt.

### Nastavení režimu prolnutí a krytí před tím, než začnete kreslit objekt

- ❖ Vyberte požadovaný nástroj z panelu nástrojů a nastavte volby prolnutí a krytí v inspektoru Vlastnosti předtím, než začnete kreslit objekt.

**Poznámka:** Volby prolnutí a krytí nejsou dostupné pro všechny nástroje.

**Nastavení režimu prolnutí a úrovně krytí pro existující objekty**

- 1 Při dvou vzájemně se překrývajících objektech vyberte horní objekt.
- 2 Vyberte volbu prolnutí z rozbalovací nabídky Režim prolnutí v inspektoru Vlastnosti nebo v panelu Vrstvy.
- 3 Zvolte nastavení z rozbalovacího jezdece Krytí nebo napište hodnotu do textového pole.

**Nastavení výchozího režimu prolnutí a úrovně krytí, které mají být použity na objekty při jejich kreslení**

- 1 Zvolte Vybrat > Odznačit, abyste se vyhnuli nechtěnému aplikování režimu prolnutí a krytí.
- 2 Poté, co jste vybrali vektorový nebo bitmapový nástroj pro kreslení, vyberte v inspektoru Vlastnosti režim prolnutí a úroveň krytí.

Režim prolnutí a úroveň krytí, které jste vybrali, se použijí jako výchozí pro každý objekt, který budete následně kreslit tímto nástrojem.

**O živém filtru Výplň barvou**

Živý filtr Výplň barvou v aplikaci Fireworks umožňuje upravit barvu objektu změnou krytí a režimu prolnutí daného objektu. Filtr Výplň barvou dává stejný efekt jako překrytí objektu jiným, který má odlišné krytí a režim prolnutí.

# Kapitola 11: Používání stylů, symbolů a adres URL

Aplikace Adobe® Fireworks® poskytuje tři panely, ve kterých můžete ukládat a opakovaně používat styly, symboly a adresy URL. Styly jsou uloženy v panelu Styly, symboly pro současný dokument jsou uloženy v panelu Knihovna dokumentu a adresy URL jsou uloženy v panelu URL. Standardně jsou všechny tři panely zařazeny do skupiny panelů Datové zdroje.

Video s výukovým kurzem představujícím používání stylů a symbolů v aplikaci Fireworks naleznete na adrese [www.adobe.com/go/lrvid4033\\_fw\\_cz](http://www.adobe.com/go/lrvid4033_fw_cz).

## Styly

Sadu předdefinovaných atributů výplně, tahu a textu můžete uložit a opakovaně používat pomocí vytvoření stylu. Když styl aplikujete na objekt, přebere tento objekt charakteristiky stylu.

**Poznámka:** Bitmapové objekty získávají pouze atributy filtru pro styl.



Fireworks obsahuje mnoho předdefinovaných stylů. Styly můžete přidávat, měnit a odstraňovat. Na disku DVD Fireworks a na webu Adobe je mnoho předdefinovaných stylů, které můžete do Fireworks importovat. Styly můžete také exportovat a sdílet je s ostatními uživateli aplikace Fireworks nebo importovat styly z jiných dokumentů Fireworks.

## Aplikování stylu

Panel Styly se používá pro vytváření, ukládání a aplikaci stylů na objekty a na text v plném rozsahu.



*Pro rychlý přístup k sadě stylů v dokumentu použijte nabídku aktuálních stylů v inspektoru Vlastnosti.*

- 1 Vyberte objekty na plátnu, na které chcete aplikovat styl.
- 2 Chcete-li zobrazit panel Styly, vyberte Okna > Styly.
- 3 Vyberte buď Aktuální dokument (chcete-li použít aktuálně používané styly) nebo vyberte styl přednastavení z místní nabídky, abyste se dostali ke stylům přednastavení aplikace Fireworks.

**Poznámka:** Pokud v dokumentu nemáte žádné styly, bude panel stylů prázdný, dokud nezvolíte některý ze stylů přednastavení.

- 4 Klepněte na styl v panelu.



### Viz také

„Ukládání a import stylů“ na stránce 144

„Úprava a změna definice stylů“ na stránce 144

„Přerušování vazby na styl“ na stránce 145

## Vytváření a odstraňování stylů


Můžete vytvořit styl založený na attributech vybraného objektu. Ve stylu mohou být uloženy následující atributy:

- Typ a barva výplně včetně vzorků, textur a vektorových atributů přechodu, jako jsou úhel, poloha a krytí
- Barva a typ tahu
- Filtry
- Atributy textu, jakými jsou písmo, velikost bodu, styl (tučně, kurzíva nebo podtrženo), zarovnání, vyhlazení, automatické vyrovnání párů, vodorovné měřítko, prostrkání a proklad

Vytvoříte-li styl ze skupiny, jsou ve vytvořeném stylu definovány jen efekty. Jestliže styl aplikujete na skupinu, je na celou skupinu použit jen efekt. Atributy cesty nejsou aplikovány na všechny prvky.

Pokud vlastní styl odstraníte, nemůžete ho obnovit; ale každý objekt, který tento styl používá, si zachová své atributy.

### Vytvoření stylu

- 1 Vytvořte nebo vyberte vektorový objekt nebo text s tahem, výplní, filtrem a atributy textu jaké chcete.
- 2 Klepněte na tlačítko Nový styl  dole v panelu Styly nebo v inspektoru Vlastnosti.
- 3 Vyberte atributy, které chcete přidat do stylu.

***Poznámka:** Uložte jiné atributy textu pomocí volby Text jiné.*

- 4 Pojmenujte styl a klepněte na tlačítko OK.


### Přejmenování stylu

- 1 Vyberte styl z panelu Styly.
- 2 Vyberte Přejmenovat styl z nabídky voleb panelu Styly.
- 3 Zadejte nový název stylu a klepněte na tlačítko OK.

### Odvození nového stylu od existujícího stylu

- 1 Aplikujte existující styl na vybraný objekt.
- 2 Upravte atributy tohoto objektu.
- 3 Uložte atributy vytvořením stylu.

### Odstranění stylu

- 1 Vyberte styl z panelu Styly.  
Chcete-li vybrat více stylů, klepněte se stisknutou klávesou Shift. Chcete-li vybrat několik nesouvislých stylů, klepněte se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Command (Mac OS).
- 2 Klepněte na tlačítko Odstranit .

## Úprava a změna definice stylů

Úpravou stylů aktivujete nebo deaktivujete určité vlastnosti, například výplň nebo tah. Změnou definice stylů upravte filtry, které jsou v nich obsažené.

Když upravujete styl nebo měníte jeho definici, automaticky se aktualizují všechny objekty, na které jste styl aplikovali. Vazbu mezi vybranými objekty a styly však můžete přerušit. (Viz „[Přerušení vazby na styl](#)“ na stránce 145.)

### Viz také

„[Úpravy a přizpůsobení živých filtrů](#)“ na stránce 119

## Úprava stylu

- 1 Chcete-li odznačit jakýkoli objekt na plátně, zvolte Vybrat > Odznačit.
- 2 Poklepejte na styl v panelu Styly.
- 3 V dialogovém okně Upravit styl vyberte atributy nebo zrušte výběr atributů.
- 4 Chcete-li aplikovat změny na daný styl, klepněte na OK.

## Změna definice stylu

- 1 Na plátně vyberte objekt, který používá daný styl.
- 2 V inspektoru vlastností upravte aplikované filtry a potom klepněte na tlačítko Změnit definici stylu.

**Poznámka:** Když měníte definici stylu ze skupiny, jsou předefinovány jen efekty. Všechny atributy cesty jsou ignorovány.



Rychlou záměnu stylu za jiný v rámci stylů aktuálního dokumentu proveďte přetažením stylu do jiného stylu v panelu Styly se stisknutou klávesou Alt (Windows) nebo Option (Mac OS).

## Ukládání a import stylů

Vyexportované styly můžete sdílet s ostatními, abyste uspořili čas a zachovali konzistenci.

### Uložení knihovny stylů

Vytvořené nebo upravené styly lze uložit do knihovny stylů.

- 1 Vyberte Uložit knihovnu stylů z nabídky voleb panelu Styly.
- 2 Zadejte název a umístění knihovny stylů.
- 3 Klepněte na Uložit.

### Import stylů

- 1 Vyberte Importovat knihovnu stylů z nabídky voleb panelu Styly.
- 2 Vyberte knihovnu stylů (\*.stl), kterou chcete importovat. Knihovna stylů je dostupná v rámci více dokumentů a více relací spuštěné aplikace Fireworks.

### Načtení stylů do aktuálního dokumentu

- 1 Vyberte Načíst styl z nabídky voleb panelu Styly.
- 2 Vyberte knihovnu stylů (\*.stl), kterou chcete načíst do aktuálního dokumentu. Načtené styly jsou dostupné v aktuálním dokumentu.

## Změnit velikost ikony stylu

- ❖ Pro změnu velikosti náhledových ikon stylu přepínejte mezi velkou a malou velikostí náhledu volbou Velké ikony v nabídce voleb panelu Styly.

## Kopírování atributů z jednoho objektu do druhého bez aplikace stylu

- 1 Vyberte objekt, jehož atributy chcete kopírovat.
- 2 Vyberte možnosti Úpravy > Kopírovat.
- 3 Odznačte původní objekt a pak vyberte objekty, na které chcete aplikovat nové atributy.
- 4 Vyberte Úpravy > Vložit atributy.

## Přerušení vazby na styl

Vazbu mezi objektem a stylem, který je na něj aplikovaný, můžete přerušit. Objekt si zachová své atributy, ale nadále se nebude měnit při změně stylu.

- 1 Vyberte objekt, na který je aplikovaný objektový styl.
- 2 V dolní pravé oblasti inspektoru Vlastnosti klepněte na tlačítko Přerušení vazby na styl.



*Je-li inspektor Vlastnosti minimalizovaný, vyberte Přerušení vazby na styl z nabídky panelu Styly.*

## Odebrání potlačení stylů z objektů

- 1 Vyberte objekty, které jste po aplikaci stylu změnili.
- 2 Vyberte Vymazat potlačení stylů z nabídky voleb v panelu Styly.

## Výběr nepoužívaných stylů v aktuálním dokumentu

- ❖ V panelu Styly vyberte v nabídce voleb položku Odstranit nepoužité styly.

## Duplikování stylu

- 1 Vyberte styl z panelu Styly.
- 2 Vyberte Duplikovat styl z nabídky voleb panelu Styly.

# Symboły

Fireworks používá tři typy symbolů: grafiku, animaci a tlačítko. Když upravujete původní *objekt symbolu*, kopírované *instance* se automaticky změní, aby odrážely upravený symbol (pokud nepřerušíte vazbu mezi nimi).

Symboły jsou užitečné, kdykoli chcete opakovaně použít grafický prvek. Symboły jsou dále užitečné pro vytváření tlačítek a animovaných objektů ve více stavech.

### Viz také

„Vytváření symbolů tlačítek“ na stránce 175

„Vytváření symbolů animací“ na stránce 197

## Vytvoření symbolu

Symbol můžete vytvořit z kteréhokoli objektu, textového bloku nebo skupiny a pak jej uložit v záložce Společná knihovna panelu Datové zdroje. Odtud potom můžete symbol upravovat a umísťovat do dokumentů.

### Vytvoření nového symbolu z vybraného objektu

- 1 Vyberte objekt a vyberte možnost Změnit > Symbol > Převést na symbol.
  - 2 Do textového pole Název napište název symbolu.
  - 3 Zvolte typ symbolu.
  - 4 Chcete-li měnit velikost symbolu bez deformace jeho geometrických vlastností, vyberte možnost Aktivovat vodítka změny velikosti s 9 řezy. (Viz „[Změna měřítka s 9 řezy](#)“ na stránce 48.)
  - 5 Chcete-li uložit symbol, aby bylo možné ho použít ve více dokumentech, zaškrtněte políčko Uložit do společné knihovny.
  - 6 Klepnutím na OK symbol uložte.
- Vybraný objekt se stane instancí symbolu a inspektor Vlastnosti zobrazí volby symbolu.

### Vytvoření symbolu od začátku

- 1 Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Vyberte Úpravy > Vložit > Nový symbol.
  - Z nabídky Volby panelu Knihovna dokumentu vyberte Nový symbol.
- 2 Zvolte typ symbolu.
- 3 Chcete-li měnit velikost symbolu pomocí vodítek pro změnu velikosti s 9 řezy, zaškrtněte políčko Aktivovat vodítka změny velikosti s 9 řezy a potom klepněte na tlačítko OK.
- 4 Vytvořte symbol pomocí nástrojů v panelu nástrojů.

## Umístění instance symbolu

- ❖ Přetáhněte symbol z panelu Knihovna dokumentu do současného dokumentu.



*instance symbolu na plátně*

## Úprava symbolu a všech jeho instancí

Když upravujete symbol, aktualizují se všechny sdružené instance, aby odrážely většinu úprav. Některé vlastnosti jsou však nezávislé. Další informace viz „[Úprava určitých instancí symbolu](#)“ na stránce 148.

### Úpravy symbolu

- 1 Vstupte do režimu úpravy symbolů provedením jedné z následujících akcí:
  - Na plátně poklepejte na instanci symbolu.

- Vyberte instanci a vyberte možnosti Změnit > Symbol > Upravit symbol.
- Poklepejte na ikonu symbolu v panelu Knihovna dokumentu.
- (Pouze symboly animací) Klepněte na tlačítko Upravit v dialogovém okně Animovat.

2 Podle potřeby změňte symbol.

**Poznámka:** Pokud u vybraného symbolu není povolena možnost Změna velikosti s 9 řezy, můžete symbol upravit v jeho kontextu. Můžete zvolit možnost Změnit > Symbol > Úpravy na místě.



Deformaci při změně velikosti symbolu zabráníte použitím vodítek změny velikosti s 9 řezy. (Viz „[Změna měřítka s 9 řezy](#)“ na stránce 48.)

## Přepněte z úpravy symbolu na úpravu stránky

Panel dokumentu přejde při úpravě symbolu do režimu úpravy symbolu. Tento režim ztmaví ostatní objekty na plátně a umožní rychlou úpravu symbolů v kontextu celé stránky. (Jedinou výjimkou jsou symboly, které používají změnu velikosti s 9 řezy, které se zobrazují samostatně.)

Přepněte z úpravy symbolů na úpravu stránky provedením jedné z následujících akcí:

- Na plátně poklepejte na prázdnou plochu.
- V prostoru horní části panelu dokumentu klepněte na ikonu stránky nebo šipku zpět. (Je-li symbol vnořený, poskytuje prostor také přístup k obsaženému symbolu.)

## Přejmenování symbolu

- 1 Poklepejte na název symbolu v panelu Knihovna dokumentu.
- 2 Změňte název v dialogovém okně Převést na symbol a klepněte na tlačítko OK.

## Duplikování symbolu

- 1 Vyberte symbol v panelu Knihovna dokumentu.
- 2 Z nabídky voleb panelu Knihovna dokumentu vyberte Duplikovat.
- 3 V případě potřeby měňte název a typ duplikování a klepněte na tlačítko OK.

## Změna typu symbolu

- 1 Poklepejte na název symbolu v panelu Knihovna.
- 2 Vyberte jinou volbu Typ.

## Výběr všech nepoužitých symbolů v panelu Knihovna dokumentu

- ❖ Z nabídky Volby panelu Knihovna dokumentu vyberte Vybrat nepoužité položky.

## Odstranění symbolu a všech jeho instancí

- ❖ Přetáhněte symbol na ikonu odpadkového koše v panelu Knihovna dokumentu.

## Záměna symbolu

- 1 Na plátně klepněte pravým tlačítkem myši na symbol a vyberte možnost Zaměnit symbol.
- 2 V dialogovém okně Zaměnit symbol vyberte jiný symbol, který je dostupný v Knihovně dokumentu, a klepněte na tlačítko OK.

## Úprava určitých instancí symbolu

Když poklepete na instanci, abyste ji upravili, ve skutečnosti upravujete samotný symbol. Chcete-li upravovat pouze současnou instanci, musíte přerušit vazbu mezi instancí a symbolem. Tím se trvale přeruší vztah mezi nimi. Další úpravy symbolu se nebudou odrážet v dřívější instanci.

Symbole tlačítek mají několik vlastností, které umožňují zachovat vztahy mezi symbolem a instancí při vkládání jedinečného textu a adres URL do jednotlivých instancí.

Chcete-li nastavit chování skriptu JavaScript pro symboly prvků, upravte hodnoty v panelu Vlastnosti symbolu. Chcete-li do panelu přidat vlastní přizpůsobené vlastnosti, musíte upravit soubor skriptu JavaScript spojený se symbolem.

## Přerušení vazeb symbolu

- 1 Vyberte instanci.
- 2 Vyberte Změnit > Symbol > Rozdělit.

Vybraná instance se změní na skupinu. Symbol v panelu Knihovna dokumentu není s touto skupinou nadále propojen. Po oddělení od symbolu ztratí původní instance tlačítka charakteristiky symbolu tlačítka a původní animovaná instance ztratí charakteristiky animovaného symbolu.

## Úprava instance bez přerušení vazby symbolu

- 1 Vyberte instanci.
- 2 Změňte vlastnosti instance v inspektoru Vlastnosti.

Tyto vlastnosti instance lze upravovat bez vlivu na symbol a jiné instance:

- Režim prolnutí
- Krytí
- Filtry
- Šířka a výška
- $x$  a  $y$  souřadnice

## Vytvoření a použití symbolů prvků

Symbole prvků jsou grafické symboly, které lze inteligentně zvětšovat a zmenšovat a opatřit specifickými atributy pomocí souboru JavaScript (JSF). Úprava instance pomocí panelu Vlastnosti ovlivní symbol a všechny jeho další instance. Úprava parametrů v panelu Vlastnosti symbolu (Okno > Vlastnosti symbolu) však ovlivní pouze vybranou instanci.

Aplikace Fireworks obsahuje knihovnu hotových bohatých symbolů. Tyto symboly si můžete přizpůsobit, aby odpovídaly celkovému vzhledu určitého webového místa nebo uživatelského rozhraní.


## Přidání složeného symbolu do dokumentu

- 1 V nabídce Okna vyberte možnost Společná knihovna.
- 2 Chcete-li použít symbol, přetáhněte symbol z panelu Společná knihovna na plátno Fireworks.

## Nastavení vlastností symbolu prvku

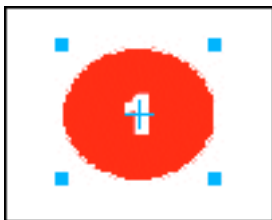
- 1 Zvolte symbol na plátně.

- 2 V panelu Vlastnosti symbolu (Okno > Vlastnosti symbolu) nastavte parametry, jako například stav, jmenovku a barvu.

 Další informace o vytváření interaktivních tlačítek pro weby v HTML a prototypy softwaru viz „Interaktivní řezy“ na stránce 161.

## Vytvoření symbolu prvku

- 1 Vyberte objekt, jehož atributy chcete přizpůsobit.



Tento symbol může mít barvu odrážky a číslo odrážky jako volby, které mohou být přizpůsobeny.

- 2 Když vytváříte objekt, přizpůsobte názvy prvků, které mají být upravitelné tím, že napíšete jejich název do panelu Vrstvy. Například upravitelné textové pole může být pojmenované „jmenovka“. Tento název se použije v souboru jazyka JavaScript.

**Poznámka:** V názvech vlastností nepište mezery, jinak se mohou ve skriptu JavaScript vyskytnout chyby. Například použijte „cislo\_jmenovka“ namísto „cislo jmenovka“.

- 3 Vyberte objekt a potom vyberte možnosti Změnit > Symbol > Převést na symbol.
- 4 Do textového pole Název napište název symbolu.
- 5 Vyberte typ symbolu Grafika, vyberte možnost Uložit do společné knihovny a potom klepněte na tlačítko OK.
- 6 Po výzvě uložte nový symbol do výchozí složky Vlastní symboly nebo vytvořte jinou složku na stejné úrovni jako výchozí složka.

**Poznámka:** Symboly prvků musí být uloženy ve složce uvnitř složky Společná knihovna.

Poté, co byl uložen, je symbol odstraněn z plátna a objeví se ve Společné knihovně.

- 7 Vyberte možnost Vytvořit skript symbolu v nabídce Příkazy.
- 8 Klepněte na tlačítko Procházet v pravém horním rohu a vyhledejte PNG soubor symbolu. Výchozí umístění je následující:
  - Systém Microsoft® Windows® XP: <nastavení uživatele>\Application Data\Adobe\Fireworks CS4\Common Library\Custom Symbols
  - Systém Windows Vista®: \Users\<uživatelské jméno>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\Common Library\Custom Symbols
  - Systém Mac® OS: <uživatelské jméno>/Application Support/Adobe/Fireworks CS4/Common Library/Custom Symbols
- 9 Chcete-li přidat název prvku, klepněte na tlačítko plus.
- 10 V poli Název prvku zadejte název přizpůsobovaného prvku. Například pro přizpůsobení textového pole nazvaného „jmenovka“ zadejte „jmenovka“.
- 11 V poli Atribut vyberte název atributu, který chcete přizpůsobit. Například pro přizpůsobení textového pole ve jmenovce vyberte textChars.

**Poznámka:** Další informace o těchto volbách atributů viz Rozšíření Fireworks.

- 12 Do pole Název vlastnosti napište název přizpůsobované vlastnosti, například „Jmenovka“ nebo „Číslo“. Tento název vlastnosti se objeví v panelu Vlastnosti symbolu.
- 13 Do pole Hodnota zadejte výchozí hodnotu pro vlastnost, která se použije při prvním umístění instance symbolu do dokumentu.
- 14 Přidejte další prvky podle potřeby.
- 15 Chcete-li uložit vybrané volby a vytvořit soubor JavaScriptu, klepněte na Uložit.
- 16 Chcete-li znovu načíst nový symbol, vyberte Načíst znovu z nabídky Volby panelu Společná knihovna.

Po vytvoření souboru JavaScript můžete vytvořit instanci přetažením symbolu na plátno. Následně můžete měnit její atributy v panelu Vlastnosti symbolu.

**Poznámka:** Jestliže odstraníte nebo přejmenujete objekt odkazovaný skriptem, ohlásí panel Vlastnosti symbolu chyby.

### Uložení existujícího symbolu jako symbolu prvku

- 1 V panelu Knihovna dokumentu vyberte symbol.
- 2 Z nabídky Volby panelu Knihovna dokumentu vyberte Uložit do společné knihovny.
- 3 Chcete-li ovládat vlastnosti symbolu, vytvořte soubor JavaScriptu.

### Vytvoření upravitelných parametrů symbolu pomocí skriptu JavaScript

Při ukládání symbolu prvku aplikace Fireworks uloží soubor PNG v následujících výchozích složkách:

- (Windows XP) <uživatelské nastavení>\Application Data\Adobe\Fireworks CS4\Common Library\Custom Symbols
- (Windows Vista) \Users\<uživatelské jméno>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\Common Library\Custom Symbols
- (Mac OS) <uživatelské jméno>/Application Support/Adobe/Fireworks CS4/Common Library/Custom Symbols

Chcete-li vytvořit symbol prvku, musíte vytvořit soubor JavaScriptu a uložit ho s příponou .JSF na stejné místo a se stejným názvem jako symbol. Například mybutton.graphic.png by měl mít soubor JavaScriptu s názvem mybutton.jsf.

Panel Vytvořit skript symbolu umožňuje uživatelům bez programátorských znalostí přiřazovat některé jednoduché atributy symbolu a automaticky vytvářet soubor JavaScriptu. Chcete-li otevřít tento panel, zvolte Vytvořit skript symbolu z nabídky Příkazy.

### Vytvoření souboru JavaScript

Aby bylo možné k symbolu přidávat upravitelné parametry, musí být v souboru JavaScript definovány dvě funkce:

- funkce `setDefaultValues()` – definuje parametry, které mohou být upravovány, a výchozí hodnoty těchto parametrů.
- funkce `applyCurrentValues()` – aplikuje hodnoty vložené pomocí panelu Vlastnosti symbolu do grafického symbolu.

Následuje příklad souboru .JSF pro vytvoření vlastního symbolu:



```

function setDefaultValues()
{
    var currValues = new Array();
    //to build symbol properties
    currValues.push({name:"Selected", value:"true", type:"Boolean"});
    Widget.elem.customData["currentValues"] = currValues;
}
function applyCurrentValues()
{
    var currValues = Widget.elem.customData["currentValues"];
    // Get symbol object name
    var Check = Widget.GetObjectByName("Check");
    Check.visible = currValues[0].value;
}
switch (Widget.opCode)
{
    case 1: setDefaultValues(); break;
    case 2: applyCurrentValues(); break;
    default: break;
}

```

This sample JavaScript shows a component symbol that can change colors:

```

function setDefaultValues()
{
    var currValues = new Array();
    //Name is the Parameter name that will be displayed in the Symbol Properties Panel
    //Value is the default Value that is displayed when Component symbol loads first time. In this
    case, Blue will be the default color when the Component symbol is used.
    //Color is the Type of Parameter that is displayed. Color will invoke the Color Popup box
    in the Symbol Properties Panel.
    currValues.push({name:"BG Color", value:"#003366", type:"Color"});
    Widget.elem.customData["currentValues"] = currValues;
}
function applyCurrentValues()
{
    var currValues = Widget.elem.customData["currentValues"];
    //color_bg is the Layer name in the PNG that will change colors
    var color_bg = Widget.GetObjectByName("color_bg");
    color_bg.pathAttributes.fillColor = currValues[0].value;
}
switch (Widget.opCode)
{
    case 1: setDefaultValues(); break;
    case 2: applyCurrentValues(); break;
    default: break;
}

```

Abyste lépe porozuměli tomu, jak může být soubor JSF použit pro přizpůsobení vlastností symbolu, prostudujte si ukázkové prvky, které byly zahrnuty do programu.

## Import a export symbolů

Panel Knihovna dokumentu ukládá symboly, které vytváříte nebo importujete, v současném dokumentu. Panel Knihovna dokumentu je specifický pro aktuální dokument; symboly z knihovny v jiném dokumentu použijte prostřednictvím importu, exportu, kopírování nebo přetažení.

## Importování jednoho nebo více připravených symbolů z knihovny symbolů Fireworks

Můžete importovat připravené symboly animací, grafické symboly, symboly tlačítek a také navigační pruhy a témata s několika symboly.

- 1 Otevřete dokument programu Fireworks.
- 2 V panelu Společná knihovna vyberte složku.

Můžete také importovat symboly z dříve exportované knihovny PNG souborů umístěné na vašem disku, na CD nebo na síti.

## Importování symbolů z jiného souboru do současného dokumentu

- 1 Z nabídky Volby panelu Knihovna dokumentu vyberte Importovat symboly.
- 2 Vyhledejte složku PNG obsahující soubor, vyberte soubor a klepněte na možnost Otevřít.
- 3 Vyberte symboly, které chcete importovat, a klepněte na Import.

Importované symboly se objeví v panelu Knihovna dokumentu.

## Importování symbolu přetažením nebo zkopírováním a vložením

❖ Proveďte jednu z následujících akcí:

- Přetáhněte instanci symbolu z dokumentu, který symbol obsahuje, do cílového dokumentu.
- Zkopírujte instanci symbolu do dokumentu, který obsahuje symbol a pak ho zkopírujte do cílového dokumentu.

Symbol se importuje do panelu Knihovna dokumentu cílového dokumentu a zachová si vazbu na symbol z původního dokumentu.

## Exportování symbolů

- 1 Z nabídky Volby panelu Knihovna dokumentu vyberte Exportovat symboly.
- 2 Vyberte symboly, které chcete exportovat a klepněte na Export.
- 3 Vyhledejte složku, napište název souboru symbolu a klepněte na Uložit.

Fireworks uloží symboly do jednoho souboru PNG.

## Aktualizování exportovaných symbolů a instancí v několika dokumentech

Importované symboly zachovávají vazbu na dokument původního symbolu. Dokument původního symbolu můžete upravit a pak aktualizovat cílové dokumenty tak, aby odrážely změny.

- 1 V původním dokumentu poklepejte na instanci nebo vyberte instanci a zvolte možnosti Změnit > Symbol > Upravit symbol.
- 2 Upravte symbol.
- 3 Soubor uložte.
- 4 V dokumentu, do kterého jste importovali symbol, vyberte tento symbol z panelu Knihovna dokumentu.
- 5 Z nabídky Volby panelu Knihovna dokumentu vyberte Aktualizovat.

**Poznámka:** Chcete-li aktualizovat všechny importované symboly, vyberte všechny symboly v panelu Knihovna dokumentu a zvolte Aktualizovat.

## URL

Přiřazení URL k webovému objektu vytvoří odkaz na soubor jako na webovou stránku. Řezům, aktivním oblastem a tlačítkům lze přiřadit adresy URL. Pokud zamýšlíte ukládat, upravovat a uspořádávat adresy URL pro opakované použití, vytvořte knihovnu adres URL v panelu adres URL.

Pokud například vaše webové místo obsahuje několik navigačních tlačítek pro návrat na domovskou stránku, přidejte adresu URL pro domovskou stránku do panelu adres URL. Pak přiřaďte tuto adresu URL ke každému navigačnímu tlačítku tím, že ji vyberete v knihovně adres URL. Pomocí funkce Hledat a nahradit lze změnit adresu URL v rámci několika dokumentů (viz „[Hledání a nahrazení](#)“ na stránce 269 ).

Knihovny URL jsou k dispozici pro všechny dokumenty programu Fireworks a ukládají se mezi relacemi.

### O absolutních a relativních URL

V panelu adres URL můžete zadávat absolutní a relativní adresy URL.

- Pro odkaz na webovou stránku mimo vaše vlastní webové místo použijte absolutní adresu URL.
- Pro odkaz na stránku na vašem webovém místě použijte libovolnou možnost.

Absolutní adresy URL jsou kompletní adresy URL, které obsahují protokol serveru, což je pro webové stránky obvykle http://. Například <http://www.adobe.com/support/fireworks> je absolutní URL pro webovou stránku podpory Fireworks. Absolutní URL zůstávají přesné bez ohledu na umístění zdrojového dokumentu, ale neodkazují správně, pokud je cílový dokument přesunut.

Relativní URL jsou vztažené ke složce obsahující zdrojový dokument. Relativní adresy URL bývají nejjednodušším způsobem odkazování na soubory ve stejné složce jako současný dokument. Tyto příklady ukazují syntaxi navigace pro relativní URL:

- soubor.htm připojuje k souboru umístěnému ve stejné složce jako zdrojový dokument.
- ../soubor.htm připojuje k souboru umístěnému o dvě úrovně výše, než je složka obsahující zdrojový dokument. Každé ../ představuje jednu úroveň.
- htmldocs/soubor.htm připojuje k souboru umístěnému ve složce, která má název htmldocs, což je složka obsahující zdrojový dokument.

### Odkaz na stránky v dokumentu Fireworks

V dokumentu Fireworks můžete vytvářet odkazy mezi několika stránkami pomocí adres URL pro každou stránku. Rozbalovací nabídka Odkaz v inspektoru Vlastnosti a na panelu adres URL obsahuje seznam adres URL pro každou stránku v dokumentu. Vytvořte odkaz na stránku volbou jednoho z těchto adres URL stránek.

#### Pojmenování výchozích adres URL stránek s příponou jinou než HTM

- 1 Otevřete dokument a vyberte možnosti Soubor > Exportovat.
- 2 Vyberte možnost HTML a obrazy.
- 3 Klepněte na tlačítko Volby.
- 4 V záložce Všeobecné vyberte příponu souboru z rozbalovací nabídky Přípona a klepněte na tlačítko OK.
- 5 V dialogu Exportovat klepněte na možnost Zrušit.

## Přiřazení adresy URL k webovému objektu

- 1 V panelu URL запиšte adresu URL do textového pole Aktuální URL.
- 2 Klepnutím na tlačítko Přidat aktuální URL do knihovny (+) přidáte adresu URL do knihovny adres.
- 3 Vyberte webový objekt.
- 4 Vyberte adresu URL z panelu Náhled adresy URL.

## Vytvoření knihovny adres URL

Knihovny udržují pohromadě související adresy URL a usnadňují přístup k nim. URL můžete uložit do standardní knihovny URL, URL.htm nebo do nových knihoven URL, které vytvoříte. Můžete také importovat adresy URL z existujícího kódu HTML a pak z nich vytvořit knihovnu.

Soubor URLs.htm a všechny nově vytvořené knihovny se ukládají ve složce Adobe/Fireworks CS4/URL Libraries umístěné ve složce Application Data (Windows) nebo Application Support (Macintosh) konkrétního uživatele.

Další informace o umístění těchto složek viz „[Práce s konfiguračními soubory](#)“ na stránce 285.

## Vytvoření knihovny adres URL

- 1 Z nabídky Volby panelu URL vyberte Nová knihovna URL.
- 2 Do textového pole zadejte název knihovny a klepněte na OK.

## Přidání nové adresy URL do knihovny adres URL

- 1 Vyberte knihovnu z rozbalovací nabídky Knihovna.
- 2 Zadejte URL do textového pole Odkaz.
- 3 Klepněte na tlačítko plus (+).


## Souběžné přidávání adres URL do knihovny a přiřazení k webovému objektu

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Jedním z následujících úkonů zadejte URL:
  - Z nabídky Volby v panelu URL vyberte Přidat URL, zadejte absolutní nebo relativní URL a klepněte na OK.
  - Zadejte adresu URL do textového pole Odkaz a klepněte na tlačítko Plus (+).URL se objeví v panelu Náhled URL.

## Přidání použitých adres URL do knihovny adres URL

- 1 Vyberte knihovnu z rozbalovací nabídky Knihovna.
- 2 Vyberte možnost Přidat použité URL do knihovny z nabídky Volby panelu adresy URL.

## Odstranění vybrané adresy URL z panelu Náhled adresy URL

- ❖ Dole v panelu adresy URL klepněte na tlačítko Odstranit URL z knihovny .

## Odstranění všech adres URL z knihovny

- 1 Z nabídky Volby panelu URL vyberte Odstranit nepoužité URL.
- 2 Klepněte na tlačítko OK.

## Úpravy adres URL

Upravte jednotlivý výskyt adresy URL nebo promítněte změnu do všech výskytů.

- 1 Vyberte adresu URL z panelu Náhled adresy URL.
- 2 Z nabídky Volby panelu URL vyberte Upravit URL.
- 3 Upravte URL.
- 4 Aktualizujte tento odkaz v rámci dokumentu volbou Změnit všechny výskyty v dokumentu.

## Import a export adresy URL

Můžete exportovat adresy URL a potom je importovat do libovolného jiného dokumentu Fireworks. Můžete také importovat všechny adresy URL v libovolném existujícím dokumentu HTML.

### Export adres URL

- 1 Z nabídky Volby panelu URL vyberte Exportovat URL.
- 2 Zadejte název souboru a klepněte na Uložit.  
Vytvoří se soubor HTML, který obsahuje exportované adresy URL.

### Import adres URL

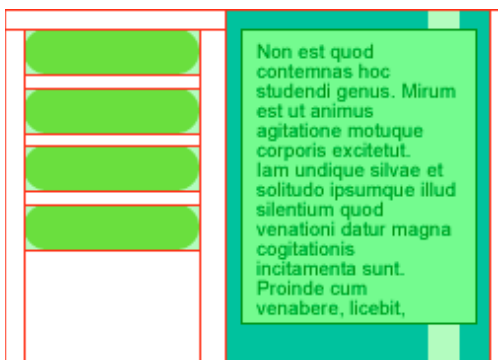
- 1 Z nabídky Volby panelu URL vyberte Importovat URL.
- 2 Vyberte soubor HTML a klepněte na Otevřít.  
Importují se všechny URL z tohoto souboru.

# Kapitola 12: Řezy, efekty přechodu a aktivní oblasti

## Vytváření a úpravy řezů

Řezy jsou základními stavebními kameny pro vytváření interaktivity v aplikaci Adobe® Fireworks®. Řezy jsou webové objekty, které se v závěru promítnou do kódu HTML. Můžete je zobrazit, vybrat a přejmenovat s použitím webové vrstvy v panelu Vrstvy.

Při vytváření řezů se rozřeže dokument Fireworks na malé kousky a každý kousek se exportuje jako oddělený soubor. Při exportu vytvoří aplikace Fireworks také soubor HTML obsahující kód tabulky pro sestavení grafiky v prohlížeči.



*Při vytváření řezů se rozřeže dokument na malé kousky, které se exportují jako oddělené soubory.*

Rozřezání obrázku má tři hlavní výhody:

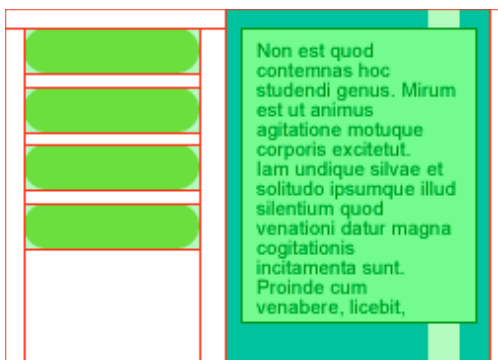
**Optimalizuje obrázky** Pro velmi rychlé stahování.

**Doplňuje interaktivitu** Aby obrazy reagovaly na události myši.


**Usnadňuje aktualizace** Pro části webových stránek, které se často mění (například fotografie a jména na stránce „Pracovník měsíce“).

## Vytváření obdélníkových řezů

Obdélníkové řezy vytvářejte kreslením pomocí nástroje řezu nebo vložením řezu založeného na vybraném objektu. Pro zjištění hranic jednotlivých obrazových souborů, na které se dokument při exportu rozdělí, použijte *vodítka řezu* (čáry protažené z objektu řezu).



### Kreslení obdélníkového objektu řezu

- 1 Vyberte nástroj řezu .
- 2 Přetažením nakreslete objekt řezu.

**Poznámka:** Polohu řezu nastavte tažením během kreslení: držte stisknuté tlačítko myši, stiskněte a podržte mezerník a potom přetáhněte řez na jiné místo na plátně. Po uvolnění mezerníku můžete pokračovat v kreslení řezu.

### Vytvoření obdélníkového řezu založeného na vybraném objektu


- 1 Vyberte možnost Úpravy > Vložit > Obdélníkový řez. Řez je obdélník, jehož plocha obsahuje nejkratnější okraje vybraného objektu.
- 2 Je-li vybrán více než jeden objekt, vyberte možnost Jediný a vytvořte jeden objekt řezu zahrnující všechny vybrané objekty, případně vyberte možnost Více a vytvořte objekt řezu pro každý vybraný objekt.

## Vytváření neobdélníkových řezů

Vytvářejte neobdélníkové řezy pomocí nástroje mnohoúhelníkový řez. Neobdélníkové řezy jsou užitečné v případě, že chcete přidat interaktivitu neobdélníkovému obrazu.



### Kreslení mnohoúhelníkových objektů řezů

- 1 Vyberte nástroj mnohoúhelníkový řez .
- 2 Klepnutím umístíte body vektorů mnohoúhelníku. Tento úkon je nezbytný, protože nástroj mnohoúhelníkový řez kreslí přímkové segmenty.

- 3 Při kreslení mnohoúhelníkového objektu řezu okolo objektů s neostrými okraji musíte zahrnout celý objekt, aby se zamezilo nechtěnému ostrému ohraničení grafiky řezu.
- 4 Používání nástroje mnohoúhelníkového řezu ukončíte výběrem jiného nástroje z panelu nástrojů. Kvůli zavření mnohoúhelníku není nutné klepat na první bod.

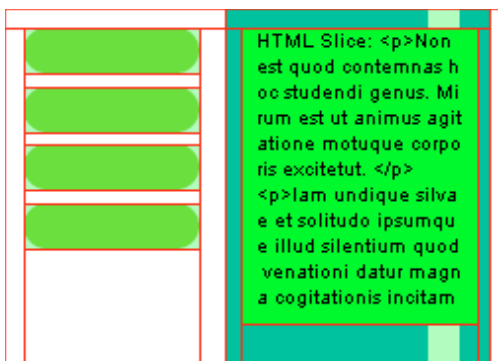
**Poznámka:** Mnohoúhelníkové řezy kombinují HTML tabulky s obrazovými mapami a vyžadují více kódu než podobné obdélníkové řezy. Větší množství mnohoúhelníkových řezů může prodloužit dobu zpracování ve webovém prohlížeči.

## Vytvoření mnohoúhelníkového řezu z vektorového objektu nebo cesty

- 1 Vyberte vektorovou cestu.
- 2 Vyberte Úpravy > Vložit > Mnohoúhelníkový řez.

## Vytváření řezů textu HTML

Řez HTML označuje oblast, kde se v prohlížeči zobrazuje obyčejný text HTML. Vyexportuje text HTML, který se zobrazí v buňce tabulky definované řezem.



Řezy HTML jsou užitečné pro rychlou aktualizaci textu na stránce bez nutnosti vytvářet nové grafiky.

**Poznámka:** Protože velikost a typ písma lze nastavit v prohlížeči, mohou se řezy textu HTML lišit při zobrazení v různých prohlížečích a v různých operačních systémech.

- 1 Nakreslete objekt řezu.
- 2 Po výběru objektu řezu vyberte HTML z rozbalovací nabídky Typ v inspektoru Vlastnosti.
- 3 Klepněte na Upravit.
- 4 V okně Upravit řez HTML zadejte text a naformátujte text přidáním formátovacích značek HTML.

**Poznámka:** Můžete také formátovací značky HTML aplikovat po exportu kódu HTML.

- 5 Klepnutím na OK potvrďte změny a zavřete okno Upravit řez HTML.

Zadaný text a zadané značky HTML se zobrazí v souboru PNG Fireworks jako prostý kód HTML v těle řezu.

## Prohlížení a zobrazení řezů a vodítek řezu

Viditelnost řezů a ostatních webových objektů v dokumentu můžete ovládat pomocí panelu Vrstvy a panelu nástrojů. Když vypnete viditelnost řezů pro celý dokument, budou skryta také vodítka řezů.






## Prohlížení a výběr řezů

Webová vrstva zobrazuje všechny webové objekty v dokumentu.

- 1 Vyberte možnost Okno > Vrstvy.
- 2 Rozšiřte webovou vrstvu klepnutím na trojúhelník.
- 3 Klepnutím na název řezu vyberte řez.

## Zobrazení a skrytí řezů

Skrytí řezu znamená, že bude neviditelný v souboru PNG Fireworks. Skryté objekty řezu lze exportovat do kódu HTML.

- Jednotlivý řez skryjete klepnutím na ikonu oka  vedle webového objektu v panelu Vrstvy.
- Skrytý řez zobrazíte klepnutím ve sloupci s okem. Řez bude opět viditelný.
- Chcete-li skrýt nebo zobrazit všechny aktivní oblasti, řezy a vodítka, klepněte na příslušné tlačítko Zobrazit/skrýt řezy   v části webové nástroje panelu nástrojů nebo klepněte na ikonu oka vedle webové vrstvy v panelu Vrstvy.
- V libovolném zobrazení dokumentu skryjete nebo zobrazíte vodítka řezu volbou Zobrazení > Vodítka řezu.

## Změna barvy objektů řezů a vodítek

Když přidělíte jednotlivým řezům a vodítkům řezu jedinečné barvy, bude práce s nimi přehlednější.

- Barvu vybraného objektu řezu změňte volbou nové barvy v poli barvy v inspektoru Vlastnosti.
- Chcete-li změnit barvu vodítek řezu, zvolte možnost Úpravy > Předvolby. Potom vyberte novou barvu vodítek řezu v kategorii Vodítka a mřížky dialogového okna Předvolby.

***Poznámka:** Když zobrazíte náhled svého dokumentu, odznačené řezy jsou viditelné jako bílé překrytí.*

## Viz také

„[Předvolby vodítek a mřížek](#)“ na stránce 282

## Úprava řezů

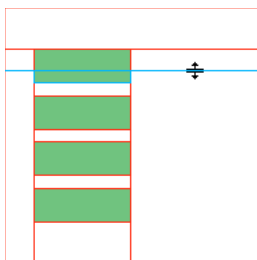
Práce s rozvržením řezů je podobná jako práce s tabulkou v textovém editoru. Když měníte velikost řezu tažením vodítka, změní se také velikost všech přilehlých obdélníkových řezů.

Pro změnu velikosti a transformaci řezů můžete rovněž použít inspektor Vlastnosti.

## Úprava řezů přesunutím vodítek řezů

Vodítka řezů definují obvod a polohu řezů. Vodítka řezu protažená vně objektů řezů definují, jak jsou řezy při exportu uspořádány ve zbytku dokumentu. Změnit tvar obdélníkového objektu řezu můžete přetažením vodítek řezu, které ho obklopují.

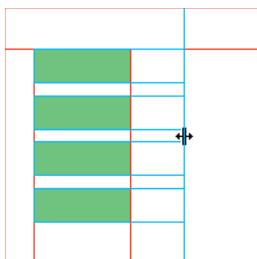
Velikost neobdélníkových objektů řezu nelze měnit přesunutím vodítek řezu.



Změna velikosti objektu řezu přetažením jeho vodítek řezu

**Poznámka:** Pokud přetáhnete vodítka řezu, která obklopují tlačítko Fireworks v okně dokumentu, aplikace Fireworks změní velikost řezu definujícího aktivní plochu pro toto tlačítko. Aktivní plochu tlačítka Fireworks však nelze odstranit přetažením vodítek řezu, které ji obklopují.

Pokud je podél jednoho vodítka řezu zarovnáno více objektů řezu, můžete přetažením tohoto vodítka řezu změnit velikost všech objektů řezu současně.




Změna velikosti více objektů řezu přetažením jednoho vodítka

Pokud přetáhnete jedno vodítko podél dané souřadnice, všechna ostatní vodítka na stejné souřadnici se přesunou také.

### Změna velikosti jednoho nebo více řezů

- 1 Umístěte ukazatel nebo nástroj pro výběr uvnitř nad vodítko řezu.

Ukazatel se změní na ukazatel přesunu vodítka .

- 2 Přetáhněte vodítko řezu na požadované místo.

Řezy a všechny přilehlé řezy mají změněnou velikost.

### Přemístění vodítka řezu ke vzdálenému okraji plátna

- ❖ K přetažení vodítka řezu za hranu plátna použijte ukazatel nebo nástroj pro výběr uvnitř.

### Přesunutí sousedních vodítek řezu

- 1 Se stisknutou klávesou Shift přetáhněte vodítko řezu přes sousední vodítka řezů.
- 2 Pusťte vodítko řezu na požadované místo.

Všechna vodítka řezů, přes která jste táhli, se přesunou na toto místo.



Uvolníte-li klávesu Shift ještě předtím, než uvolníte tlačítko myši, zruší se tato operace a všechna vodítka řezu se vrátí do původního místa.

### Úprava řezů pomocí nástrojů

Pro změnu tvaru nebo velikosti řezu použijte ukazatel, nástroj pro výběr uvnitř a transformační nástroje.

**Poznámka:** Zkosení nebo deformace jsou možné pouze u mnohoúhelníkových řezů.

Protože velikost přilehlých objektů řezů se neupravuje automaticky, mohou se při změně velikosti nebo tvaru řezů vytvořit překrývající řezy. Když se řezy překrývají a je použita interaktivita, nejvyšší řez má přednost. Abyste se vyhnuli překrývání řezů, použijte k úpravám řezů vodítka řezů.

- ❖ Chcete-li upravit tvar vybraného řezu, proveďte jednu z následujících akcí:
  - Vyberte ukazatel nebo nástroj pro výběr uvnitř a přetažením rohových bodů řezu změňte jeho tvar.
  - K provedení transformace použijte transformační nástroj. Transformace obdélníkového řezu může změnit jeho tvar, polohu nebo rozměry, ale řez sám o sobě zůstane obdélníkový.
  - Pro změnu polohy a velikosti objektu řezu pomocí číselné hodnoty použijte inspektor Vlastnosti.

## Odstranění řezu

- 1 V panelu Vrstvy vyberte řez ve webové vrstvě.
- 2 Klepněte na ikonu popelnice v dolní části panelu.

# Interaktivní řezy

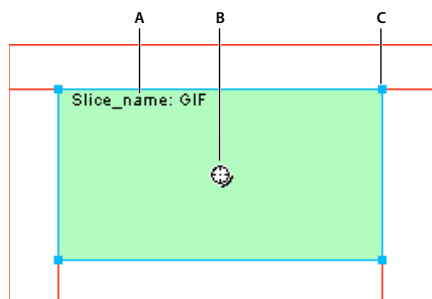
Aplikace Fireworks nabízí dva způsoby, jak dosáhnout interaktivních řezů:

- Pro jednoduchou interaktivitu použijte metodu efektu přechodu aplikovaného přetažením.
- Pro složitější interaktivitu použijte panel Chování. Chování ve Fireworks jsou kompatibilní s chováními v aplikaci Adobe Dreamweaver®. Když exportujete efekt přechodu Fireworks do programu Dreamweaver, můžete upravit chování z aplikace Fireworks pomocí panelu Chování aplikace Dreamweaver.

## Přidání jednoduché interaktivity k řezům

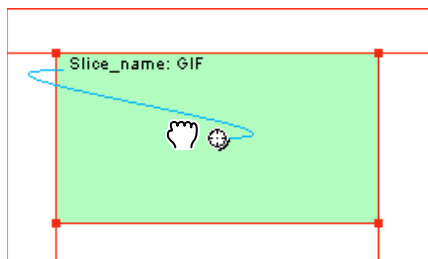
Metoda efektu přechodu aplikovaného přetažením je rychlý efektivní způsob vytvoření efektu přechodu a efektu zaměňovaného obrazu. Metoda efektu přechodu aplikovaného přetažením umožňuje určit, co se stane s řezem, když přes něj přejde ukazatel. Konečným výsledkem je grafika obecně nazývaná *obraz s efektem přechodu*.

Když je vybraný nějaký řez, v jeho středu se objeví kroužek se zaměřovacím křížem. To se označuje jako táhlo *chování*.



A. Název řezu B. Táhlo chování C. Táhlo výběru

Efekt přechodu a efekt zaměňovaného obrazu můžete snadno vytvořit přetažením táhla chování ze spouštěcího řezu a jeho upuštěním do cílového řezu. Stejný řez může být zároveň spouštěcí a cílový.

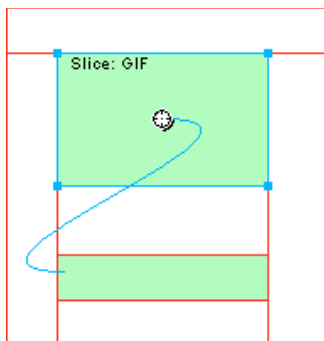


**Poznámka:** Aktivní oblasti také mají táhla chování pro zavedení efektů přechodu.

## O efektech přechodu

Efekty přechodu pracují všechny stejným způsobem: když ukazatel myši přejíždí přes určitou grafiku, spustí tato akce zobrazení jiné grafiky. Spouštěcím elementem je vždy webový objekt (řez, aktivní oblast nebo tlačítko).

Nejjednodušší přechod zamění obraz ve Stavu 1 za obraz přímo pod ním ve Stavu 2. Můžete tvořit také složitější přechody. Efekty přechodu *zaměňování obrazu* se mohou zaměnit za obrazy v jakémkoli stavu. *Nesouvislý* efekt přechodu zaměňuje obraz z jiného řezu než ze spouštěcího řezu.

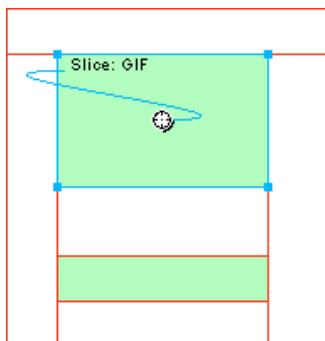


Když vyberete spouštěcí webový objekt vytvořený pomocí táhla chování nebo panelu Chování, budou zobrazeny všechny jeho vztahy chování.

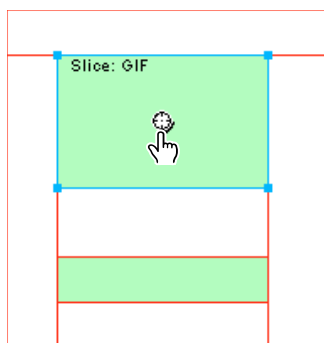
Výchozí nastavení je modrá čára chování, která představuje interakci efektu přechodu.

## Vytvoření a připojení jednoduchého efektu přechodu

Jednoduchý efekt přechodu zaměňuje stav přímo pod vrchním stavem a zahrnuje pouze jeden řez.



- 1 Ujistěte se, že spouštěcí objekt není na sdílené vrstvě.
- 2 Příkazem Úpravy > Vložit > Obdélníkový řez nebo Mnohoúhelníkový řez vytvořte řez na vrcholu spouštěcího objektu.
- 3 Vytvořte nový stav v panelu Stavů klepnutím na tlačítko Nový/Duplikovat stav.
- 4 V novém stavu vytvořte, vložte nebo importujte obraz, který se použije jako zaměňovaný obraz.  
Umístěte snímek pod řez vytvořený v kroku 2. I když jste ve stavu 2, je řez vidět.
- 5 Výběrem stavu 1 v panelu Stavů se vrátíte ke stavu, který má originální obraz.
- 6 Vyberte řez a umístěte ukazatel nad táhlo chování.



**Poznámka:** Řez můžete vybrat v kterémkoliv stavu.

- 7 Klepněte na táhlo chování a z nabídky vyberte Přidat jednoduchý efekt přechodu.
- 8 Klepněte na štítek Náhled a vyzkoušejte jednoduchý efekt přechodu, nebo stisknutím klávesy F12 zobrazte jeho náhled v prohlížeči.

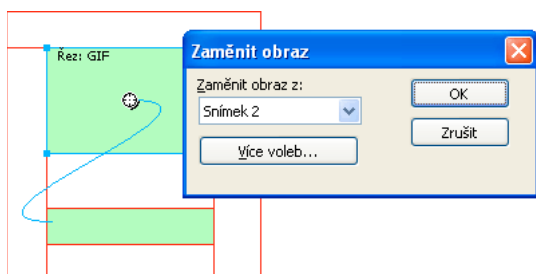
## Vytvoření a připojení nesouvislého efektu přechodu

Nesouvislý efekt přechodu zaměňuje obraz pod webovým objektem, když se ukazatel pohybuje nad jiným webovým objektem. Jako odezva na pohyb ukazatele přes spouštěcí obraz nebo na klepnutí na spouštěcí obraz se objeví obraz na jiném místě webové stránky. Obraz, přes který se pohybuje ukazatel, je spouštěcí element; obraz, který se mění, je cíl.

Nejprve musíte nastavit spouštěcí element, cílové řezy a stav, ve kterém je umístěn zaměňovaný obraz. Pak můžete spojit spouštěcí a cílový řez čarou chování. Spouští pro nesouvislý efekt přechodu může být řez, aktivní oblast nebo tlačítko.

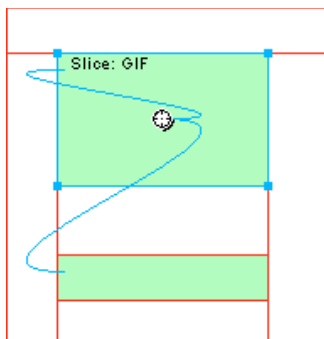
- 1 Příkazem Úpravy > Vložit > Obdélníkový řez, Mnohoúhelníkový řez nebo Aktivní oblast připojíte řez nebo aktivní oblast ke spouštěcímu obrazu. (Tento krok lze vynechat, pokud je vybraný objekt tlačítko nebo pokud řez nebo aktivní oblast již pokrývá daný obraz.)
- 2 Vytvořte nový snímek klepnutím na tlačítko Nový/Duplikovat stav v panelu Stavů.
- 3 Umístěte druhý obraz (cíl) do nového stavu.
- 4 Umístěte stav kdekoli na plátně kromě místa pod řezem vytvořeným v kroku 1.
- 5 Vyberte obraz a pak příkazem Úpravy > Vložit > Obdélníkový řez nebo Mnohoúhelníkový řez připojte řez k obrazu.
- 6 Výběrem stavu 1 v panelu Stavů se vrátíte ke stavu, který má originální obraz.
- 7 Vyberte řez, aktivní oblast nebo tlačítko pokrývající spouštěcí oblast (oblast originálu) a umístěte ukazatel nad táhlo chování.
- 8 Přetáhněte táhlo chování spouštěcího řezu nebo aktivní oblasti k cílovému řezu.

Čára chování se táhne od středu spouštěcího řezu k levému hornímu rohu cílového řezu a otevře se dialogové okno Zaměnit obraz.



- 9 V rozbalovací nabídce Zaměnit obraz vyberte stav, který jste vytvořili v kroku 2, a klepněte na OK.
- 10 Zobrazte náhled a otestujte nesouvislý efekt přechodu.

### Aplikování několika efektů přechodu na jeden řez



Řez spouštějící chování efektu přechodu a nesouvislého efektu přechodu

- 1 Přetáhněte táhlo chování z vybraného řezu k okraji téhož řezu nebo na jiný řez.
  - Vytvořte zaměňovaný obraz tažením táhla k levému hornímu okraji téhož řezu.

- Vytvořte nesouvislý efekt přechodu tažením k jinému řezu.
- 2 Vyberte stav zaměňovaného obrazu a klepněte na OK.

## Odstranění efektu přechodu aplikovaného přetažením z řezu, aktivní oblasti nebo z tlačítka

❖ Klepněte na modrou čáru chování, kterou chcete odstranit, a potom na tlačítko OK.

## Přidání složité interaktivity k řezům

Pomocí voleb v panelu Chování vytvářejte a upravujte vlastní interakce. Vlastní interakce jsou založené na existujících chováních.

### Volby chování

***Poznámka:** Metoda efektu přechodu aplikovaného přetažením se doporučuje pro jednoduché, nesouvislé i složité efekty přechodu.*

**Jednoduchý efekt přechodu** Přidá k vybranému řezu chování efekt přechodu s použitím Stavů 1 jako stavu Nahoře a Stavů 2 jako stavů Přes. Po výběru tohoto chování musíte vytvořit nějaký obraz v druhém stavu pod stejným řezem a tím vytvořit stav Přes. Volba Jednoduchý efekt přechodu je vlastně skupina chování obsahující chování Zaměnit obraz a Obnovit zaměněný obraz.

**Nastavit obraz navigačního pruhu** Umožňuje nastavit určitý řez jako součást navigačního pruhu Fireworks. Každý řez, který je součástí navigačního pruhu, musí toto chování mít. Volba Nastavit obraz navigačního pruhu je vlastně skupina chování obsahující chování Navigační pruh Přes, Navigační pruh Dole a Obnovit navigační pruh. Toto chování se standardně nastaví automaticky, když použijete Editor tlačítek k vytvoření tlačítka, které zahrnuje stav Včetně stavu Přes když Dole nebo stav Po načtení zobrazit obraz Dole. Když vytvoříte dvoustavové tlačítko, přiřadí se k jeho řezu chování jednoduchého efektu přechodu. Když vytvoříte třístavové nebo čtyřstavové tlačítko, přiřadí se k jeho řezu chování Nastavit obraz navigačního pruhu.

***Poznámka:** Nemůžete změnit událost pro Jednoduchý efekt přechodu a Nastavit obraz navigačního pruhu.*

**Zaměnit obraz** Vymění obraz pod určeným řezem za obsah jiného stavu nebo za obsah externího souboru.

**Obnovit zaměněný obraz** Obnoví cílový objekt na jeho výchozí vzhled ve Stavě 1.

**Navigační pruh Přes** Specifikuje stav Přes pro aktuálně vybraný řez, když je součástí navigačního pruhu, a volitelně specifikuje volby Načíst obrazy předem a Včetně stavu Přes když dole.

**Navigační pruh Dole** Specifikuje stav Dole pro aktuálně vybraný řez, když je součástí navigačního pruhu, a volitelně specifikuje volbu Načíst obrazy předem.

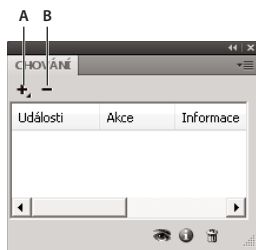
**Obnovit navigační pruh** Obnoví všechny ostatní řezy v navigačním pruhu do jejich stavu Nahoře.

**Rozbalovací nabídka nastavení** Připojí rozbalovací nabídku k řezu nebo aktivní oblasti. Když aplikujete chování rozbalovací nabídky, můžete použít Editor rozbalovací nabídky.

**Nastavit text stavového řádku** Umožňuje definovat text pro zobrazení ve stavovém pruhu na spodní straně většiny oken prohlížeče.

## Přidání chování k vybranému řezu

- 1 Klepněte na tlačítko Přidat chování v panelu Chování.



A. Tlačítko Přidat chování B. Tlačítko Odstranit chování

- 2 Vyberte jeden nebo více objektů.

### Změna události myši, která aktivuje dané chování

- 1 Vyberte spouštěcí řez nebo aktivní oblast obsahující chování, které chcete upravit.  
Všechna chování přiřazená k tomuto řezu nebo aktivní oblasti jsou zobrazena v panelu Chování.
- 2 Vyberte chování, které chcete upravit.
- 3 Klepněte na šipku vedle události a vyberte z rozbalovací nabídky novou událost. Jednoduchý efekt přechodu tuto volbu nemá.  
**onMouseOver** Spouští chování, když ukazatel přejíždí přes spouštěcí oblast.  
**onMouseOut** Spouští chování, když ukazatel opustí spouštěcí oblast.  
**onClick** Spouští chování, když se klepne na spouštěcí objekt.  
**onLoad** Spouští chování, když je načtena webová stránka.

### Použití externích obrazových souborů pro zaměňované obrazy

Jako zdroj pro zaměňovaný obraz můžete použít obraz neobsažený v současném dokumentu Fireworks. Zdrojové obrazy mohou být ve formátu GIF, animovaný GIF, JPEG nebo PNG. Když vyberete nějaký externí soubor, Fireworks zamění takový soubor s cílovým řezem, když je ve webovém prohlížeči spuštěno zaměnění obrazu.

Není-li soubor stejné šířky a výšky jako řez, který zaměňuje, prohlížeč změní velikost souboru tak, aby se vešel do objektu řezu. Zejména u animovaných souborů GIF může změna velikosti snížit kvalitu.

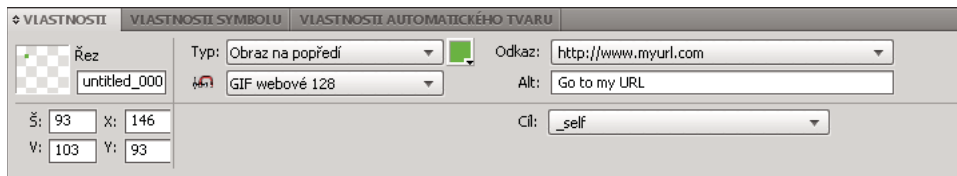
- 1 V dialogovém okně Zaměnit obraz, Navigační pruh Přes nebo Navigační pruh Dole vyberte Obrazový soubor a klepněte na ikonu složky.
- 2 Najděte soubor, který chcete použít, a klepněte na možnost Otevřít.
- 3 Je-li externí soubor animovaný soubor GIF, odznačte možnost Načíst obrazy předem. Tím zabráníte problémům se zobrazováním animovaných souborů GIF jako stavů efektu přechodu.

**Poznámka:** Fireworks vytváří cesty k obrazovým souborům jako relativní k dokumentu. Plánujete-li exportovat dokument pro použití na webu, ujistěte se, že externí obrazové soubory jsou z exportovaného HTML kódu Fireworks přístupné. Než externí soubory použijete jako zaměňované obrazy v aplikaci Fireworks, umístěte je do lokálního webového místa. Po přenesení souborů na web zkontrolujte načítání externích obrazových souborů.

## Příprava řezů na export

Připravte řezy na export pomocí inspektoru Vlastnosti.





Vlastnosti řezu v inspektoru Vlastnosti

Pro rychlou optimalizaci řezu vyberte přednastavení z rozbalovací nabídky Nastavení exportu v inspektoru Vlastnosti nebo v panelu Optimalizace. Další informace o nastavení podrobných voleb viz „[Optimalizace pracovní plochy](#)“ na stránce 215.

## Přidělení adres URL řezům

Když přiřadíte URL k řezu, uživatelé mohou na tuto adresu přejít ve svém webovém prohlížeči klepnutím na oblast definovanou řezem.

❖ Chcete-li přidělit adresu URL, zadejte ji do textového pole Odkaz inspektoru Vlastnosti.

Pokud váš soubor obsahuje mnoho stránek, které budete exportovat, použijte rozbalovací nabídku Odkaz a vyberte jednu ze stránek jako adresu URL. Až budou stránky exportovány, tento odkaz automaticky přenesete uživatele na určenou stránku.

Pokud budete chtít adresu URL používat opakovaně, vytvořte knihovnu adres URL v panelu adres URL.

## Zadání alternativního textu

Zadáním stručného, smysluplného alternativního textu (alt) má význam pro stále rostoucí počet uživatelů se zrakovými vadami, kteří používají aplikace pro čtení obrazovky. Když uživatel přejíždí ukazatelem myši přes grafiku na webové stránce, přečtou tyto aplikace alternativní text počítačově generovaným hlasem.

❖ V inspektoru Vlastnosti zadejte text v poli Alternativní text.

## Vyberte řezy nebo aktivní oblasti bez alternativního textu

Můžete vybrat řezy nebo aktivní oblasti, pro které jste nezadali alternativní text. Poté lze těmto objektům nastavit výchozí alternativní text.

❖ Vyberte Příkazy > Web > Vybrat prázdný ALT text.

## Nastavte výchozí alternativní text.

Můžete vybrat řezy nebo aktivní oblasti, pro které jste nezadali alternativní text, a nastavit jim výchozí ALT text.

❖ Vyberte Příkazy > Web > Nastavit ALT text a zadejte výchozí alternativní text.

## Přiřazení cíle vybranému řezu nebo aktivní oblasti

Cíl je alternativní stav webové stránky nebo webový prohlížeč, ve kterém se otevře odkazovaný dokument.

❖ Zadejte název stavu HTML do textového pole Cíl nebo vyberte z rozbalovací nabídky Cíl některý rezervovaný cíl:   
\_blank Načte odkazovaný dokument do nového, nepojmenovaného okna prohlížeče.

**\_parent** Načte odkazovaný dokument do nadřazené sady stavů (stateset) nebo nadřazeného okna vzhledem ke stavu, který obsahuje daný odkaz. Není-li stav obsahující daný odkaz zanořen, načte se odkazovaný dokument do celého okna prohlížeče.

**\_self** Načte odkazovaný dokument do stejného stavu nebo okna, jako je odkaz. Tento cíl je předpokládáný, proto ho obvykle nemusíte určovat.

**\_top** Načte připojený dokument v celém okně prohlížeče, a tím odstraní všechny stavy.

## Pojmenování řezů

Řezy rozdělují obraz na kusy. Protože každá část stavu se exportuje odděleně, musí mít jedinečný název. Použijte výchozí konvenci pojmenování nebo přiřaďte vlastní názvy.

**Poznámka:** K základnímu názvu nepřidávejte příponu souboru. Fireworks automaticky přidá k souborům řezů příponu souboru při exportu.

### Zadání vlastního názvu řezu

- ❖ Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Vyberte řez na plátně, v inspektoru Vlastnosti zadejte název v poli Upravit název objektu a stiskněte Enter.
  - Poklepejte na název řezu ve webové vrstvě, zadejte nový název a stiskněte Enter.

### Automatické pojmenování souboru řezu

- ❖ Když exportujete obraz rozdělený na řezy, zadejte v dialogovém okně Exportovat název do textového pole Název souboru. Nepřidávejte příponu souboru.

### Změna standardní konvence automatického pojmenování

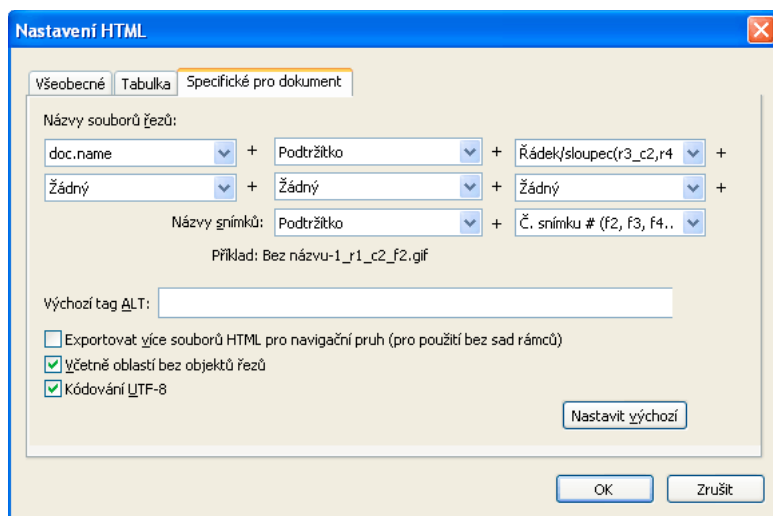
Vytvořit můžete konvenci pojmenování, která obsahuje až osm prvků. Prvek může být libovolně sestaven z následujících voleb automatického pojmenování:

| Volba   | Popis   |
|---|---|
| Žádné   | Prvek nebude mít žádný název.   |
| název.dokumentu   | Prvek získá název dokumentu.  |
| „řez“   | Do konvence pojmenování můžete vložit slovo „řez“.  |
| Č. řezu (1,2,3...)<br>Č. řezu (01,02,03...)<br>Č. řezu (A, B, C ...)<br>Č. řezu (a, b, c ...) | Prvek bude označen číselně nebo abecedně podle stylu, který zvolíte.  |
| řádek/sloupec (r3_s2, r4_s7...)   | Řádek (rč) a Sloupec (sč) označuje řádky a sloupce tabulky, kterou webový prohlížeč použije k rekonstrukci obrazu rozděleného na řezy. Tyto informace můžete použít v konvenci pojmenování. |
| Podtržítko<br>Tečka<br>Mezera<br>Rozdělovník  | Prvek používá některý z těchto znaků typicky jako oddělovačů mezi ostatními prvky.  |

Například když název dokumentu je mujdok, konvence pojmenování název.dokumentu + „řez“ + Č. řezu (A,B,C...) vytvoří název řezu v podobě mujdokřezA.

Pokud má řez více stavů, aplikace Fireworks standardně přidá ke každému názvu souboru stavu číslo. Například když zadáte vlastní název souboru řezu **home** pro třístavové tlačítko, pojmenuje aplikace Fireworks grafiku stavu Nahoře jako home.gif, grafiku stavu Přes jako home\_f2.gif a grafiku stavu Dole jako home\_f3.gif. Vlastní konvenci pojmenování pro vícestavové řezy můžete vytvořit pomocí dialogového okna Nastavení HTML.

- 1 Výběrem Soubor > Nastavení HTML otevřete dialogové okno Nastavení HTML.
- 2 Klepněte na štítek Specifické pro dokument.
- 3 V oddílu Názvy souborů řezů vytvořte svou novou konvenci pojmenování výběrem ze seznamů.



- 4 (Volitelně) Chcete-li nastavit tyto informace jako výchozí pro všechny nové dokumenty Fireworks, klepněte na Nastavit výchozí.

**Poznámka:** Dejte si pozor, když vyberete volbu *Žádné* z nabídky pro automatické pojmenování řezů. Pokud vyberete *Žádné* jako volbu pro kteroukoliv ze tří prvních nabídek, Fireworks exportuje soubory řezů, které se vzájemně přepisují, a výsledkem je jedna exportovaná grafika a tabulka, která zobrazuje tuto grafiku v každé buňce.

## Definování způsobu exportu tabulek HTML

Řezy definují, jak se zobrazí struktura tabulky HTML, když je dokument Fireworks exportován pro použití na webu.

Když exportujete dokument Fireworks rozdělený na řezy do HTML, bude tento dokument znovu sestaven pomocí tabulky HTML. Každý prvek řezu dokumentu Fireworks má místo v nějaké buňce tabulky. Při exportu se řez Fireworks převede na buňku tabulky v HTML. Můžete určit, jak se v prohlížeči bude rekonstruovat tabulka Fireworks, včetně využití mezer nebo vnořených tabulek.

- Vymezovače jsou obrazy, které napomáhají řádnému zarovnání buněk tabulky při zobrazování v prohlížeči.
- Vnořená tabulka je tabulka uvnitř jiné tabulky. Vnořené tabulky nepoužívají vymezovače. Mohou se v prohlížečích načítat pomaleji, ale protože zde nejsou vymezovače, je snazší upravovat jejich HTML.

- 1 Vyberte Soubor > Nastavení HTML nebo klepněte na tlačítko Volby v dialogovém okně Exportovat.
- 2 Klepněte na štítek Tabulka.

- 3 Z rozbalovací nabídky Mezery pomocí vyberte volbu mezer:

**Vnořené tabulky – bez vymezovačů** Vytvoří vnořenou tabulku bez vymezovačů.

**Jedna tabulka – bez vymezovačů** Vytvoří jednu tabulku bez vymezovačů. Tato volba může způsobit v některých případech nesprávné zobrazování tabulek.

**Průhledný vymezovač velikosti 1 obr. bod** Použije jako vymezovač průhledný GIF velikosti 1 x 1 obrazový bod, který bude v kódu HTML zvětšen podle potřeby. Tím se vytvoří řádek o výšce jednoho obrazového bodu přes horní část tabulky a sloupec o šířce jednoho obrazového bodu v pravé části tabulky.

- 4 Vyberte barvu buňky pro řezy HTML:

**Poznámka:** Pokud z rozbalovacího okna barev vyberete nějakou barvu, aplikuje se pouze na řezy HTML; řezy obrazů budou dále používat barvu plátna.

- 5 Z rozbalovací nabídky Obsah vyberte obsah pro umístění do prázdných buněk:

**Žádné** Způsobí, že prázdné buňky zůstanou bez obsahu.

**Vymezovací obraz** Umístí do prázdných buněk malý průhledný obraz s názvem spacer.gif.

**Nerozdělitelná mezera** Umístí do prázdných buněk značku HTML pro mezeru. Buňka se zobrazí jako prázdná.

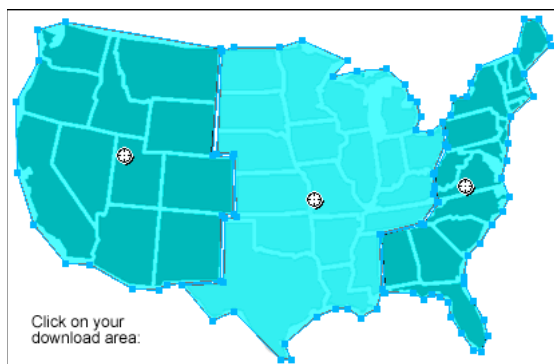
**Poznámka:** Prázdné buňky se vyskytnou pouze tehdy, když v dialogovém okně Exportovat odznačíte při exportu volbu Zahrnout oblasti bez řezů.

- 6 Klepněte na tlačítko OK.

**Poznámka:** Můžete určit jedinečné nastavení exportu pro každý dokument nebo můžete na všechny nové dokumenty použít výchozí nastavení pomocí tlačítka Nastavit výchozí na záložce Specifické pro dokument dialogového okna Nastavení HTML.

## Aktivní oblasti a obrazové mapy

Návrháři webu mohou používat aktivní oblasti, aby udělali z malých částí velkých grafik interaktivní oblasti, které obsahují odkaz z webové grafiky na nějaký URL. Ve Fireworks můžete vytvořit obrazovou mapu exportem HTML z dokumentu, který obsahuje aktivní oblasti.



Obrazová mapa s aktivními oblastmi

Aktivní oblasti a obrazové mapy jsou často méně náročné na prostředky než grafiky s řezy. Vytváření řezů je náročnější na zpracování, protože se musí stahovat kód HTML navíc a sestavovat rozřezané grafiky.

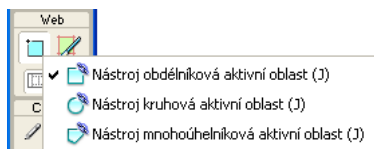
**Poznámka:** Je možné vytvořit obrazovou mapu s řezy. Export obrazové mapy s řezy typicky generuje množství grafických souborů. Další informace o vytváření řezů viz „[Vytváření obdélníkových řezů](#)“ na stránce 157.

## Vytváření aktivních oblastí

- Aktivní oblasti jsou ideální, když chcete, aby oblasti obrazu odkazovaly na jiné webové stránky, ale nepotřebujete tyto oblasti zvýrazňovat ani u nich produkovat efekt přechodu jako odezvu na pohyb myši nebo akce.
- Aktivní oblasti a obrazové mapy jsou také ideální v případech, kdy by měla být grafika, na kterou jste umístili své aktivní oblasti, nejlépe exportována jako jeden grafický soubor – jinými slovy, celá grafika by byla nejlépe exportována s použitím stejného formátu souboru a stejných nastavení optimalizace.
- Aktivními oblastmi mohou být obdélníky, kruhy nebo mnohoúhelníky. Mnohoúhelníky jsou vhodné při práci s komplikovanými obrazy.
- Můžete vybrat nějaký objekt a vložit aktivní oblast přes něj.

## Vytvoření obdélníkové nebo kruhové aktivní oblasti


- 1 V panelu nástrojů v oddílu webových nástrojů vyberte obdélníková aktivní oblast nebo kruhová aktivní oblast.



- 2 Přetažením nástroje aktivní oblasti nakreslete aktivní oblast přes určitou oblast grafiky. Táhněte se stisknutou klávesou Alt nebo Option (Mac OS), chcete-li kreslit od středu.

**Poznámka:** Upravit polohu aktivní oblasti můžete přímo během tažení při kreslení. Se stisknutým tlačítkem myši stiskněte a podržte mezerník, pak přetáhněte aktivní oblast na jiné místo na plátně. Po uvolnění mezerníku můžete pokračovat v kreslení aktivní oblasti.

## Vytvoření aktivní oblast nepravidelného tvaru

- 1 Vyberte nástroj mnohoúhelníkové aktivní oblasti .
- 2 Klepáním umístíte vektorové body obdobně jako při kreslení rovných segmentů čar nástrojem pero. Ať už je cesta otevřená nebo uzavřená, výplň definuje plochu aktivní oblasti.

## Vytvoření aktivní oblasti obkreslením jednoho nebo více vybraných objektů

- 1 Vyberte několik objektů a poté zvolte příkaz Upravit > Vložit > Aktivní oblast.
- 2 Klepnutím na Jeden vytvořte jednu obdélníkovou aktivní oblast pokrývající všechny objekty nebo klepnutím na Více vytvořte několik aktivních oblastí (jednu pro každý objekt).

Ve webové vrstvě se zobrazí nová aktivní oblast nebo nové aktivní oblasti.

## Převedení vybrané aktivní oblasti na obdélníkovou, kruhovou nebo mnohoúhelníkovou aktivní oblast

- ❖ V inspektoru Vlastnosti vyberte z rozbalovací nabídky Tvar aktivní oblasti volbu Obdélník, Kruh nebo Mnohoúhelník.

## Příprava aktivních oblastí na export

Stejným způsobem, jakým přiřazujete vlastnosti řezu, přiřadíte vlastnosti aktivní oblasti v inspektoru Vlastnosti, například URL a alternativní text.

## Vytváření obrazových map

Po vložení aktivní oblasti nad grafiku exportujte grafiku jako obraz, aby byla funkční ve webovém prohlížeči. Export obrazové mapy generuje grafiku a HTML obsahující informace o mapě pro aktivní oblasti a odpovídající odkazy na URL. Fireworks při exportu produkuje pouze obrazové mapy na straně klienta.

Alternativně můžete zkopírovat obrazovou mapu do schránky a vložit ji do programu Dreamweaver nebo jiného HTML editoru.

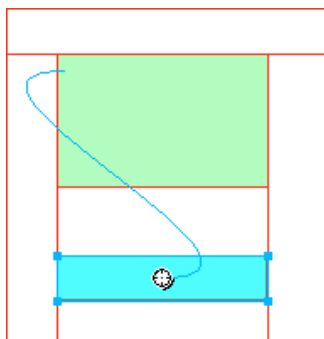
Další informace o umístění exportovaného obsahu Fireworks do programu Dreamweaver viz „[Práce s aplikací Dreamweaver](#)“ na stránce 239

- 1 Optimalizujte danou grafiku jako přípravu k exportu.
- 2 Vyberte Soubor > Exportovat.
- 3 Pokud exportujete obraz, přejděte do složky, do které chcete umístit soubor HTML, a zadejte název souboru.  
Pokud jste již vybudovali lokální souborovou strukturu svého webového místa, můžete odsud uložit grafiku do vhodné složky webového místa.
- 4 V rozbalovací nabídce Uložit jako typ vyberte HTML a obrazy.
- 5 V rozbalovací nabídce HTML vyberte jednu z voleb:  
**Exportovat soubor HTML** Vygeneruje požadovaný soubor HTML a příslušné soubory grafiky pro import do programu Dreamweaver nebo jiného HTML editoru.  
**Kopírovat do schránky** Zkopíruje do schránky veškerý požadovaný kód HTML, včetně tabulek (je-li soubor rozřezaný) pro vložení do programu Dreamweaver nebo jiného HTML editoru.  
***Poznámka:** Pro Řezy vyberte Žádné pouze v případě, kdy dokument neobsahuje žádné řezy.*
- 6 (Pouze export) Podle potřeby vyberte možnost Uložit obrazy do podsložky a přejděte do příslušné složky.
- 7 Klepněte na Uložit.
- 8 Při exportu souborů může Fireworks použít komentáře HTML k označení začátku a konce kódu pro obrazové mapy a ostatní webové funkce. Standardně nejsou komentáře HTML v kódu zahrnuty. Chcete-li je zahrnout, vyberte v dialogovém okně Nastavení HTML v záložce Všeobecné volbu Včetně komentářů HTML.

## Vytváření efektů přechodu s aktivními oblastmi

Pomocí metody efektu přechodu přetažením připojte nesouvislý efekt přechodu na aktivní oblast. Cílová oblast musí být definovaná řezem. Efekty přechodu se aplikují na aktivní oblasti stejným způsobem jako u řezů.

**Poznámka:** Aktivní oblast může být spuštěna pouze pro nesouvislý efekt přechodu. Cíl efektu přechodu nemůže pocházet z jiné aktivní oblasti nebo řezu.



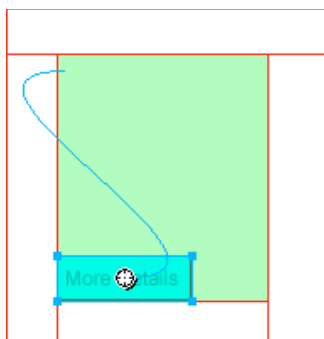
Po vytvoření nesouvislého efektu přechodu s aktivní oblastí zůstane propojovací modrá čára viditelná, pouze když je vybrána příslušná aktivní oblast.

## Používání aktivních oblastí nad řezy

Pokud je grafika rozměrná, přičemž jako spoušť akce potřebujete pouze její malou část, umístěte nad řezem aktivní oblast, která spustí akci nebo chování.

Nad grafiku můžete také umístit řez a pak nad text umístit aktivní oblast. Efekt přechodu se spustí při pohybu ukazatele právě nad tímto textem, při aktivaci tohoto efektu přechodu se však zamění celá grafika pod řezem.

**Poznámka:** Nevytvářejte aktivní oblasti, které přesahují více než jeden řez.



- 1 Vložte řez nad obraz, který chcete zaměňovat.
- 2 Vytvořte nový stav v panelu Stavy a vložte obraz, který použijete jako zaměňovaný obraz. Musíte ho umístit pod řezem, který jste vložili v kroku 1.
- 3 Přetáhněte čáru chování z aktivní oblasti do řezu, který obsahuje obraz, který chcete zaměnit.
- 4 Ze seznamu Zaměnit obraz vyberte stav obsahující obraz pro efekt přechodu a klepněte na OK.

# Kapitola 13: Vytváření tlačítek a rozbalovacích nabídek

## Základy navigace

### O funkcích navigace

Navigaci v dokumentech lze zjednodušit přidáním tlačítek, nabídek a navigačních pruhů. Prostřednictvím aplikace Adobe® Fireworks® můžete tyto navigační pomůcky snadno vytvářet a implementovat, i když neznáte jazyk JavaScript ani kód CSS.

Když exportujete nějaké tlačítko nebo rozbalovací nabídku, aplikace Fireworks automaticky generuje kód CSS nebo JavaScript potřebný k jejich zobrazení ve webovém prohlížeči. V aplikaci Adobe Dreamweaver můžete snadno vložit kód CSS, JavaScript a kód HTML z aplikace Fireworks na své webové stránky nebo do jakéhokoli souboru HTML nebo CSS.

### Vytvoření základního navigačního pruhu

Navigační pruh je skupina tlačítek, která poskytují odkazy k různým oblastem webu. Navigační pruh obvykle zůstává stejný v rámci celého webu, a poskytuje tak konzistentní způsob navigace. Odkazy z navigačního pruhu se však mohou lišit, aby vyhovovaly potřebám konkrétních stránek.

Duplikováním symbolů tlačítek prostřednictvím instancí symbolů dosáhnete konzistentní navigace. Jestliže upravíte vzhled nebo funkčnost původního symbolu, všechny přidružené instance se automaticky zaktualizují, aby odpovídaly provedeným změnám. (Viz „[Symboly](#)“ na stránce 145.)

- 1 Vytvořte symbol tlačítka.
- 2 Přetáhněte (kopírujte) instanci symbolu z panelu Knihovna dokumentů na pracovní plochu.
- 3 Abyste udělali kopii instance tohoto tlačítka, proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Vyberte instanci tlačítka a vyberte Úpravy > Klonovat.
  - Se stisknutou klávesou Alt (Windows) nebo Option (Mac OS) přetáhněte instanci tlačítka.
- 4 Se stisknutou klávesou Shift přetáhněte tlačítko tak, aby bylo zarovnáno vodorovně nebo svisle. Přesnějšího ovládání při přesunu instance dosáhnete pomocí kláves se šipkami.
- 5 Opakováním kroků 3 a 4 vytvořte další instance tlačítka.
- 6 Vyberte jednotlivé instance a prostřednictvím inspektoru Vlastnosti jim přiřadte jedinečný text, adresu URL a další vlastnosti.



## Vytváření symbolů tlačítek

Tlačítka představují speciální typ symbolu a slouží jako navigační prvky pro webovou stránku. Tlačítka můžete snadno upravit pomocí inspektoru Vlastnosti. Vzhledem k tomu, že můžete přetahovat instance tlačítka z knihovny symbolů do dokumentu, můžete změnit grafický vzhled jednoho tlačítka a automaticky aktualizovat vzhled všech instancí daného tlačítka v navigačním pruhu.

- Tlačítkem se může stát téměř libovolný grafický nebo textový objekt. Jestliže chcete vytvořit tlačítko nebo převést objekt na tlačítko, postupujte podle kroků v oddílu „[Vytvoření symbolu](#)“ na stránce 146 a jako typ symbolu vyberte Tlačítko. Import existujících tlačítek viz „[Import a export symbolů](#)“ na stránce 151.
- Můžete upravit text, URL a cíl pro jednu instanci tlačítka bez ovlivnění ostatních instancí stejného tlačítka a bez porušení vztahu symbol-instance.
- Instance tlačítka je zapouzdřená. Aplikace Fireworks přesune všechny komponenty a stavy spojené s tlačítky, která jste přetáhli do dokumentu.
- Stejně jako ostatní symboly, také tlačítka mají *registrační bod* (středový bod, který usnadňuje zarovnání textu a různé stavy tlačítka v Editoru tlačítek).

### Aplikace stavů na tlačítka




Tlačítko může mít až čtyři různé *stavy*, které vyjadřují vzhled tlačítka jako odezvu na událost myši. *Dvoustavová* tlačítka nabývají stavů Nahoře a Dole. *Třístavová a čtyřstavová* tlačítka nabývají stavů Přes a Přes když dole. Tyto stavy představují vzhled tlačítka, na které je přesunut ukazatel, když je tlačítko nahoře (Přes) nebo dole (Přes když dole).

Navigační pruh lze vytvořit s dvoustavovými nebo třístavovými tlačítky. Avšak pouze tlačítka se všemi čtyřmi stavy mohou využívat výhody chování vestavěného navigačního pruhu v aplikaci Fireworks.

### Vytvoření jednoduchého dvoustavového tlačítka

- 1 Do režimu úprav symbolů lze přejít jedním z těchto způsobů:
  - Poklepejte na existující tlačítko na plátně.
  - Zvolte možnosti Úpravy > Vložit > Nové tlačítko.
- 2 Import nebo vytvoření grafiky stavu Nahoře lze provést jedním z těchto způsobů:
  - Přetáhněte nebo importujte grafiku, které se má zobrazit jako stav tlačítka Nahoře, do pracovní oblasti.
  - Použijte nástroj kreslení k vytvoření grafiky nebo použijte textový nástroj k vytvoření tlačítka z textu.
  - Klepněte na příkaz Importovat tlačítko v inspektoru Vlastnosti a vyberte předem připravené upravitelné tlačítko z knihovny Symboly pro import: Tlačítko. Při použití této volby jsou stavy všech tlačítek automaticky vyplněny příslušným obrázkem a textem.
  - (Volitelně) Nastavte vodítka pro změnu měřítka s 9 řezy, aby se tvar tlačítka nezdeformoval při změně jeho velikosti. (Viz „[Aplikace vodítek s 9 řezy na symbol](#)“ na stránce 48.)
  - (Volitelně) Vyberte textový nástroj a vytvořte text pro tlačítko.
- 3 Chcete-li vytvořit stav Přes, vyberte možnost Přes z rozbalovací nabídky a proveďte jednu z následujících akcí:
  - Klepnutím na Kopírovat grafiku stavu Nahoře vložte kopii stavu tlačítka Nahoře do okna Přes a pak ji upravte.
  - Přetáhněte, importujte nebo nakreslete grafiku.
- 4 (Volitelně) Chcete-li k vytváření běžných vzhledů jednotlivých stavů použít živé filtry, vyberte grafiku, k níž chcete přidat živý filtr, a klepněte na ikonu Plus (+) vedle nápisu Filtry.

- 5 Vyberte volbu Úkos a reliéf > Vnitřní úkos, Vsazený reliéf, Vnější úkos nebo Vystoupilý reliéf.
- 6 Vyberte přednastavený filtr tlačítka pro jednotlivé stavy.

| Přednastavený filtr tlačítka   | Popis  |
|--|--|
| <br>Vzývající   | Zobrazí se úkos tak, aby se grafika vyzdvihla nad okolní objekty.                      |
| <br>Zvýrazněné  | Barvy tlačítka se zesvětlí.  |
| <br>Vsazení     | Zobrazí se úkos tak, aby se grafika ponořila do okolních objektů.                      |
| <br>Invertované | Zobrazí se úkos tak, aby se grafika ponořila do okolních objektů, a barvy se zesvětlí. |

### Vytvoření tlačítka se třemi nebo čtyřmi stavy

Ačkoli čtyřstavová tlačítka nejsou povinná, jejich použití vám umožní využívat výhody chování vestavěného navigačního pruhu.

- 1 S dvoustavovým tlačítkem otevřeným v plátně v režimu úprav symbolů vyberte možnost Dole z rozbalovací nabídky inspektoru Vlastnosti a proveďte jednu z následujících akcí:
  - Klepnutím na Kopírovat grafiku stavu Přes vložte kopii stavu tlačítka Přes do okna Dole a pak ji upravte tak, aby se změnil její vzhled.
  - Přetáhněte, importujte nebo nakreslete grafiku.
- 2 Chcete-li přidat stav Přes když dole, přesvědčte se, že je otevřeno tlačítko se stavem Dole, a zopakujte krok 1.
- 3 (Volitelně) Aplikujte na tlačítka přednastavené filtry.

**Poznámka:** Když vložíte nebo vytvoříte grafiku stavu Dole nebo Přes když dole, automaticky se vyberou volby pro zahrnutí tohoto stavu v navigačním pruhu.

### Převod efektů přechodu myši v aplikaci Fireworks na tlačítka

Tlačítka lze vytvořit převedením z efektů přechodu myši, které byly vytvořeny v předchozích verzích aplikace Fireworks, a uložit je do knihovny. Více informací o efektech přechodu myši viz „Interaktivní řezy“ na stránce 161.

- 1 Odstraňte řez nebo aktivní oblast překrývající obrazy s efekty přechodu.
- 2 V panelu Stavy z nabídky Průsvitky vyberte možnost Zobrazit všechny stavy.
- 3 Vyberte všechny objekty, které chcete zahrnout do tlačítka. Nástrojem Vybrat za vyberte skryté objekty.
- 4 Vyberte Změnit > Symbol > Převést na symbol.
- 5 Do pole Název zadejte název symbolu a vyberte symbol typu Tlačítko.



Chcete-li převést čtyřstavové animace na tlačítka, vyberte všechny čtyři objekty, aby se každý umístil do vlastního stavu tlačítka.

## Vkládání a import symbolů tlačítek

Do dokumentu můžete vložit instance symbolů tlačítek z panelu Společná knihovna. Můžete také importovat existující symboly tlačítek do panelu Knihovna dokumentu v novém dokumentu. Další informace viz „[Import a export symbolů](#)“ na stránce 151.

- 1 Chcete-li vložit do dokumentu instance tlačítka, otevřete panel Společná knihovna a přetáhněte symbol tlačítka do dokumentu.
- 2 Chcete-li umístit další instance symbolu tlačítka, proveďte jednu z následujících akcí:
  - Vyberte instanci a pak výběrem Úpravy > Klonovat umístěte jinou instanci přímo před vybranou instanci. Tato nová instance se stane vybraným objektem.
  - Přetáhněte do dokumentu další instanci tlačítka z panelu Knihovna dokumentu.
  - Se stisknutou klávesou Alt (Windows) nebo Option (Mac OS) přetáhněte instanci na plátno, čímž vytvoříte další instanci tlačítka.
  - Kopírujte instanci a pak vložte další instance.
- 3 Chcete-li importovat symboly do panelu Knihovna dokumentu v novém dokumentu, proveďte jednu z následujících akcí:
  - Přetáhněte myší (nebo vyjměte a vložte) instanci tlačítka z jiného dokumentu Fireworks.
  - Importujte symboly tlačítek ze souboru PNG Fireworks.
  - Exportujte symboly tlačítek z jiného dokumentu Fireworks do souboru knihovny PNG a pak importujte symboly tlačítek ze souboru knihovny PNG do daného dokumentu.
  - Z nabídky Volby panelu Knihovna dokumentu vyberte Importovat symboly. Knihovny obsahují rozmanité hotové symboly tlačítek připravené společností Adobe.

## Úpravy symbolů tlačítek

Můžete upravit buď více instancí vlastností tlačítka na úrovni symbolu, nebo jedinou instanci vlastností tlačítek.

### Úpravy vlastností tlačítka na úrovni symbolu

- ❖ Poklepáním na tlačítko změníte jeho charakteristiku. Klepněte na ikonu stránky v horní části plátna nebo se poklepáním mimo tlačítko vraťte do plátna.

Upravitelné vlastnosti tlačítka na úrovni symbolu jsou obvykle mezi tlačítky v navigačním pruhu konzistentní. Viz tyto příklady:

- Grafický vzhled, jako jsou barva a typ tahu, barva a typ výplně, tvar cesty a obrazy
- Živé filtry nebo krytí aplikované na jednotlivé objekty v symbolu tlačítka
- Velikost a poloha aktivní oblasti
- Základní chování tlačítka
- Nastavení optimalizace a exportu
- Odkaz na URL (také k dispozici jako vlastnost na úrovni instance)
- Cíl (také k dispozici jako vlastnost na úrovni instance)

## Úpravy vlastností tlačítka na úrovni instance

❖ Vyberte instanci tlačítka na pracovní ploše a nastavte vlastnosti v inspektoru Vlastnosti.

Upravitelné vlastnosti na úrovni instance se u každého tlačítka ve skupině tlačítek typicky liší. Vlastnosti na úrovni instance můžete změnit pro některou instanci bez ovlivnění přidruženého symbolu nebo ostatních instancí tohoto symbolu. Viz tyto příklady:

- Název objektu instance, který se zobrazuje v panelu Vrstvy a používá se k pojmenování exportovaných řezů pro instanci tlačítka při exportu
- Živé filtry nebo krytí aplikované na celou instanci
- Znaky a formátování textu
- Odkaz URL (potlačí jakoukoliv adresu URL, která existuje jako vlastnost na úrovni symbolu)
- Alternativní (alt) popis obrazu
- Cíl (potlačí jakýkoliv cílový rámec, který existuje jako vlastnost na úrovni symbolu)
- Další chování přiřazené k instanci pomocí panelu Chování
- Volba Po načtení zobrazit stav Dole v inspektoru Vlastnosti pro instance v navigačním pruhu

**Poznámka:** Když vyberete volbu *Exportovat více souborů* v části *Specifické pro dokument* v dialogovém okně *Nastavení HTML*, a potom exportujete navigační pruh, aplikace Fireworks vyexportuje jednotlivé stránky HTML s příslušnými tlačítky ve stavu Dole. Viz část „*Nastavení voleb exportu HTML*“ na stránce 236.

## Nastavení interaktivních vlastností tlačítka

Můžete ovládat tyto interaktivní prvky tlačítka:

**Aktivní oblast** Aktivní oblast spouští interaktivitu, když na ni uživatel ve webovém prohlížeči přesune ukazatel myši nebo na ni klepne. Aktivní oblast tlačítka je vlastnost na úrovni symbolu a je unikátní pro symboly tlačítka. Výběrem možnosti Aktivní oblast z rozbalovací nabídky můžete upravit objektu řezu nebo aktivní oblasti tlačítka. Jestliže nakreslíte nový řez, nahradí se jím předchozí.

**Adresa URL pro symbol nebo instanci tlačítka** URL může být vlastností tlačítka na úrovni symbolu nebo instance. Propojí tlačítko s jinou webovou stránku, webem nebo ukotvením na stejné webové stránce. URL můžete připojit k vybrané instanci tlačítka v inspektoru Vlastnosti nebo v panelu URL.

**Cíl tlačítka** Cílem tlačítka je okno nebo rámec, ve kterém se cílová webová stránka zobrazí, když se klepne na instanci tlačítka. Nezádáte-li cíl v inspektoru Vlastnosti, webová stránka se zobrazí ve stejném rámci nebo okně, jako je odkaz, který ji volá. Cíl může být vlastností tlačítka na úrovni symbolu nebo instance. Cíl můžete nastavit pro symbol, takže všechny instance daného symbolu mají stejnou volbu cíle.

**Alternativní text pro symbol nebo instanci tlačítka** Alternativní text se zobrazí na vyhrazeném místě pro obraz nebo vedle něj během načítání obrazu, nebo jako náhrada za obraz v případě selhání jeho načtení. Také nahrazuje grafiku v případě, kdy uživatel má prohlížeč nastaven tak, že nezobrazuje obrazy. Alternativní text může být vlastností tlačítka na úrovni symbolu nebo instance.

## Úpravy interaktivních vlastností tlačítka

**Poznámka:** Změna cíle, adresy URL nebo alternativního textu pro symbol tlačítka nezmění existující instance tlačítka daného symbolu.

- 1 Otevřete symbol tlačítka v režimu úprav symbolu.

## 2 Proveďte jednu z následujících akcí:

- Chcete-li upravit řez nebo aktivní oblast v aktivní oblasti symbolu tlačítka, klepněte na záložku Aktivní oblast v rozbalovací nabídce a potom pomocí nástroje ukazatel změňte umístění nebo tvar řezu nebo vodička řezu. Nebo nakreslete novou aktivní oblast pomocí některého z nástrojů řezu nebo aktivní oblasti.
- Chcete-li pro symbol tlačítka nastavit adresu URL, vyberte položku Aktivní oblast z rozbalovací nabídky. Potom zadejte adresu URL do pole Odkaz v inspektoru Vlastnosti a vyberte stránku ze seznamu, nebo vyberte adresu URL z panelu URL.

**Poznámka:** Při zadávání absolutních URL v rámci webového místa můžete URL připojit k symbolu, takže stejná hodnota URL se objeví v poli Odkaz v inspektoru Vlastnosti pro každou instanci.

- Pokud chcete nastavit cíl pro symbol tlačítka, otevřete tlačítko v pracovním prostoru. Potom zadejte cíl do pole Cíl nebo vyberte jeden z těchto přednastavených cílů z nabídky Cíl v inspektoru Vlastnosti:

**Žádný nebo \_self** Načte webovou stránku do stejného rámce nebo okna, jako je odkaz

**\_blank** Načte webovou stránku do nového nepojmenovaného okna prohlížeče

**\_parent** Načte webovou stránku do nadřazené sady rámců nebo do okna toho rámce, který obsahuje odkaz

**\_top** Načte webovou stránku do celého okna prohlížeče a odstraní všechny rámce

- Chcete-li zobrazit celý text pro symbol nebo instanci tlačítka, vyberte instanci tlačítka v pracovním prostoru. Potom zadejte v inspektoru Vlastnosti text nebo popis, který chcete použít.

## Rozbalovací nabídky

Rozbalovací nabídky se zobrazí v prohlížeči, když uživatel přesune ukazatel myši přes webový spouštěcí objekt, jako je řez nebo aktivní oblast, nebo na něj klepne.

- Jednotlivé položky rozbalovací nabídky se zobrazí jako HTML nebo buňka obrazu. Tato buňka má stav Nahoře, stav Přes a text v obou stavech.
- K položkám rozbalovací nabídky můžete připojit odkazy na adresy URL pro navigaci. v rozbalovacích nabídkách můžete vytvořit libovolný počet úrovní podnabídek.
- Můžete použít libovolné nebo všechny záložky a kdykoli upravit jejich nastavení.
- Jestliže chcete vytvořit položku nabídky, jejíž náhled lze zobrazit v prohlížeči, musíte přidat alespoň jednu položku nabídky v záložce Obsah.
- Náhled rozbalovací nabídky zobrazíte klávesou F12. Rozbalovací nabídky se nezobrazují na pracovní ploše aplikace Fireworks.

## Vytvoření jednoduché rozbalovací nabídky

- 1 Vyberte aktivní oblast nebo řez, které se stanou spouštěcí oblastí pro rozbalovací nabídku.
- 2 Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Vyberte Změnit > Rozbalovací nabídka > Přidat rozbalovací nabídku.
  - Klepněte na táhlo chování ve středu řezu a vyberte Přidat rozbalovací nabídku.
- 3 Klepněte na záložku Obsah a potom na možnost Přidat nabídku.

- 4 Pоклепейте на jednotlivé buňky a zadejte nebo vyberte příslušné informace: Text, Odkaz a Cíl. V polích Odkaz a Cíl zadejte vlastní informace nebo je vyberte ze zobrazených nabídek. Po zadání obsahu na posledním řádku v okně se přidá další prázdný řádek pod něj.



*Pomocí tabulátoru se můžete pohybovat mezi buňkami a pomocí tlačítek šipka nahoru a šipka dolů vertikálně procházet seznam.*

- 5 Opakujte kroky 3 a 4, dokud nepřidáte všechny položky nabídky. Chcete-li odstranit položku nabídky, klepněte na tlačítko Odstranit nabídku.
- 6 Klepněte na možnost Další nebo Hotovo, nebo vyberte jinou záložku.

Na pracovní ploše se u aktivní oblasti nebo řezu, na kterých jste vystavěli rozbalovací nabídku, zobrazí modrá čára chování připojená k obrysu nejvyšší úrovně rozbalovací nabídky.

## Vytváření podnabídek uvnitř rozbalovací nabídky

Podnabídky jsou rozbalovací nabídky, které se zobrazí, když na ně uživatel přesune ukazatel myši nebo klepne na jinou položku v rozbalovací nabídce. Můžete vytvořit libovolné množství úrovní podnabídek.

- 1 V Editoru rozbalovací nabídky otevřete záložku Obsah a vytvořte položky nabídky. Položky nabídky, které chcete použít pro podnabídky, umístěte přímo pod položku nabídky, pro kterou budou tvořit podnabídku.
- 2 Zvýrazněte položku rozbalovací nabídky, kterou chcete nastavit jako položku podnabídky, a potom klepněte na tlačítko Odsadit nabídku.
- 3 Chcete-li přidat další položku do podnabídky, zvýrazněte ji a klepněte na Odsadit nabídku. Chcete-li vložit novou položku přímo pod zvýrazněnou položku, můžete také zvýraznit položku nabídky nebo podnabídky a klepnout na možnost Přidat nabídku.

Všechny položky, které jsou vedle sebe odsazeny na stejné úrovni, utvoří jednu rozbalovací podnabídku.

- 4 Chcete-li vytvořit podnabídku v rozbalovací podnabídce, zvýrazněte položku podnabídky v záložce Obsah v Editoru rozbalovací nabídky a potom znovu klepněte na tlačítko Odsadit nabídku.
- 5 Klepněte na tlačítko Další a pokračujte ve vytváření rozbalovací nabídky, nebo klepněte na možnost Hotovo.

## Změna vzhledu rozbalovací nabídky

Poté, co vytvoříte základní nabídku a volitelně podnabídky, můžete v Editoru rozbalovací nabídky v záložce Vzhled formátovat text, aplikovat grafické styly na stavy Přes a Nahore a vybrat svislou nebo vodorovnou orientaci.

- 1 Otevřete rozbalovací nabídku v Editoru rozbalovací nabídky a klepněte na záložku Vzhled.
- 2 Z rozbalovací nabídky Zvolte zarovnání vyberte Svisle nebo Vodorovně.
- 3 Vyberte volbu buněk:

**HTML** Nastaví vzhled nabídky pouze prostřednictvím kódu HTML. Toto nastavení produkuje stránky s menší velikostí souboru.

**Obraz** Dává vám na výběr grafické styly obrazu, které můžete použít jako pozadí buněk. Toto nastavení produkuje stránky s větší velikostí souboru.

- 4 Z rozbalovací nabídky Velikost vyberte přednastavenou velikost nebo zadejte hodnotu do textového pole Velikost.

**Poznámka:** Když jsou v Editoru rozbalovací nabídky nastaveny šířka a výška buňky na Automaticky, velikost textu určuje velikost grafiky přiřazené k položce nabídky.

- 5 Vyberte skupinu systémového písma z rozbalovací nabídky Písmo nebo zadejte název vlastního písma.

**Poznámka:** Pokud uživatelé nebudou mít ve svém systému nainstalováno vámi vybrané písmo, bude v jejich prohlížeči zobrazeno zástupné písmo.

- 6 (Volitelně) Aplikujte na text styl, zarovnání a barvu.
- 7 Vyberte barvy textu a buňky pro každý stav.
- 8 Pokud je jako typ buňky vybraná volba Obrazový, vyberte grafický styl pro každý stav.
- 9 Pokračujte ve vytváření rozbalovací nabídky nebo klepněte na možnost Hotovo.

## Přidání vlastních stylů nabídek do Editoru rozbalovací nabídky

Vyberte styl buňky, který se má použít, když je jako styl buňky vybrán Obraz. Více informací o stylech viz „[Vytváření a odstraňování stylů](#)“ na stránce 143.

**Poznámka:** Přesné umístění složky Menu Bars se liší v závislosti na operačním systému. Další informace viz „[Práce s konfiguračními soubory](#)“ na stránce 285.

- 1 Použijte na objekt libovolnou kombinaci tahu, výplně, textury a živých filtrů a uložte ji jako styl pomocí panelu Styly.
- 2 V panelu Styly vyberte nový styl a pak z nabídky Volby panelu Styly vyberte Uložit knihovnu stylů.
- 3 Přejděte do složky Menu Bars na pevném disku, případně přejmenujte soubor stylu a klepněte na Uložit.

## Nastavení dalších vlastností buňky

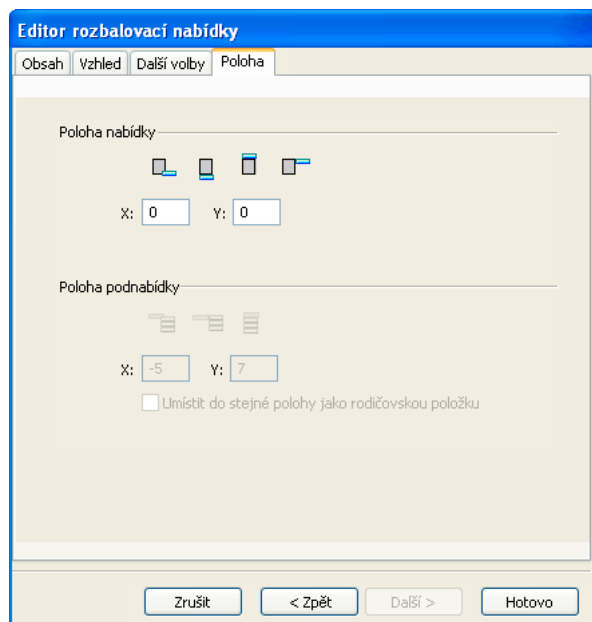
- 1 Otevřete Editor rozbalovací nabídky a klepněte na záložku Další volby.
- 2 Vyberte zachování šířky nebo výšky z nabídky Automaticky/Obrázové body:
 

**Automaticky** Vynutí takovou výšku buňky, aby vyhovovala velikosti textu nastavené v záložce Vzhled v Editoru rozbalovací nabídky, a šířku buňky takovou, aby vyhovovala položce nabídky, která obsahuje nejdelší text

**Obrázové body** Umožňuje zadat v polích Šířka buňky a Výška buňky konkrétní velikost v obrazových bodech
- 3 Zadejte do textového pole Odsazení buňky hodnotu, která určí vzdálenost mezi textem rozbalovací nabídky a okrajem buňky.
- 4 Zadejte do textového pole Mezery buněk hodnotu, která nastaví velikost odstupe mezi buňkami nabídky.
- 5 Zadejte do textového pole Odsazení textu hodnotu, která nastaví velikost odsazení textu rozbalovací nabídky.
- 6 Zadejte do textového pole Zpoždění nabídky hodnotu, která nastaví dobu v milisekundách, po kterou zůstane nabídka viditelná po okamžiku přesunutí ukazatele jinam.
- 7 Zvolte, jestli se mají zobrazit nebo skrýt okraje rozbalovací nabídky. Jestliže zvolíte zobrazení okrajů, nastavte jejich atributy.
- 8 Pokračujte ve vytváření rozbalovací nabídky nebo klepněte na možnost Hotovo.

## Změna polohy rozbalovacích nabídek a podnabídek

Na záložce Poloha v Editoru rozbalovací nabídky určete polohu rozbalovací nabídky. Rozbalovací nabídku nejvyšší úrovně můžete také polohovat přetažením jejího obrysu na pracovní ploše, když je viditelná webová vrstva.



### Nastavení konkrétní polohy rozbalovací nabídky nebo podnabídky

- 1 Otevřete požadovanou rozbalovací nabídku v Editoru rozbalovací nabídky a klepněte na štítek Poloha.
- 2 Definujte polohu nabídky jedním z následujících úkonů:
  - Klepnutím na tlačítko Poloha nastavte polohu rozbalovací nabídky relativně k řezu, který ji spouští.
  - Zadejte souřadnice  $x$  a  $y$ . Souřadnice 0,0 zarovnají levý horní roh rozbalovací nabídky s levým horním rohem řezu nebo aktivní oblasti, které ji spouští.
- 3 Určete polohu podnabídky:
  - Klepnutím na tlačítko Poloha podnabídky nastavte polohu podnabídky relativně k položce rozbalovací nabídky, která ji spouští.
  - Zadejte souřadnice  $x$  a  $y$ . Souřadnice 0,0 zarovnají levý horní roh rozbalovací podnabídky s pravým horním rohem nabídky nebo položky nabídky, která ji spouští.
- 4 Nastavte relativní polohu:
  - Chcete-li nastavit polohu každé podnabídky jako relativní vzhledem k nadřazené položce nabídky, která ji spouští, zrušte výběr volby Umístit do stejné polohy jako nadřazenou.
  - Chcete-li nastavit polohu každé podnabídky jako relativní vzhledem k nadřazené rozbalovací nabídce, vyberte možnost Umístit do stejné polohy jako nadřazenou.
- 5 Klepnutím na možnost Hotovo zavřete Editor rozbalovací nabídky nebo po klepnutí na možnost Zpět můžete změnit vlastnosti na jiných záložkách.



## Nastavení polohy rozbalovací nabídky jejím přetažením

- 1 Jedním z následujících úkonů zobrazte webovou vrstvu:
  - V panelu nástrojů klepněte na tlačítko Zobrazit řezy a aktivní oblasti.
  - Klepněte na sloupec s okem v panelu Vrstvy.
- 2 Vyberte webový objekt, který je spouští pro rozbalovací nabídku.
- 3 Přetáhněte obrys rozbalovací nabídky na jiné místo na pracovní ploše.

## Úpravy nebo přemístění položek v rozbalovacích nabídkách

V Editoru rozbalovací nabídky můžete ve kterékoli ze čtyř záložek upravovat nebo aktualizovat obsah rozbalovací nabídky, měnit uspořádání položek nabídky nebo měnit jejich vlastnosti.

- 1 Jedním z následujících úkonů zobrazte webovou vrstvu:
  - V panelu nástrojů klepněte na tlačítko Zobrazit řezy a aktivní oblasti.
  - Klepněte na sloupec s okem v panelu Vrstvy.
- 2 Vyberte řez, k němuž se rozbalovací nabídka připojí.
- 3 Na pracovní ploše poklepejte na modrý obrys rozbalovací nabídky.
- 4 V Editoru rozbalovací nabídky můžete provést změny na libovolné záložce.

## Úpravy textu nabídky

- 1 Otevřete rozbalovací nabídku v Editoru rozbalovací nabídky a klepněte na záložku Obsah.
- 2 Poklepejte na textové pole Text, Odkaz nebo Cíl a upravte text nabídky. Potom aplikujte změnu klepnutím mimo oblast zadávání.

## Přemístění položky nabídky

- 1 V Editoru rozbalovací nabídky zvýrazněte položku nabídky v záložce Obsah.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Chcete-li přemístit položku do výše postavené podnabídky nebo do hlavní rozevírací nabídky, klepněte na tlačítko Předsadit nabídku.
  - Chcete-li přemístit položku na jiné místo ve stejné nabídce, přetáhněte ji na požadované místo v seznamu.

## O exportu rozbalovacích nabídek

Fireworks generuje veškerý kód CSS nebo JavaScript (v závislosti na tom, jakou volbu vyberete) potřebný k zobrazení rozbalovacích nabídek ve webových prohlížečích.

Pokud použijete pro rozbalovací nabídky kód CSS, dokument Fireworks obsahující rozbalovací nabídky se vyexportuje do kódu HTML s použitím kódu CSS. Můžete také zvolit zápis kódu CSS do externího souboru CSS a exportovat takový soubor společně se souborem mm\_css\_menu.js do umístění, ve kterém se nachází soubor HTML.

Alternativou k použití kódu CSS je použití skriptu JavaScript. Jestliže použijete skript JavaScript, dokument Fireworks obsahující rozbalovací nabídky se vyexportuje do kódu HTML a soubor JavaScriptu s názvem mm\_menu.js se exportuje do umístění, ve kterém se nachází soubor HTML.

Když odesíláte soubory na server, přeneste soubor `mm_css_menu.js` (nebo `mm_menu.js` pro JavaScript) do stejného adresáře jako webovou stránku obsahující rozbalovací nabídku. Chcete-li umístit soubor do jiného místa, aktualizujte odkaz na soubor `mm_css_menu.js` a na soubor CSS (nebo `mm_menu.js`) v kódu HTML aplikace Fireworks tak, aby odpovídal zvolenému umístění. Pro každý dokument obsahující rozbalovací nabídky CSS, který exportujete z aplikace Fireworks jako kód HTML a obrazy, se exportuje jedinečný soubor CSS.

Když zahrnete podnabídky, aplikace Fireworks vygeneruje obrazový soubor (`arrows.gif`), což je malá šipka, která se zobrazí vedle každé položky nabídky, která má podnabídku. Bez ohledu na to, jaký počet podnabídek dokument obsahuje, aplikace Fireworks vždy používá stejný soubor `arrows.gif`.

Další informace o tom, jak exportovat kód HTML, viz „[Export do formátu HTML](#)“ na stránce 231.

# Kapitola 14: Vytváření prototypů webů a rozhraní aplikací

Aplikace Adobe® Fireworks® poskytuje ideální prostředí pro vytváření prototypů, ve kterém lze hladce převést návrhové modely do reálných webů a aplikací.

## Pracovní postup při vytváření prototypů

Kombinací panelu Stránky s ostatními funkcemi aplikace Fireworks můžete rychle vytvořit interaktivní prototypy webu a softwaru. Dokončený prototyp můžete převést na funkční web prostým exportem do aplikace Adobe Flash®, Adobe Flex®, Adobe AIR™ nebo Adobe Dreamweaver®.

Video s výukovým kurzem představujícím rozhraní aplikace pro vytváření prototypů naleznete na adrese [www.adobe.com/go/lrvid4034\\_fw\\_cz](http://www.adobe.com/go/lrvid4034_fw_cz).

### 1. Vytváření stránek

Na panelu Stránky vytvořte požadovaný počet stránek nebo obrazovek pro úvodní návrh. Během práce na návrhu můžete stránky podle potřeby přidat nebo odebrat.

### 2. Rozvržení společných prvků návrhu

Na plátně zadejte rozvržení prvků návrhu, které chcete použít na více stránkách, například navigační pruhy a obrázky na pozadí. K zarovnání prvků použijte automatická vodítka. Za účelem zajištění maximální flexibility vytvořte strukturu rozvržení pomocí stylů CSS. (Viz „[Automatická vodítka](#)“ na stránce 33 a „[Tvorba rozvržení s využitím stylů CSS](#)“ na stránce 189.)

### 3. Sdílení společných prvků na více stránkách

V případě sdílení společných prvků dojde po provedení jedné změny k automatické aktualizaci všech příslušných stránek. Ke sdílení všech prvků na stránce můžete použít vzorovou stránku nebo můžete pomocí sdílení vrstev kopírovat dílčí sady prvků. (Viz „[Použití vzorové stránky](#)“ na stránce 188 a „[Sdílení vrstev](#)“ na stránce 125.)

### 4. Přidání jedinečných prvků na jednotlivé stránky

Na jednotlivých stránkách můžete přidat jedinečné prvky návrhu, navigace nebo formulářů. Panel Společná knihovna obsahuje různá tlačítka, textová pole a rozbalovací nabídky, které urychlují proces návrhu. Symboly prvků ve složkách Flex Components, Mac, Mac, Win, Web & Application a Menu Bars obsahují vlastnosti, které můžete přizpůsobit pro jednotlivé instance symbolů. (Viz „[Vytvoření a použití symbolů prvků](#)“ na stránce 148.)

### 5. Simulace navigace pomocí odkazů

Pomocí webových objektů, například řezů, aktivních oblastí nebo navigačních tlačítek, je možné vytvořit odkazy mezi různými stránkami prototypu. (Viz „[Odkaz na stránky v dokumentu Fireworks](#)“ na stránce 153.)

## 6. Export dokončeného interaktivního prototypu

Aplikace Fireworks nabízí několik výstupních formátů pro váš prototyp. Všechny formáty zachovají hypertextové odkazy pro navigaci mezi stránkami. Pokud chcete s klienty sdílet flexibilní prototyp využívající styly CSS nebo jej dále upravovat v aplikaci Adobe Dreamweaver, naleznete informace v tématu „[Export rozvržení CSS](#)“ na stránce 190. Pokud chcete vytvořit tradičnější prototyp využívající tabulek, naleznete informace v tématu „[Export formátu Fireworks HTML](#)“ na stránce 232. Pokud chcete distribuovat verzi PDF za účelem zadání komentářů nebo tisku, naleznete informace v tématu „[Export souborů Adobe PDF](#)“ na stránce 237. Pokud chcete vytvořit prototyp aplikace Flex, naleznete informace v tématu „[Vytváření prototypů aplikací Flex](#)“ na stránce 190. Pokud chcete vytvořit aplikaci Adobe AIR, naleznete informace v tématu „[Vytvoření aplikace v prostředí Adobe AIR](#)“ na stránce 194.

## Práce se stránkami Fireworks

Jeden soubor Fireworks PNG může obsahovat několik stránek a je možné jej využít k vytvoření prototypu webu a rozhraní aplikací. Každá stránka obsahuje jedinečné nastavení pro velikost a barvu plátna, rozlišení obrazu a vodítka. Tyto možnosti lze nastavit pro jednotlivé stránky nebo globálně pro všechny stránky v dokumentu. Kromě webové vrstvy obsahuje každá stránka také jedinečnou sadu vrstev. Pro společné prvky však můžete použít vzorovou stránku nebo sdílet vrstvy na více stránkách. (Viz „[Sdílení vrstev](#)“ na stránce 125.)



*Pokud nevytvoříte žádnou stránku, všechny prvky vašeho dokumentu budou umístěny na jedné stránce.*

Stránky se zobrazují na panelu Stránky, kde jsou zobrazeny objekty na jednotlivých stránkách v miniatuře vedle názvu stránky. Aktivní stránka je na panelu zvýrazněna a je zobrazena v rozbalovací nabídce stránek nad aktivním dokumentem.

Informace o exportu stránek naleznete v tématu „[Export z pracovní plochy](#)“ na stránce 227


## Přidání, odstranění a navigace na stránkách

S použitím panelu Stránky můžete přidávat nové stránky, odstraňovat nechtěné stránky a duplikovat existující stránky. Při přidání, odstranění nebo přesunu stránek aplikace Fireworks automaticky aktualizuje číslo uvedené vlevo od názvu stránky. Toto automatické číslování usnadňuje rychlou navigaci na určité stránky ve velkých návrzích s mnoha stránkami.

### Přidání stránky

Na konec seznamu stránek je přidána prázdná stránka a zobrazí se jako aktivní stránka.

❖ Proveďte jednu z následujících akcí:

- Na panelu Stránky klepněte na tlačítko Nová/duplikovaná stránka .
- Klepněte pravým tlačítkem myši na panel a v rozbalovací nabídce vyberte příkaz Nová stránka.
- Vyberte Úpravy > Vložit > Stránka.

### Přechod na stránku

❖ Proveďte jednu z následujících akcí:

- Na panelu Stránky vyberte stránku.
- Použijte klávesy Page Up a Page Down na klávesnici.

- Vyberte požadovanou stránku z rozbalovací nabídky nahoře v okně dokumentu nebo dole vpravo na panelu Stránky.



*Hvězdička vedle názvu stránky v rozbalovací nabídce stránek označuje vzorovou stránku.*

## Vytvoření duplikátu stránky

Vytvořením duplikátu vznikne nová stránka, která obsahuje tutéž hierarchii objektů a vrstev jako aktuálně vybraná stránka. Duplikované objekty si uchovají krytí a režim prolnutí originálů. Duplikované objekty můžete měnit, aniž byste ovlivňovali originály.

❖ Proveďte jednu z následujících akcí:

- Přetáhněte stránku na tlačítko Nová/duplikovaná stránka.
- Klepněte pravým tlačítkem myši na stránku a v rozbalovací nabídce vyberte příkaz Duplikovaná stránka.

## Přesun jedné nebo více stránek

Na panelu Stránky přesuňte stránky tak, aby byly seskupeny související návrhy, a byl tím urychlen proces rozvržení.

1 (Volitelně) Jestliže přesouváte více stránek, proveďte jeden z následujících postupů:


- Klepněte na stránky se stisknutou klávesou Shift, tím vyberete souvislou skupinu.
- Klepněte na stránky se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Command (Mac OS), tím vyberete nesouvislou skupinu.

2 Přetáhněte vybrané stránky nahoru nebo dolů na panelu. Nad nebo pod ostatními stránkami se zobrazí tmavé ohraničení, kde můžete uvolnit myš a přesunout vybrané stránky.

## Odstranění stránky

Stránka nad odstraněnou stránkou bude aktivní.

❖ Proveďte jednu z následujících akcí:

- Na panelu Stránky přetáhněte stránku na ikonu popelnice .
- Klepněte pravým tlačítkem myši na stránku a v rozbalovací nabídce vyberte příkaz Odstranit stránku.

## Úprava plátna stránky

Každá stránka má jedinečné plátno s nezávislou velikostí plátna, barvou a rozlišením obrazu.

- 1 Vyberte stránku z panelu Stránky nebo z rozbalovací nabídky u horního okraje okna dokumentu.
- 2 Vyberte Změnit > Plátno > Velikost obrazu, Změnit > Plátno > Barva plátna nebo Změnit > Plátno > Velikost plátna.
- 3 Proveďte změny. Pokud je pro stránku vybrané plátno, můžeme tyto změny provést také s použitím panelu Vlastnosti.
- 4 Chcete-li aplikovat tyto změny pouze na vybranou stránku, ponechte zaškrťovací pole Pouze současná stránka zaškrtnuté. Chcete-li aplikovat tyto změny na všechny stránky, zrušte výběr této možnosti.

## Použití vzorové stránky

Pokud chcete použít sadu prvků na všech stránkách, použijte vzorovou stránku. Jestliže převedete běžnou stránku na vzorovou stránku, přesune se tato stránka do horní části seznamu v panelu Stránky. Jakmile je vytvořena vzorová stránka, dolů do hierarchie vrstev pro každou stránku se přidá Vrstva vzorové stránky.

## Vytvoření vzorové stránky

- ❖ Na panelu Stránky klepněte pravým tlačítkem myši na existující stránku a v rozbalovací nabídce vyberte příkaz Nastavit jako vzorovou stránku.

Všechny vrstvy, které jsou na stránkách sdílené, se stanou běžnými (nesdílenými) vrstvami. Vrstvy sdílené mezi snímky však zůstanou. Pokud chcete zobrazit snímky vzorové stránky na propojené stránce, naleznete informace v tématu „[Zobrazení objektů ve stavu](#)“ na stránce 201.

## Viz také

„[Sdílení vrstev](#)“ na stránce 125

## Jak připojit stránky ke vzorové stránce

Po vytvoření vzorové stránky převezmou nově vytvořené stránky automaticky nastavení vzorové stránky. Existující stránky toto nastavení nepřevzou, pokud je nepřipojíte ke vzorové stránce. Jestliže později vzorovou stránku změníte, budou všechny připojené stránky automaticky aktualizovány.

Dědičnost objektů a chování vzorových stran do jiných stran podléhá následujícím omezením:

- Stránky dědí jen aktuální stav všech objektů ve vzorové stránce. Pokud mají být děděny všechny stavy všech objektů na každé stránce, přidejte do objektu s nejvyšším počtem stavů odpovídající nebo vyšší počet stavů. Všechny objekty v této stránce dědí všechny stavy ze vzorové stránky.
- Změny velikosti kreslicího plátna nebo velikosti obrazu na stránce ovlivní všechny stránky, včetně těch, které nemají vazbu na vzorovou stránku. Chcete-li změny omezit pouze na aktuální stránku, vyberte možnost Pouze aktuální stránka.
- Změny barvy kreslicího plátna vzorové stránky dědí jen stránky s vazbou na vzorovou stránku.

- ❖ Proveďte jednu z následujících akcí:

- Na panelu Stránky klepněte pravým tlačítkem myši na stránku a v rozbalovací nabídce vyberte příkaz Připojit ke vzorové stránce.
- Klepněte na sloupec vlevo od miniatury stránky v panelu Stránky. Zobrazí se ikona připojení, která označuje, že stránka je připojena ke vzorové stránce.

**Poznámka:** Pokud změníte nastavení na stránce připojené ke vzorové stránce, bude použito nové nastavení, ale bude zrušeno připojení ke vzorové stránce.

## Zobrazení nebo skrytí vrstvy vzorové stránky

Změna viditelnosti se odrazí na všech stránkách.

- ❖ Na panelu Vrstvy klepněte na ikonu oka vlevo od vrstvy vzorové stránky.

## Odstranění vrstev vzorové stránky

- ❖ Klepněte pravým tlačítkem myši na panel Vrstvy a v rozbalovací nabídce vyberte příkaz Odstranit vrstvu vzorové stránky.

Pokud chcete přidat vrstvu vzorové stránky zpět na stránku, klepněte pravým tlačítkem myši na panel Vrstvy a v rozbalovací nabídce vyberte možnost Přidat vrstvu vzorové stránky.

### Změna vzorové stránky zpět na normální stránku

- ❖ Klepněte pravým tlačítkem myši na panel Stránky a v rozbalovací nabídce vyberte příkaz Znovu nastavit vzorovou stránku.

## Tvorba rozvržení s využitím stylů CSS

Rozvržení s využitím stylů CSS můžete vytvořit v dokumentu aplikace Fireworks a poté ho převést na stránky HTML s pravidly CSS, které replikují rozvržení. Rozvržení s využitím stylů CSS nabízí standardizovaný přístup s kódem čitelným různými prohlížeči.

Video s výukovým kurzem představujícím tvorbu rozvržení s využitím stylů CSS naleznete na adrese [www.adobe.com/go/lrvid4035\\_fw\\_cz](http://www.adobe.com/go/lrvid4035_fw_cz).

### O rozvržení stránek na základě stylů CSS

Aplikace Fireworks umožňuje navrhovat stránky a okamžitě je exportovat na stránky HTML s pravidly CSS díky exportnímu modulu, který analyzuje rozmístění objektů. Navíc můžete nastavit zarovnání stránky a určit opakující se obraz na pozadí.

Můžete použít prvky HTML dostupné ve složce HTML ve Společné knihovně. Složka HTML obsahuje prvky HTML jako tlačítko, rozvírací seznamy a textová pole. Vlastnosti těchto prvků můžete upravovat pomocí panelu Vlastnosti symbolu. Když přetáhnete do stránky jakékoli prvky formuláře, vloží exportní modul při exportu rozvržení s využitím stylů CSS do stránky tagy <form>.

Veškerý text, na který jste umístili řez, bude v exportovaném HTML zobrazen jako obrázek. Pokud chcete, aby byl tento text zobrazen jako text, použijte součásti HTML ze Společné knihovny. Součásti HTML zahrnují nadpisy úrovně 1-6 a prvky odkazů.

### Pravidla pro rozvržení s využitím stylů CSS

Všimněte si několika pravidel pro tvorbu rozvržení s využitím stylů CSS, abyste dosáhli očekávaných výsledků.

**Pravidlo 1: Pro export textu použijte obdélníky a pro export obrázků použijte řezy** Exportní modul exportuje text v obdélnících. Pouze obrazy zakryté obdélníkovými řezy jsou exportovány a proto umístěte řezy na obrazy, které chcete exportovat. Tyto řezy „říkají“ exportnímu modulu, kde jsou obrázky.

**Pravidlo 2: Vyhněte se překrývání objektů** Exportní modul vnímá text, obrázky a obdélníky jako obdélníkové bloky. Zjistí velikost a polohu těchto objektů, aby mohl vytvořit logické řady a sloupce, do kterých objekty umístí. Objekty umísťujte opatrně, aby jejich okraje nepřesahovaly.

**Pravidlo 3: Naplánujte si rozvržení řad a sloupců** Exportní modul hledá logické úseky, kde mohou být umístěny nepřerušované záměrné přímkové čáry mezi objekty a skupinami objektů. Uspořádejte rozvržení sloupců do obdélníků, aby exportní modul nevkládá logické řádky, které naruší rozvržení sloupců.

**Pravidlo 4: Pracujte s dokumentem jako s dvourozměrným** Při návrhu stránky použijte obdélníky, do kterých vložte objekty, které se budou chovat jako potomci obdélníku. Exportní modul dokáže tyto vztahy rodič-potomek rozpoznat. Exportní modul rozpoznává u prvků potomků logické řady a sloupce podobně jako v Pravidle 3.

Kromě těchto pravidel si všimněte následujících informací:

- Exportní modul exportuje pouze základní obdélníky. Chcete-li exportovat zaoblené rohy obdélníků, umístěte na ně řezy.
- Chcete-li exportovat tahy obdélníků, umístěte na tyto obdélníky obdélníkové řezy.
- Chcete-li exportovat symboly, umístěte na ně obdélníkový řez.
- Chcete-li exportovat filtry, které jste aplikovali na text nebo obdélníky, umístěte na ně obdélníkové řezy.

## Export rozvržení CSS

Fireworks umožňuje exportovat rozvržení vytvořená na základě CSS. Tyto soubory vytvořené na základě CSS poté můžete otevřít a upravit v aplikaci Dreamweaver nebo jiném webovém editoru schopném pracovat s CSS.

- 1 Zvolte Soubor > Exportovat.
- 2 V rozbalovací nabídce Export vyberte možnost CSS a obrazy.
- 3 Klepnutím na položku Volby nastavíte vlastnosti stránky HTML.
- 4 Klepněte na možnost Procházet, chcete-li zadat obraz pozadí a nastavit jeho dlaždicové opakování:
  - Výběrem možnosti Neopakovat zobrazíte obraz pouze jedenkrát.
  - Pokud vyberete volbu Opakovat, obraz se bude dlaždicově opakovat ve vodorovném i svislém směru.
  - V případě, že vyberete volbu Opakovat-x, obraz se bude dlaždicově opakovat ve vodorovném směru.
  - Pokud vyberete volbu Opakovat-y, obraz se bude dlaždicově opakovat ve svislém směru.
- 5 Vyberte zarovnání stránky v prohlížeči z možností vlevo, na střed a vpravo.
- 6 Nastavte posouvání přílohy na nepohyblivé nebo posun.
- 7 Klepněte na OK a pak klepněte na Uložit.

## Vytvoření ukázky dokumentu

K dokumentu, na kterém právě pracujete, můžete vytvořit i jeho ukázku. Ukázka se otevře v prohlížeči a předvede jeho funkce, přičemž je možné přecházet mezi jednotlivými stránkami.

- 1 Vyberte Příkazy > Ukázka aktuálního dokumentu.
- 2 Vyberte stránky, pro které chcete vytvořit ukázku a klepněte na tlačítko Vytvořit ukázku.
- 3 Vyberte složku a klepněte na Otevřít.

## Vytváření prototypů aplikací Flex

proces vytváření prototypů pro Flex se podobá postupu při návrhu webových stran a softwarového rozhraní. (Viz „[Pracovní postup při vytváření prototypů](#)“ na stránce 185.) V aplikaci Fireworks lze komponenty Flex přetahovat do pláten, nastavovat jejich vlastnosti a exportovat výsledné uživatelské rozhraní do formátu MXML. Uživatelské rozhraní lze pak dále zpřesnit v aplikaci Flex Builder.

### 1. Vytvoření uživatelského rozhraní Flex.

Pomocí panelu Stránky vytvořte požadovaný počet obrazovek rozhraní pro úvodní návrh.



## 2. Vložte do rozvržení návrhové komponenty Flex.

Do pláten vložte komponenty Flex ze složky Flex v panelu Společná knihovna. Tyto symboly komponent při kombinaci s exportem do MXML zajistí, že výsledek bude odpovídat očekávání. Když dokument exportujete do formátu MXML, jsou všechny tyto symboly převedeny na odpovídající tagy MXML. Objekty nerozpoznané jako komponenty Flex jsou však exportovány jako bitmapy, propojené do dokumentu MXML pomocí tagu <mx:Image>. (Viz „[Vytvoření a použití symbolů prvků](#)“ na stránce 148.)



*Při úpravě návrhové komponenty Flex v aplikaci Fireworks můžete upravený kód XML kopírovat do projektu Flex. Tak si ušetříte čas při replikaci chování změněné komponenty v projektu.*

Symboly Kurzor, Posuvník, Záložka a ToolTip jsou ve výstupu MXML ignorovány, protože tyto komponenty nelze přímo převést z aplikace Fireworks do MXML. Například symbol Posuvník se automaticky objeví v instancích kontejneru Flex, pokud lze obsah kontejneru posouvat. V aplikaci Fireworks tyto symboly slouží jako indikátory funkce součástí návrhu rozhraní.

**Poznámka:** Řezy obrazů, přechody a aktivní oblasti jsou aplikovány jen na prototypy vycházející z HTML. Při vytváření prototypů Flex se těmto webovým objektům vyhněte.

## 3. Sdílení společných komponent Flex na více stránkách

Jestliže sdílíte jeden prvek Flex mezi více stránkami, bude jeho změna automaticky promítnuta do všech stránek (nebo obrazovek). Ke sdílení všech komponent Flex na stránce můžete použít vzorovou stránku nebo můžete pomocí sdílení vrstev kopírovat dílčí sady komponent. (Viz „[Použití vzorové stránky](#)“ na stránce 188 a „[Sdílení vrstev](#)“ na stránce 125.)

## 4. Zadání vlastností komponent Flex

V panelu Vlastnosti symbolu (Okno > Vlastnosti symbolu) zadejte vlastnosti a události pro všechny komponenty Flex vložené na kreslicí plátna.

## 5. Export rozvržení Flex do MXML

Exportujte rozvržení uživatelského rozhraní Flex a výsledný soubor MXML otevřete v aplikaci Flex. Fireworks exportuje nezbytný kód MXML se všemi informacemi o stylech a absolutním pozicování. Vývojáři v jazyce Flex mohou toto rozhraní použít, aniž by museli znovu vytvářet rozvržení ve Flexu.

## Úprava vlastností prvků Flex

Vlastnosti a události komponent Flex lze upravit v panelu Vlastnosti symbolu.

- 1 Vyberte komponentu Flex na kreslicím plátně.
- 2 Otevřete panel Vlastnosti symbolu (Okno > Vlastnosti symbolu).
- 3 Nastavte vlastnosti a události komponent Flex v panelu Vlastnosti symbolu.

## Export dokumentu aplikace Fireworks do formátu MXML

Aplikace Fireworks vám pomůže vytvořit rozvržení internetových RIA aplikací, protože povoluje export položek Společné knihovny ve formě použitelné v aplikaci Adobe Flex Builder. Fireworks exportuje nezbytný kód Flex (MXML) se všemi informacemi o stylech a absolutním pozicování.

Po dokončení exportujte prototyp aplikace Flex do formátu MXML pro další úpravy v aplikaci Flex Builder. V zobrazení návrhu vypadá prototyp jako jeho obdoba Fireworks, s výjimkou komponent typu kurzor nebo posuvník, které nejsou exportovány.

- 1 Zvolte Soubor > Exportovat.
- 2 V místní nabídce Export vyberte možnost MXML a obrazy.
- 3 Vyberte volbu Uložit obrazy do podsložky, chcete-li obrazy uložit do jiné složky než kód MXML.
- 4 Chcete-li exportovat pouze aktuální stránku, vyberte možnost Pouze aktuální stránka.
- 5 Export dokončete klepnutím na Uložit.

Všechny obrázky přidružené prototypu budou exportovány do složky images. Společně s dalšími obrazy jsou vytvořeny také obrazy celých stránek MXML. Stránky MXML však tyto náhledy nevyžadují a lze je proto odstranit.

## Export do FXG

FXG je formát grafického souboru vytvořený jako podmnožina MXML jazyka založeného na XML a používaného v prostředí Flex). Tento formát pomáhá návrhářům a vývojářům spolupracovat efektivněji. Vývojáři mohou vytvářet grafiku pomocí různých nástrojů, například Fireworks® CS4®, Adobe Photoshop® CS4 a Adobe Illustrator® CS4, a exportovat ji do formátu FXG. Soubor FXG lze poté otevřít v aplikacích typu Adobe Flex Builder, kde jsou vyvíjeny internetové RIA aplikace. Tyto RIA aplikace mohou běžet ve webovém prohlížeči (s přehrávačem Flash) nebo na pracovní ploše jako aplikace Adobe AIR.

### Export do souboru FXG

- 1 Vyberte Příkazy > Export do FXG.
- 2 Vyberte složku a klepněte na Otevřít.
- 3 Zadejte název souboru FXG a klepněte na OK.

## Vytvoření a export vzhledů Flex

Ke komponentám Flex můžete přidávat vzhledy přímo v aplikaci Fireworks a poté je exportovat pro následné použití při tvorbě webových stránek a rozhraní aplikací založených na Flexu

### Přidávání vzhledů k prvkům aplikace Flex

Můžete vytvářet vzhledy pro mnoho různých prvků aplikace Flex na základě šablon vzhledů Flex a upravovat je v aplikaci Fireworks.

- 1 Vyberte možnost Příkazy > Změna vzhledů aplikace Flex > Nový vzhled aplikace Flex.
- 2 Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Chcete-li vytvořit vzhledy Flex pro všechny dostupné prvky, vyberte možnost Více prvků.  
Aplikace fireworks vytvoří jeden dokument se všemi dostupnými prvky Flex.
  - Chcete-li určit prvky, pro které chcete vytvořit vzhledy, vyberte možnost Konkrétní prvky.  
Vyberte jen prvky s připojeným konkrétním stylem nebo všechny instance prvku.
- 3 Klepněte na tlačítko OK.

### Export vzhledů Flex

- 1 Vyberte možnost Příkazy > Změna vzhledů aplikace Flex > Exportovat vzhled aplikace Flex.

- 2 Vyberte složku, do které chcete exportovat dokument aplikace Fireworks, a klepněte na tlačítko Otevřít.

## Omezení exportu MXML

Než použijete nástroj pro export do formátu Flex MXML, je třeba znát jeho schopnosti a omezení:

**Při exportu do MXML nejsou přidány vzhledy komponent** Při exportu do MXML nejsou vytvářeny vzhledy komponent Flex, a to ani při jejich úpravě v aplikaci Fireworks. Při exportu do MXML jsou pouze vytvořeny dokumenty MXML, které lze použít v prostředí Flex. Tyto dokumenty mohou obsahovat také odkazované obrazy pro objekty Fireworks, které nelze převést na tagy MXML. Tyto obrázky jsou do dokumentu MXML přidány prostřednictvím tagů <mx:Image>.

**Při exportu do MXML jsou ignorovány řezy** Vzhledem k tomu, že při exportu do MXML jsou vytvářeny dokumenty složené z tagů pro Flex, nejsou řezy při vytváření obrázků a buněk tabulek brány do úvahy. Když jsou při exportu do MXML vytvářeny obrazy, je použito nastavení optimalizace dokumentu, ze kterého je zjištěn formát obrazu a metoda komprese.

**Vlastnosti MXML jsou omezeny na vlastnosti bohatých symbolů** Funkce exportu do MXML vytváří vlastnosti tagů MXML na základě komponent Flex ve Fireworks. Fireworks nabízí podmnožinu komponent Flex s omezeným počtem vlastností.

**Styly jsou vloženy** Vlastnosti rozeznané jako styly jsou odděleny od vytvořených tagů MXML, ale jsou uchovány ve stejném dokumentu MXML uvnitř značky <mx:Style>. Fireworks neumí definovat styly v externím souboru CSS.

**Snímky nejsou podporovány** Vytváříte-li návrhy a rozvržení pro výstup do MXML, nepoužívejte snímky. Pokud chcete mít v rámci jednoho dokumentu rozdílné návrhy, použijte stránky.

### Viz také

„Vytvoření a použití symbolů prvků“ na stránce 148

## Vytváření prototypů aplikací Adobe AIR

Adobe® AIR™ for Fireworks umožňuje přetvořit prototyp Fireworks do desktopové aplikace. Například některé stránky prototypu spolu komunikují kvůli zobrazení dat. Pomocí Adobe AIR lze vložit takovou sadu stránek do malé aplikace, kterou nainstalujete na počítač uživatele. Když uživatel aplikaci spustí na své pracovní ploše, zobrazí běžící aplikace prototyp ve svém vlastním okně nezávisle na prohlížeči. Uživatel poté může prototypem procházet přímo na počítači, aniž by potřeboval připojení k Internetu.

### Přidat události myši Adobe AIR

Objektům v dokumentu můžete přidat předdefinované události myši Adobe AIR. Aplikace Fireworks nabízí čtyři předdefinované události myši: zavřít okno, přetáhnout okno, maximalizovat okno a minimalizovat okno.

- 1 Vyberte objekty na plátně, kterým chcete přiřadit chování události myši.
- 2 Vyberte Příkazy > Události myši AIR a zvolte událost.

### Náhled aplikace Adobe AIR

Můžete zobrazit náhled aplikace Adobe AIR bez nastavení jakýchkoli parametrů aplikace Adobe AIR.

❖ Vyberte Příkazy > Vytvořit balíček AIR a klepněte na volbu Náhled.

## Vytvoření aplikace v prostředí Adobe AIR

❖ Vyberte Příkazy > Vytvořit balíček AIR a nastavte následující volby:

**Název aplikace** Určete název, který se objeví na instalační obrazovce během instalace. Rozšíření určuje výchozí název webu Fireworks.

**ID aplikace** Zadejte pro svou aplikaci jedinečné ID. V identifikátoru nepoužívejte mezery ani speciální znaky. Platnými znaky jsou jen 0-9, a-z, A-Z, . (tečka) a - (pomlčka). Tato volba je povinná.

**Verze** Určete číslo verze vaší aplikace. Tato volba je povinná.

**Složka Program Menu** Určete složku v nabídce Start systému Windows, ve které má být vytvořen zástupce aplikace. (Není k dispozici na Mac OS)

**Popis** Určete popis aplikace, který se zobrazí během její instalace.

**Copyright** Určete autorské údaje zobrazené v dialogovém okně O aplikaci u aplikací Adobe AIR na systému Mac OS. U aplikací pro systém Windows není tento údaj použit.

**Obsah balíčku** Vyberte Aktuální dokument a tak automaticky nastavte složku, jejíž soubory budou součástí aplikace.

**Kořenový obsah** Tlačítkem Procházet vyberte stránku, která bude ukázána jako kořenový obsah. Pokud jste nastavili aktuální dokument, kořenový obsah je nastaven automaticky.

**Zahrnuté soubory** Určete, které soubory nebo složky mají být součástí aplikace. Přidat můžete soubory HTML a CSS, soubory obrázků a knihovny skriptů JavaScript. Po klepnutí na tlačítko Plus (+) lze přidat soubory, po klepnutí na ikonu složky celé složky. Chcete-li soubor nebo složku ze seznamu odstranit, vyberte ho (ji) a klepněte na tlačítko Minus (-). Soubory a složky, které nastavíte jako součást balíčku Adobe AIR, musí patřit do adresáře kořenového obsahu.

**Systémový chrome a Průhledné** Určete styl okna (nebo chrome) použitý při spouštění aplikací na počítačích. Systémový chrome dává aplikaci standardní ovládání oken operačního systému. Volba Průhledné eliminuje standardní řízení systémem a umožňuje vytvořit vlastní chrome. Průhlednost umožňuje vytvořit okna aplikace s jiným než obdélníkovým tvarem.

**Šířka a výška** Určete rozměry okna aplikace po otevření v pixelech.

**Vybrat obrázky ikon** Klepnutím vyberte vlastní obrázky pro ikony aplikace. Určete složku pro každou velikost ikony a vyberte soubor obrázku, který chcete použít. Jako obrázky ikon aplikace lze použít pouze soubory PNG.

**Poznámka:** Zvolené vlastní obrázky musí být uloženy ve webovém místě aplikace a jejich cesty musí být vůči kořenu webového místa zadány relativně.

**Digitální podpis** Po klepnutí na tlačítko Nastavit bude aplikace doplněna o digitální podpis. Tato volba je povinná. Další informace najdete v následující sekci.

**Soubor balíčku** Určete adresář, kam bude uložen nový instalační program aplikace (soubor AIR). Výchozím umístěním je kořen webového sídla. Po klepnutí na tlačítko Procházet vyberte jiné umístění. Výchozí název souboru je složen z názvu webového místa a přípony .air. Tato volba je povinná.

## Podepsání aplikace Adobe AIR digitálním certifikátem

Digitální podpis je zárukou toho, že kód aplikace nebyl od doby jejího vytvoření autorem softwaru nijak změněn ani poškozen. Digitální podpis vyžadují všechny aplikace Adobe AIR, bez tohoto podpisu je není možné nainstalovat.

1 V dialogovém okně Vytvořit balíček AIR klepněte na tlačítko Nastavit vedle volby Digitální podpis.

2 V dialogovém okně Digitální podpis proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li podepsat aplikaci zakoupeným digitálním certifikátem, klepněte na tlačítko Procházet, vyberte certifikát, zadejte odpovídající heslo a klepněte na tlačítko OK.
- Chcete-li vytvořit vlastní digitální certifikát, který si podepíšete sám, klepněte na tlačítko Vytvořit a zadejte údaje v dialogovém okně. Volba Typ klíče vyjadřuje úroveň zabezpečení certifikátu: 1024-RSA používá 1024bitový klíč (méně bezpečný), 2048-RSA používá 2048bitový klíč (lepší zabezpečení). Až skončíte, klepněte na tlačítko Vytvořit. Poté zadejte v dialogovém okně Digitální podpis odpovídající heslo a klepněte na tlačítko OK.

# Kapitola 15: Vytváření animací

## Základy animace

V aplikaci Adobe® Fireworks® můžete vytvářet animované grafiky s reklamními proužky, logy a kreslenými postavami, které se pohybují. Animaci vytvoříte tak, že přiřadíte vlastnosti objektům zvaným *symboly animace*. Animace symbolu je rozčleněna na *stavy*, které obsahují obrazy a objekty v animaci. Každá animace může obsahovat více symbolů a každý symbol může mít jinou akci. Různé symboly mohou obsahovat různý počet stavů. Animace skončí po dokončení všech akcí všech symbolů.

Obsah po sobě jdoucích stavů můžete postupně měnit tím, že na symbol aplikujete nastavení. Symbol se může pohybovat po plátně, objevovat se a mizet, zvětšovat se a zmenšovat nebo otáčet. Protože jeden soubor může obsahovat více symbolů, můžete vytvořit složitou animaci, ve které se vyskytují různé typy akcí najednou.

Vytvoření souboru můžete řídit změnou nastavení optimalizace a exportu v panelu Optimalizace. Fireworks umí exportovat animace jako animované soubory GIF nebo Adobe Flash® SWF. Můžete také importovat animace Fireworks přímo do programu Flash, a pak je dále upravovat.

## Pracovní postup při animaci

- 1 Vytvoříte symbol animace, buď úplně od začátku, nebo převedením existujícího objektu na symbol. (Další informace naleznete v části „[Vytváření symbolů animací](#)“ na stránce 197.)
- 2 Upravte symbol animace v inspektoru Vlastnosti nebo dialogovém okně Animovat. Můžete nastavit stupeň a směr pohybu, změnu měřítka, krytí (objevování se a mizení) a úhel a směr otáčení. (Viz „[Úpravy symbolů animace](#)“ na stránce 197.)

**Poznámka:** Volby stupně a směru pohybu jsou k dispozici pouze v dialogovém okně Animovat.

- 3 Nastavte rychlost animace prostřednictvím ovládacích prvků Zpoždění snímku v panelu Stavů. (Viz „[Nastavení délky trvání stavu](#)“ na stránce 199.)
- 4 Optimalizujte dokument jako animovaný GIF. (Viz „[Optimalizace animace](#)“ na stránce 203.)
- 5 Exportujte dokument jako Animovaný GIF nebo SWF, nebo ho uložte jako PNG Fireworks a importujte ho do programu Flash za účelem dalších úprav. (Viz „[Export animace](#)“ na stránce 229.)

## O symbolech animace

Symboly animace jsou „herci“ v animaci. Symbolem animace může být každý objekt, který vytvoříte nebo importujete. V jednom souboru může být mnoho symbolů. Každý symbol má vlastní vlastnosti a chová se nezávisle, takže můžete vytvářet symboly, které se pohybují po obrazovce, zatímco jiné mizí nebo se zmenšují.

Každý aspekt animace nevyžaduje použití symbolů. Použití symbolů a instancí pro grafiku, která se objevuje ve více stavech, však sníží velikost souboru.

Vlastnosti symbolů animace můžete kdykoliv změnit pomocí dialogového okna Animovat nebo inspektoru Vlastnosti. Také lze upravit kresbu symbolu, aniž by to ovlivnilo zbytek dokumentu. Můžete také změnit pohyb symbolu změnou jeho cesty pohybu.

Symboly animace se automaticky ukládají do knihovny, můžete je tedy používat opakovaně a vytvářet z nich jiné animace.

## Vytváření symbolů animací

Symbol animace můžete vytvořit buď úplně od začátku, nebo převedením objektu na symbol. Potom můžete nastavit vlastnosti, které určují počet stavů v animaci a typ akce, například změnu velikosti nebo otáčení. Nový symbol animace má standardně pět stavů, každý stav s dobou zpoždění 0,07 sekundy.

### Vytvoření symbolu animace

- 1 Vyberte Úpravy > Vložit > Nový symbol.
- 2 V dialogovém okně Převést na symbol zadejte název nového symbolu.
- 3 Vyberte možnost Animace a klepněte na tlačítko OK.
- 4 V panelu dokumentu vytvořte objekt pomocí nástrojů kreslení a textových nástrojů. Můžete kreslit vektorové nebo bitmapové objekty.
- 5 Po dokončení úpravy symbolu přepněte na celkovou stránku. (Viz „[Přepněte z úpravy symbolu na úpravu stránky](#)“ na stránce 147.)

Aplikace Fireworks uloží symbol do Knihovny dokumentu a kopii umístí do středu stránky.

Pomocí posuvníku Stavů v inspektoru Vlastností můžete do symbolu přidat nové snímky. Vyberte možnost Okna > Vlastnosti. Otevře se inspektor Vlastností, pokud již není otevřený.

### Převedení objektu na symbol animace

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Vyberte Změnit > Animace > Animovat výběr.
- 3 Upravte symbol nastavením vlastností animace.


Ovládací prvky animace se objeví v ohraničovacím rámečku objektu a kopie symbolu se přidá do knihovny.

## Úpravy symbolů animace

Můžete změnit celou řadu vlastností symbolu např. krytí a natočení animace. Symbol můžete nechat otáčet, zrychlit, objevovat se a mizet, nebo provádět libovolnou kombinaci těchto akcí.

Klíčovou vlastností je počet stavů. Když nastavíte tuto vlastnost, aplikace Fireworks automaticky přidá k dokumentu potřebný počet stavů k provedení akce. Pokud symbol vyžaduje větší počet stavů, než kolik jich v animaci právě existuje, aplikace Fireworks zobrazí dotaz, zda chcete přidat další stavy.

Vlastnosti animace můžete změnit v dialogovém okně Animovat nebo v inspektoru Vlastností.

 Úprava rychlosti animace viz „[Nastavení délky trvání stavu](#)“ na stránce 199. Úprava textu, grafiky, tahu, výplně nebo efektů je popsána v částech „[Úprava symbolu a všech jeho instancí](#)“ na stránce 146 a „[Úprava určitých instancí symbolu](#)“ na stránce 148.

### Vlastnosti symbolů animace

**Stavy** Počet stavů v animaci. Můžete nastavit až 250 stavů přetažením jezdcy posuvníku nebo zadat libovolnou hodnotu v textovém poli Stavů. Výchozí hodnota je 5.

**Přemístit** (Pouze dialogové okno Animovat) Vzdálenost v obrazových bodech, o kterou se objekt přemístí. Výchozí hodnota je 72, ale nemá žádné omezení. Přemístění je lineární a nepoužívají se žádné klíčové stavy (na rozdíl od programů Flash a Adobe Director).

**Směr** (Pouze dialogové okno Animovat) Směr ve stupních v rozsahu 0 až 360°, ve kterém se objekt pohybuje. Hodnoty přemístění a směru můžete také změnit přetažením animačních táhel objektu.

**Změna měřítka** Změna velikosti symbolu, vyjádřená v procentech, od začátku do konce. Výchozí hodnota je 72, ale nemá žádné omezení. Chcete-li změnit velikost objektu z 0 na 100 %, musí být původní objekt malý; doporučujeme vektorové objekty.

**Krytí** Stupeň objevování se a mizení od začátku do konce. Hodnoty jsou v rozsahu 0 až 100, výchozí hodnotou je 100 %. Vytvoření efektu objevování se a mizení vyžaduje dvě instance stejného symbolu, jednu pro objevování se a druhou pro mizení.

**Natočení** Stupeň natočení od začátku do konce. Hodnoty jsou v rozsahu 0 až 360°. Pro více než jedno otočení můžete zadat vyšší hodnoty. Výchozí hodnota je 0°.

**Doprava a Doleva** Směr otáčení objektu, doprava nebo doleva.

## Změna vlastností symbolů animace

- 1 Vyberte symbol animace.
- 2 Výběrem možností Změnit > Animace > Nastavení otevřete dialogové okno Animace. Vyberte možnosti Okna > Vlastnosti. Otevře se inspektor Vlastnosti, pokud již není otevřený.
- 3 Změňte požadované vlastnosti.
- 4 Pokud používáte dialogové okno Animovat, potvrďte změněné vlastnosti klepnutím na tlačítko OK.

## Odstranění animací

Animace lze odstranit buď odstraněním symbolu animace z knihovny, nebo odstraněním animace ze symbolu.

### Odstranění animace z vybraného symbolu animace

- ❖ Vyberte Změnit > Animace > Odstranit animaci.

Symbol se stane grafickým symbolem a není již animovaný. Jestliže symbol později znovu převedete na symbol animace, zachová si své původní nastavení animace.

### Odstranění symbolu z knihovny dokumentů

- 1 Vyberte symbol animace v panelu Knihovna dokumentů.
- 2 Přetáhněte tento symbol na ikonu popelnice v pravém dolním rohu.

## Změna přemístění nebo směru symbolu

Vybraný symbol animace má jedinečný ohraničovací rámeček a cestu pohybu označující, jakým směrem se symbol pohybuje.

Zelená tečka na cestě pohybu označuje počáteční bod a červená tečka zobrazuje koncový bod. Modré body na této cestě představují stavy. Například symbol s pěti stavy má na své cestě jednu zelenou tečku, tři modré a jednu červenou. Zobrazí-li se objekt na třetí tečce, je aktuálním stavem Stav 3.



Směr pohybu můžete změnit, změníte-li úhel cesty.



- ❖ Přetáhněte počáteční nebo koncové táhlo animace objektu na nové místo. Tažením se stisknutou klávesou Shift omezíte směr přemístění na 45° přírůstky.

### Viz také

„Nastavení délky trvání stavu“ na stránce 199

## Stavy

Animace vytváříte vytvářením stavů, jejichž obsah se zobrazuje v panelu Stavy. Stavy zde můžete pojmenovat, změnit jejich uspořádání, můžete ručně změnit načasování animace a přemístit objekty z jednoho stavu do druhého.

Ke každému stavu jsou také přiřazeny vlastnosti. Nastavením zpoždění stavu nebo skrytím stavu se můžete během úprav přesvědčit, jak bude animace vypadat.

Pomocí vrstev můžete uspořádat objekty, které jsou pro animaci součástí krajiny nebo pozadí. Chcete-li, aby se objekty zobrazovaly během animace, umístěte je na vrstvu a pak pomocí panelu Vrstvy sdílejte vrstvu v různých stavech. Objekty ve vrstvě, která je sdílena ve stavech, jsou viditelné v každém stavu. Další informace viz „[Sdílení vrstev](#)“ na stránce 125.

### Nastavení délky trvání stavu

Zpoždění stavu určuje v setinách sekundy, jak dlouho bude zobrazen aktuální stav. Např. zadáním hodnoty 50 zobrazíte stav na půl sekundy a zadáním hodnoty 300 ho zobrazíte na tři sekundy.

- 1 Vyberte jeden nebo více stavů:
  - Chcete-li vybrat řadu sousedících stavů, klepněte se stisknutou klávesou Shift na název prvního a posledního stavu.
  - Chcete-li vybrat stavy, které spolu nesousedí, klepněte na název každého stavu se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Command (Mac OS).
- 2 Proveďte jednu z následujících akcí:
  - V nabídce Volby v panelu Stavy vyberte možnost Vlastnosti.
  - Poklepejte na sloupec Zpoždění stavu.
- 3 Zadejte hodnotu pro zpoždění stavu.
- 4 Stiskněte klávesu Enter nebo klepněte mimo panel.

## Skrytí stavů při přehrávání

Skryté stavy se nezobrazí při přehrávání a nejsou exportovány.

- 1 Proveďte jednu z následujících akcí:
  - V nabídce Volby v panelu Stavy vyberte možnost Vlastnosti.
  - Poklepejte na sloupec Zpoždění stavu.
- 2 Odznačte možnost Zahrnout při exportu.
- 3 Stiskněte klávesu Enter nebo klepněte vně panelu.

## Změna názvů stavů

Když vytvoříte animaci, aplikace Fireworks vytvoří potřebné stavy a zobrazí je v panelu Stavy jako Stav 1, Stav 2 atd. Přemístíte-li stav v panelu, přejmenuje aplikace Fireworks všechny stavy tak, aby odpovídaly novému pořadí.


Dávejte stavům smysluplné názvy, abyste o nich měli snadný přehled. Přemístění přejmenovaného stavu nijak neovlivní jeho název.

- 1 Poklepejte na název symbolu v panelu Stavy.
- 2 Zadejte nový název a stiskněte klávesu Enter.

## Práce se stavy

Stavy můžete do panelu Stavy přidat, můžete je zkopírovat, odstranit a změnit jejich pořadí v panelu Stavy.

### Přidání nového stavu

- ❖ Klepněte na tlačítko Nový/duplikovat stav  dole v panelu Stavy.

### Přidání stavů do sekvence

- 1 V nabídce Volby v panelu Stavy vyberte Přidat stavy.
- 2 Zadejte počet stavů, které chcete přidat.
- 3 Zvolte, kam chcete vložit stavy, a klepněte na tlačítko OK.

### Kopírování stavu

- ❖ Přetáhněte existující stav na tlačítko Nový/duplikovat stav dole v panelu Stavy.

### Zkopírování vybraného stavu a jeho umístění do sekvence

Duplikování stavu je užitečné, pokud se mají objekty opakovaně objevit v jiné části animace.

- 1 V nabídce Volby v panelu Stavy vyberte příkaz Duplikovat stav.
- 2 Zadejte, kolik duplikátů vybraného stavu chcete vytvořit, určete, kam se mají duplikované stavy vložit, a klepněte na tlačítko OK.

## Změna pořadí stavů


❖ Přetáhněte jednotlivé stavy na nové místo v seznamu.

## Jak obrátit pořadí stavů

Pořadí všech stavů nebo vybraného rozsahu lze obrátit.

- 1 Vyberte v nabídce Příkazy > Dokument > Obrátit stavy.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Výběrem příkazu Všechny stavy obrátíte posloupnost stavů od začátku do konce.
  - Výběrem příkazu Rozsah stavů a následným výběrem počátečního a koncového stavu obrátíte pořadí vybraných stavů.
- 3 Klepněte na tlačítko OK.

## Odstranění vybraného stavu

- ❖ Proveďte jednu z následujících akcí:
- Klepněte na tlačítko Odstranit stav  v panelu Stavy.
  - Přetáhněte stav na tlačítko Odstranit stav.
  - V nabídce Volby v panelu Stavy vyberte příkaz Odstranit stav.

## Přemístění vybraných objektů v panelu Stavy

V panelu Stavy můžete přemístit objekty do jiného stavu. Objekty, které se objeví jen v jednom stavu, zmizí při přehrávání animace; můžete je nechat zmizet a znovu se objevit v různých bodech.

Malý kroužek vpravo od doby zpoždění snímku v panelu Stavy ukazuje stav objektů v tomto stavu.

- 1 Na plátně vyberte objekty, které si přejete zobrazit v jiném stavu.
- 2 V panelu Stavy přetáhněte indikátor výběru (malý černý kroužek vpravo od doby zpoždění stavu) na nový stav.



*Vybrané objekty zkopírujete do jiných stavů přetažením se stisknutou klávesou Alt (Windows) nebo Option (Mac OS).*

## Zobrazení objektů ve stavu

❖ V rozbalovací nabídce Stav u dolního okraje panelu Vrstvy vyberte požadovaný stav.



Všechny objekty ve vybraném stavu jsou uvedené v panelu Vrstvy a zobrazené na plátně.

## O průsvítkách

Průsvítky jsou metoda zobrazení obsahu stavů před a po vybraném stavu. Můžete bez problémů animovat objekty, aniž byste jimi museli procházet tam a zpátky.

Zapnete-li průsvítky, budou objekty v předchozím a následujícím stavu zobrazeny ztlumeně, takže je můžete odlišit od objektů v aktuálním stavu.

Standardně jsou úpravy více stavů povoleny, takže objekty v jiných stavech zobrazené ztlumeně můžete vybírat a upravovat, aniž byste opustili aktuální stav. Objekty můžete ve stavech vybírat postupně pomocí nástroje Vybrat za.

Počet stavů, které jsou viditelné před a po aktuálním stavu, lze upravit klepnutím na tlačítko Průsvítky a výběrem volby zobrazení. Volba Vlastní umožňuje určit počet stavů a ovládat krytí. Volba úprav více stavů umožňuje vybrat a upravit všechny viditelné objekty. Když je odznačená, úpravy se provedou pouze v aktuální stránce.


## Doplňování snímků

Doplňování snímků v aplikaci Fireworks je ruční proces, který doplní dvě nebo více instancí stejného symbolu, a vytvoří tak přechodné instance s interpolovanými atributy. Doplnění lze použít k vytvoření pokročilého pohybu objektů po plátně a pro objekty, jejichž živé filtry se mění v každém stavu animace. Můžete například doplnit objekt tak, aby to vypadalo, že se pohybuje po lineární dráze.

**Poznámka:** Ve většině případů se preferuje použití symbolů animace před doplňováním snímků. Další informace viz „[O symbolech animace](#)“ na stránce 196.

### Doplnění instancí

- 1 Vyberte na plátně dvě nebo více instancí stejného grafického symbolu. Nevybírejte instance různých symbolů.
- 2 Vyberte Změnit > Symbol > Doplnit instance.
- 3 V dialogovém okně Doplnit instance zadejte počet mezilehlých kroků, které chcete vložit mezi původní dvojici.
- 4 Chcete-li rozmístit mezilehlé objekty do samostatných stavů, vyberte možnost Rozmístit do stavů a klepněte na tlačítko OK.

Můžete to provést později výběrem všech instancí a klepnutím na tlačítko Rozmístit do stavů  v panelu Stavů.

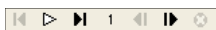
## Zobrazení náhledu animace

Při práci s animací můžete zobrazit náhled animace a zkontrolovat její průběh. Můžete také zobrazit náhled animace po optimalizaci a podívat se, jak bude vypadat ve webovém prohlížeči.

**Poznámka:** Používání náhledu animací v zobrazení 2 najednou nebo 4 najednou se nedoporučuje.

### Zobrazení náhledu animace na pracovní ploše

- ❖ Použijte ovládací prvky stavů, které jsou zobrazené dole v okně dokumentu.



Ovládací prvky stavů

- Chcete-li nastavit, jak dlouho bude každý stav zobrazen v okně dokumentu, zadejte nastavení zpoždění stavu v panelu Stavů.
- Skryté stavy, které jsou vyloučené z exportu, se v náhledu nezobrazí. (Viz „[Skrytí stavů při přehrávání](#)“ na stránce 200.)
- Náhled animace v zobrazení Originál zobrazí zdrojovou grafiku v plném rozlišení, ne optimalizovaný náhled, který se používá pro exportovaný soubor.

## Zobrazení náhledu animace v zobrazení Náhled

- 1 Klepněte na tlačítko Náhled v horní levé části okna dokumentu.
- 2 Použijte ovládací prvky stavu.

## Zobrazení náhledu animace ve webovém prohlížeči

- ❖ Vyberte Soubor > Náhled v prohlížeči a v podnabídce vyberte prohlížeč.

**Poznámka:** Jestliže chcete vidět pohyb při zobrazení náhledu animace, zvolte v panelu Optimalizace jako formát souboru pro export volbu Animovaný GIF, a to i tehdy, když chcete importovat animaci do programu Flash jako soubor SWF nebo Fireworks PNG.

## Optimalizace animace


Po nastavení symbolů a stavů, které tvoří animaci, animaci optimalizujte, aby se snadno načítala a plynule přehrávala.



Až animaci vytvoříte a optimalizujete, můžete ji exportovat. Podrobné informace viz „[Export animace](#)“ na stránce 229.

## Nastavení opakování animace ve smyčce

Opakování animace ve smyčce minimalizuje počet stavů potřebný k vytvoření animace.

- 1 Vyberte možnost Okna > Stavů. Zobrazí se panel Stavů.
- 2 Klepněte na tlačítko Opakování animace GIF  dole v tomto panelu.
- 3 Vyberte, kolikrát se má animace opakovat po prvním přehrání.

Vyberete-li například 4, spustí se animace celkem pětkrát. Vyberete-li Stále, bude se animace nepřetržitě opakovat.

## Výběr nastavení v panelu Optimalizace

Při optimalizaci se soubor zkomprimuje do nejmenšího možného balíku, čímž se výrazně zkrátí doba stahování z webu. Další informace o možnostech optimalizace viz „[Optimalizace souborů GIF, PNG, TIFF, BMP a PICT](#)“ na stránce 219.

- 1 Vyberte možnost Okna > Optimalizovat.
- 2 V panelu Optimalizace vyberte formát souboru pro export.
- 3 Nastavte volby Paleta a Rozklad.
- 4 V rozbalovací nabídce Průhlednost v panelu Optimalizace vyberte buď Indexovaná průhlednost, nebo Průhlednost alfa.
- 5 Při výběru průhledných barev použijte nástroje pro průhlednost v panelu Optimalizace.
- 6 Nastavte zpoždění stavu v panelu Stav.

## Práce s existujícími animacemi

Existující animovaný obraz GIF lze buď importovat do souboru Fireworks, nebo ho otevřít jako nový soubor.

Importujete-li animovaný GIF, převede ho Fireworks na symbol animace a umístí ho do aktuálně vybraného stavu. Pokud má animace více stavů než aktuální film, můžete zvolit, zda chcete automaticky přidat další stavy.

Importované soubory GIF převezmou nastavení zpoždění stavu z aktuálního dokumentu. Protože importovaný soubor je symbol animace, můžete na něj aplikovat další pohyb. Můžete například importovat animaci postavy, která chodí na místě, a pak aplikovat vlastnosti směru a pohybu tak, aby tato postava kráčela přes obrazovku.

Když otevřete animovaný GIF v aplikaci Fireworks, vytvoří aplikace Fireworks nový soubor a každý stav z tohoto souboru GIF umístí do samostatného stavu. I když GIF není symbol animace, nezachová všechna nastavení zpoždění stavu z původního souboru.

Formát importovaného souboru nastavte na Animovaný GIF, pokud chcete z aplikace Fireworks exportovat pohyb.

### Import animovaného obrazu GIF

- 1 Vyberte Soubor > Importovat.
- 2 Vyhledejte soubor a klepněte na Otevřít.
- 3 Klepnutím a táhnutím umístíte soubor na plátno.

### Otevření animovaného obrazu GIF

- ❖ Vyberte Soubor > Otevřít a vyhledejte soubor GIF.

### Použití více souborů jako jedné animace

Fireworks umí vytvořit animaci na základě skupiny obrazových souborů. Např. můžete vytvořit reklamní proužek založený na několika existujících grafikách.

- 1 Vyberte Soubor > Otevřít.

2 Více souborů lze vybrat klepáním se stisknutou klávesou Shift.

3 Vyberte Otevřít jako animaci a klepněte na OK.

Aplikace Fireworks otevře soubory v jednom novém dokumentu a umístí přitom každý soubor do samostatného stavu v pořadí, v jakém jste ho vybrali.

## **Efekt Zkroucení a zeslabení**

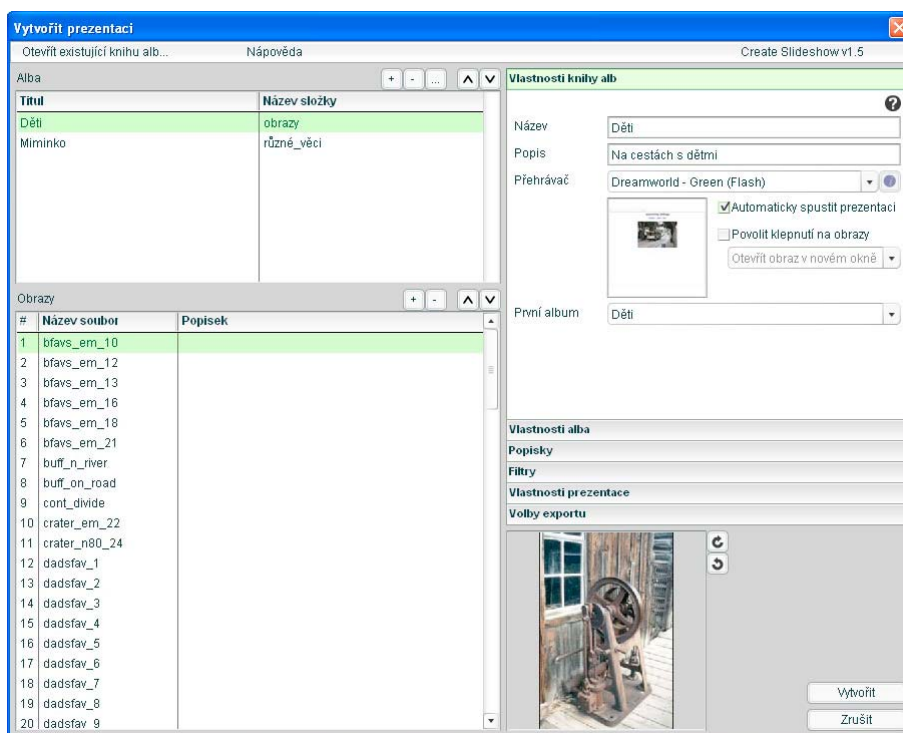
Pomocí efektu Zkroucení a zeslabení lze vytvářet animace kombinující několik efektů.

# Kapitola 16: Vytváření prezentací

## Tvorba a uspořádání prezentace

Pokud chcete vytvořit prezentace programu Adobe® Flash® nebo prezentace ve formátu HTML/SPRY, použijte k výběru složky s obrázky a k přidání možností prezentace okno Vytvořit prezentaci. Prezentace můžete upravovat tím, že přidáte nebo odstraníte obrázky, nebo tím, že přidáte více alb do jedné prezentace.

Pokud jste návrhář nebo vývojář pracující v programu Flash, můžete vytvořit vlastní přehrávač alb v programu Flash, který bude zobrazovat výstup XML programu Adobe Fireworks® Album Creator.



## Vytvoření prezentace

- 1 Vyberte Příkazy > Vytvořit prezentaci.
- 2 Klepněte na tlačítko Přidat album (znaménko plus) vedle Alb.
- 3 Vyberte obrazové soubory, které chcete zahrnout do prezentace, a klepněte na tlačítko OK.
- 4 Zadejte hodnoty do panelů Vlastnosti knihy alb a Vlastnosti alba.
- 5 Chcete-li konfigurovat vlastnosti prezentace, vyberte všechny panely vpravo.
- 6 V panelu Volby exportu zvolte umístění pro dokončenou prezentaci.
- 7 Po konfiguraci všech nastavení prezentace klepněte na Vytvořit.
- 8 (Volitelně) Pokud chcete zobrazit prezentaci v prohlížeči, zaškrtněte políčko Spustit prezentaci v prohlížeči a klepněte na tlačítko Hotovo.



## Otevřete existující prezentaci

- 1 Vyberte Příkazy > Vytvořit prezentaci.
- 2 V okně Vytvořit prezentaci klepněte na Otevřít existující knihu alb nebo na tlačítko Procházet (...) vedle možnosti Alba.
- 3 Vyhledejte složku, která obsahuje soubor XML s existující prezentací, a klepněte na Otevřít.

## Odstranění alba

- 1 Otevřete existující prezentaci
- 2 Vyberte album ze seznamů Alb a pak klepněte na tlačítko Odstranit vybraná alba (-) vedle možnosti Alba.

## Uspořádání alba

- 1 Otevřete existující prezentaci
- 2 Vyberte album ze seznamu Alba.
  - Obrazy přidáte klepnutím na tlačítko Přidat obrazy (znaménko plus) vedle možnosti Obrazy. Potom klepněte na tlačítko Procházet (...) a vyberte jeden nebo více obrazů.
  - Pokud chcete změnit pořadí obrazů, vyberte obraz a klepnutím na tlačítka se šipkami v horní části seznamu obrazů jej přesuňte.

## Úprava prezentace

Klepnutím na jednotlivé panely vlastností na pravé straně okna Vytvořit prezentaci zobrazíte příslušný panel, kde můžete změnit vlastnosti.

### Panel Vlastnosti knihy alb

Vlastnosti knihy alb se aplikují na knihu alb, která může obsahovat více alb.

**Titul** Může obsahovat mezery, například „Moje cesta“.

**Popis** Zadejte popis.

**Přehrávač** Vyberte typ.

**Ikona Informace (vedle přehrávače)** Klepnutím zobrazíte další informace o přehrávači a vlastnosti alba a knihy alb, které vybraný typ přehrávače podporuje.

**Automaticky spustit prezentaci** Spustí prezentaci při otevření přehrávače.

**Povolit klepnutí na obrazy** Umožňuje uživateli klepnutím na obraz otevřít tento obraz v novém okně prohlížeče a uložit jej, zobrazit ho na nové záložce nebo v plné velikosti.

### Panel Vlastnosti alba

Vlastnosti se týkají pouze jednotlivých vybraných alb.

**Popis** Zadejte popis alba.

**Miniatura** Umožňuje vybrat obraz pro zobrazení náhledu miniatury.

**Pozadí** Umožňuje vybrat a nastavit měřítko vlastního obrazu na pozadí v prezentaci.

## Panel Popisek

Možnosti Popisek slouží k přizpůsobení popisků obrazu v prezentaci.

**Aplikovat na všechna alba** Umožňuje aplikovat volby popisků na všechna alba z knihy alb.

**Neměnit** Zachová stávající popisky.

**Vymazat všechny popisky** Vymaže všechny popisky alba.

**Použít název souboru** Použije jako popisek názvy souborů obrazů.

**Zahrnout příponu** Pokud zvolíte použití názvů souborů pro popisky, budou do názvu zahrnuty i přípony.

**Vložit text** Zadaný text se použije jako popisek pro *každý* obraz.

**Nahradit popisky** Aplikuje zadaný text na všechny obrazy.

## Panel Filtry

Filtry můžete aplikovat pouze pro nové album. Pokud chcete použít filtry pro všechna alba v knize alb, vyberte možnost Aplikovat na všechna alba.

## Panel Vlastnosti prezentace

Vlastnosti prezentace budou aplikovány v aktuálně vybrané prezentaci.

**Aplikovat na všechna alba** Aplikuje vybrané volby na všechna alba z knihy alb.

**Interval** Počet sekund mezi dvěma obrazy.

**Použít přechod** Umožňuje vybrat přechodový efekt mezi obrazy.

**První obraz** Nastaví první obraz alba. Jde o pořadové číslo obrazu alba.

**Posloupnost zobrazování** Zvolte, zda se mají obrazy zobrazovat náhodně nebo v daném pořadí.

## Panel Volby exportu

Tyto volby umožňují nastavit export obrazů.

**Exportovat obrazy** Exportuje obrazy v plné velikosti a miniatury se zadaným nastavením. Zrušte označení této volby, chcete-li exportovat pouze soubor XML.

**Generovat XML** Generuje soubor prezentace.xml pro obrazy a adresáře prezentace. Zrušte zaškrtnutí této volby, pokud chcete exportovat pouze obrazy.

**Formát XML** Pokud jste zvolili možnost Generovat XML, vybere formát XML exportovaný jako Vytvořit prezentaci nebo Adobe Media Gallery.

**Cesta pro export** Umístění, do kterého jsou exportovány nebo generovány soubory prezentace a další přidružené soubory.

**Šířka a Výška** Šířka a výška exportovaných obrazů v plné velikosti. U obrazů se zachovaným měřítkem je zachován původní poměr stran.

**Exportovat miniatury** Exportuje miniatury a obrazy v plné velikosti.

**Šířka a Výška** Šířka a výška exportovaných obrazů miniatur.

**Kvalita obrazu** Zadejte výstupní kvalitu exportovaných obrazů miniatur a obrazů v plné velikosti. Nastavení 100 označuje nejlepší možnou kvalitu.

**Zvětšovat obrazy na míru** V případě potřeby zvětší obrazy tak, aby odpovídaly zadané velikosti exportu.

## Vytvoření vlastního přehrávače alb Fireworks

Je možné vytvořit vlastní přehrávač, který bude spolupracovat s příkazem Vytvořit prezentaci. Zdrojové soubory výchozího přehrávače prezentací jsou navíc připojeny k softwaru, takže přehrávače můžete upravovat a měnit jejich vzhled.

- 1 Publikujte soubor SWF a (pokud je k dispozici) soubor HTML s příponou HTM nebo HTML.
- 2 Změňte příponu souboru SWF na něco jiného než .swf.

**Poznámka:** V systému Mac OS nemusí přejmenování souboru SWF fungovat (pokud jste nenastavili volbu Zobrazovat přípony souborů). Soubor možná budete muset přejmenovat pomocí dialogového okna vlastností souboru pod položkou Název a přípona.

- 3 Ve stejné složce, ve které je umístěn soubor SWF, vytvořte soubor XML s následujícím formátem:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<FWACPlayer>
  <Player name="Player - Black (Flash)" preview="player_black.jpg" launch="index.html">
    <File src="player_black.fap" dst="player_black.swf" />
    <File src="player_black.html" dst="index.html" />
    <Info src="player_black.info" />
  </Player>
  <Player name="Player - White (Flash)" preview="player_white.jpg" launch="index.html">
    <File src="player_white.fap" dst="player_white.swf" />
    <File src="player_white.html" dst="index.html" />
    <Info src="player_white.info" />
  </Player>
</FWACPlayer>
```

**Poznámka:** Pokud máte více verzí jednoho přehrávače, můžete jejich seznam uvést v XML (viz dříve).

- 4 Pro každý uzel Player uveďte v seznamu název zdrojového a cílového souboru v uzlu Soubor.
- 5 (Volitelně) Pokud se rozhodnete poskytnout další informace o přehrávači, přidejte uzel Info s atributem src, který obsahuje název souboru. Informační soubor musí obsahovat text HTML. Pokud soubor obsahuje jednoduchý text bez HTML, budou před zobrazením textu odstraněny znaky konce řádku (LF a CR) a tabulátory.
- 6 Vytvořte nebo upravte soubor MXI tak, aby přejmenované soubory SWF a HTML byly umístěny ve složce Configurations/Commands/Players (Konfigurace/Příkazy/Vytvořit prezentaci/Přehrávače).

**Poznámka:** Pokud chcete, aby se na konci procesu aktivovala volba Spustit prezentaci v prohlížeči, musí mít soubory SWF a HTML stejný název.

Vygenerovaný soubor XML má následující strukturu:

```

<AlbumBook... >
  <Album ... >
    <Slide ... />
    <Slide ... />
    <Slide ... />
  </Album>
  <Album ... >
    <Slide ... />
    <Slide ... />
    <Slide ... />
  </Album>
</AlbumBook>

```

## Definice uzlů

### Uzel AlbumBook

**ver** Verze příkazu Vytvořit prezentaci, který vytvořil soubor XML.

**title** Hlavní nadpis prezentace.

**description** Popis celé prezentace.

**firstAlbum** Z nuly vycházející index prvního alba, který chcete zobrazit.

**width** Šířka prezentace.

**height** Výška prezentace.

**showThumbnails** Určuje, zda budou zobrazeny miniatury. Nebo zda miniatury byly exportovány.

**thumbWidth** Šířka miniatury.

**thumbHeight** Výška miniatury.

**autoStart** Automatické spuštění prezentace.

**allowClick** Určuje, zda bude uživatelům povoleno klepnout na obrazy.

**clickAction** Akce, která se provede po klepnutí na obraz (otevřít v novém okně, nová záložka nebo nechat rozhodnout přehrávač).

### Uzel Album

**title** Název tohoto konkrétního alba.

**description** Popis alba.

**path** Název složky, která obsahuje obrazy v tomto albu. Miniatury jsou exportovány do složky Thumbs (Miniatury) v cestě.

**hasThumb** Má miniaturu.

**thumbSrc** Obraz miniatury alba.

**hasBg** Má obraz pozadí.

**bgSrc** Obraz pozadí alba.

**bgScale** Metoda změny velikosti pozadí alba.

**interval** Interval pro prezentace tohoto alba v sekundách.

**useTransition** Použije přechody mezi obrazy.

**transType** Přechod prezentace pro toto album.

**transTime** Délka přechodu.

**firstImage** Z nuly vycházející index pro první obraz, který se zobrazí.

**dispSequence** Pořadí, ve kterém se budou zobrazovat obrazy (sekvenční nebo náhodné).

## Uzel Slide

**src** Název obrazového souboru pro tento snímek.

**caption** Popisek související s tímto snímkem.

**width** Šířka snímku.

**height** Výška snímku.

**thumbWidth** Šířka miniatury snímku.

**thumbHeight** Výška miniatury snímku.

# Kapitola 17: Optimalizace a export

Export grafiky z aplikace Adobe® Fireworks® je dvoustupňový proces. Před zahájením exportu je nutné *optimalizovat* grafiku – vybrat možnosti, které maximálně zkvalitňují vzhled grafiky a současně omezují velikost souboru, aby byla grafika stažena co nejrychleji.

Procesem optimalizace a exportu vás provede Průvodce exportem. Tento průvodce navrhuje nastavení a zobrazí náhled obrazu pro usnadnění optimalizace. Náhled obrazu lze používat i nezávisle na průvodci.

Chcete-li mít větší kontrolu nad tímto procesem, použijte nástroje pracovní plochy, například panel Optimalizace, tlačítka náhledu v okně dokumentu, dialogové okno Export.

V některých případech můžete grafiku uložit bez exportu. Další informace naleznete v části „[Ukládání dokumentů v jiných formátech](#)“ na stránce 13.

## Používání Průvodce exportem

Průvodce exportem vás krok za krokem provede procesem optimalizace a exportu.

- 1 Vyberte Soubor > Průvodce exportem.
- 2 Odpovězte na všechny otázky, které se zobrazí, a na každém panelu klepněte na Pokračovat.



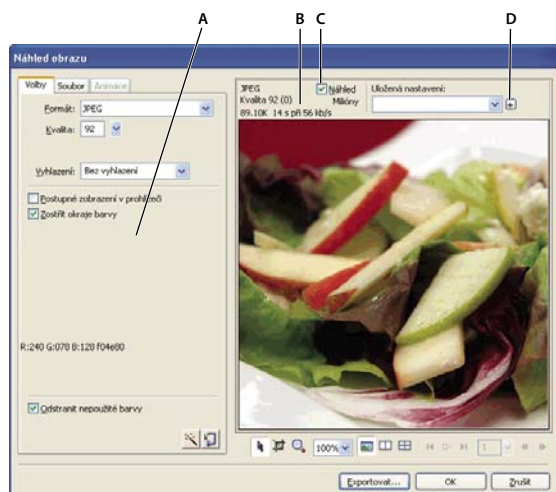
*Vyberte požadovanou velikost exportovaného souboru na prvním panelu, chcete-li optimalizovat podle maximální velikosti souboru.*

- 3 Klepněte na Konec v okně průvodce Výsledky analýzy.  
Otevře se Náhled obrazu s doporučenými volbami exportu.

## Používání náhledu obrazu

Náhled obrazu můžete otevřít prostřednictvím Průvodce exportem nebo z nabídky Soubor (Soubor > Náhled obrazu).

Oblast náhledu zobrazuje dokument nebo grafiku přesně tak, jak se budou exportovat, a odhadne velikost souboru a čas potřebný ke stažení při současném nastavení exportu.



A. Uložená sada voleb pro vybraný export B. Odhad velikosti souboru a doby stahování C. Náhled zvolených nastavení exportu D. Uložení nastavení exportu v aktivním zobrazení

Když exportujete animovaný GIF nebo javascriptový efekt přechodu, odhadnutá velikost souboru reprezentuje velikost pro všechny stavy.

**Poznámka:** Chcete-li zvýšit rychlost překreslování Náhledu obrazu, odznačte Náhled. Chcete-li zastavit překreslování oblasti náhledu při změně nastavení, stiskněte **Escape**.

## Práce s oblastí náhledu

### Zvětšení či zmenšení obrazu

- ❖ Klepněte na tlačítko Lupa a klepnutím na náhled jej zvětšíte. Chcete-li náhled zmenšit, klepněte do plochy náhledu se stisknutou klávesou **Alt** (Windows) nebo **Option** (Mac OS).

### Posunutí obrazu

- ❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Klepněte na tlačítko Ukazatel dole v dialogovém okně a táhněte myš v náhledu.
  - Podržte mezerník při aktivním ukazateli Lupa a táhněte myš v oblasti náhledu.

### Rozdělení oblasti náhledu za účelem porovnání nastavení

- ❖ Klepněte na tlačítko rozdělení zobrazení , , .

Každé okno náhledu může zobrazit náhled grafiky s různými nastaveními exportu.

**Poznámka:** Když zvětšíte nebo posunete zobrazení a je otevřeno více oken, zobrazení ve všech oknech se zvětšují a posouvají současně.

## Nastavení možností náhledu obrazu

### Optimalizace obrazu na základě velikosti cílového souboru

- 1 Klepněte na záložku Volby.
- 2 Klepněte na tlačítko Průvodce optimalizací na velikost .

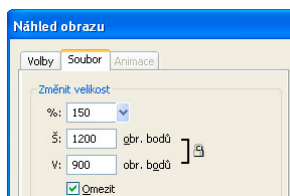
- 3 Zadejte velikost souboru v kilobajtech a klepněte na OK.

Průvodce optimalizací na velikost se pokusí přizpůsobit velikost požadovaného souboru těmito metodami:

- Nastavení kvality JPEG
- Změna vyhlazení JPEG
- Změna počtu barev v 8bitových obrazech
- Změna nastavení rozkladu v 8bitových obrazech
- Aktivace nebo deaktivace nastavení optimalizace

### Nastavení rozměrů exportovaného obrazu

- 1 Klepněte na záložku Soubor.
- 2 Určete hodnotu zvětšení nebo zmenšení v procentech nebo zadejte šířku a výšku v obrazových bodech. Vyberte Omezit, chcete-li výšku a šířku změnit proporcionálně.



### Definování pouze části obrazu pro export

- 1 Klepněte na záložku Soubor.
- 2 Vyberte možnost Oblast exportu a proveďte jednu z následujících akcí:
  - Táhněte myší tečkovaný okraj, který se zobrazuje okolo náhledu, dokud neohraničí požadovanou oblast pro export. (Tažením uvnitř náhledu přetáhnete skryté oblasti do zobrazení.)
  - Zadejte souřadnice obrazových bodů pro hranice exportované oblasti.

### Výběr nastavení animace

- 1 Klepněte na záložku Animace.
  - Chcete-li zobrazit jeden stav, vyberte jej ze seznamu v levé části dialogového okna. Můžete použít také ovládací prvky stavu v pravé dolní oblasti dialogového okna.
  - Chcete-li přehrát animaci, klepněte na ovládací prvek Spustit/Zastavit v pravé spodní oblasti dialogového okna.
- 2 Chcete-li stanovit metodu odstranění snímků, vyberte snímek ze seznamu, klepněte na ikonu popelnice a vyberte jednu z následujících možností:

**Neurčené** Určí metodu odstranění aktuálního stavu automaticky, odstraní aktuální stav, pokud následující stav obsahuje průhlednost vrstvy. U většiny animací dosáhnete pomocí této výchozí automatické metody nejlepších vizuálních výsledků a nejmenších velikostí souborů.

**Žádné** Zachová aktuální stav při přidání dalšího stavu do zobrazení. Aktuální stav (a předchozí stavy) se mohou zobrazit v průhledných oblastech dalšího stavu. Tato volba umožňuje zobrazit přesný náhled animace pomocí prohlížeče.

**Obnovit pozadí** Odstraní aktuální stav a dočasně jej nahradí pozadím webové stránky. Zobrazí se vždy pouze jeden stav. Tuto možnost zvolte, pokud se animované objekty přesunou nad průhledné pozadí.



**Obnovit předchozí** Zruší aktuální stav a dočasně jej nahradí předchozím stavem. Tuto možnost zvolte, pokud se animované objekty přesunou nad neprůhledné pozadí.

- 3 Chcete-li nastavit zpoždění stavu, vyberte požadovaný stav v seznamu a zadejte zpoždění v setinách sekundy do pole Zpoždění stavu.
- 4 Chcete-li nastavit, aby se animace přehrávala opakovaně, klepněte na tlačítko Opakovat a vyberte požadovaný počet opakování z rozbalovací nabídky.
- 5 Chcete-li všechny stavy oříznout tak, aby výstupem byla pouze oblast, která je v každém stavu jiná, vyberte možnost Oříznout každý stav. Tato volba sníží velikost souboru.
- 6 Mají-li být výstupem pouze obrazové body, které jsou v každém stavu jiné, vyberte možnost Uložit rozdíly mezi stavy. Tato volba sníží velikost souboru.

## Export pomocí Náhledu obrazu

- 1 Vyberte položky Soubor > Náhled obrazu.
- 2 Vyberte možnosti na jednotlivých záložkách.
- 3 Klepněte na Exportovat.
- 4 V dialogovém okně Exportovat zadejte název souboru, vyberte cíl, nastavte další požadované volby a klepněte na tlačítko Uložit.

## Optimalizace pracovní plochy

Aplikace Fireworks na pracovní ploše nabízí funkce optimalizace a exportu, které umožňují lépe ovládat způsob exportu souborů. Můžete použít přednastavené možnosti optimalizace nebo přizpůsobit optimalizaci výběrem konkrétních možností, například typu souboru a palety barev.

Panel Optimalizace obsahuje důležité ovládací prvky pro optimalizaci a (pro 8bitové formáty souborů) tabulku zobrazující barvy v aktuální paletě barev exportu. Panel zobrazí nastavení, které zůstane zachováno pro aktivní výběr (řez nebo celý dokument).

Tlačítka náhledu v okně dokumentu zobrazují, jak bude exportovaná grafika vypadat při současném nastavení optimalizace.

Celý dokument můžete optimalizovat stejným způsobem, nebo můžete vybrat jednotlivé řezy nebo vybrané oblasti JPEG a každé přiřadit různá nastavení optimalizace.

## Optimalizace jednotlivých řezů

Když vyberete řez, inspektor Vlastnosti nabídne rozbalovací nabídku Nastavení exportu řezů, ve které můžete vybrat přednastavené nebo uložené nastavení optimalizace.

- 1 Klepnutím na řez ho vyberte. Klepnutím se stisknutou klávesou Shift vyberte více řezů.
- 2 Vyberte možnosti v panelu Optimalizace.

## Náhled a porovnání nastavení optimalizace

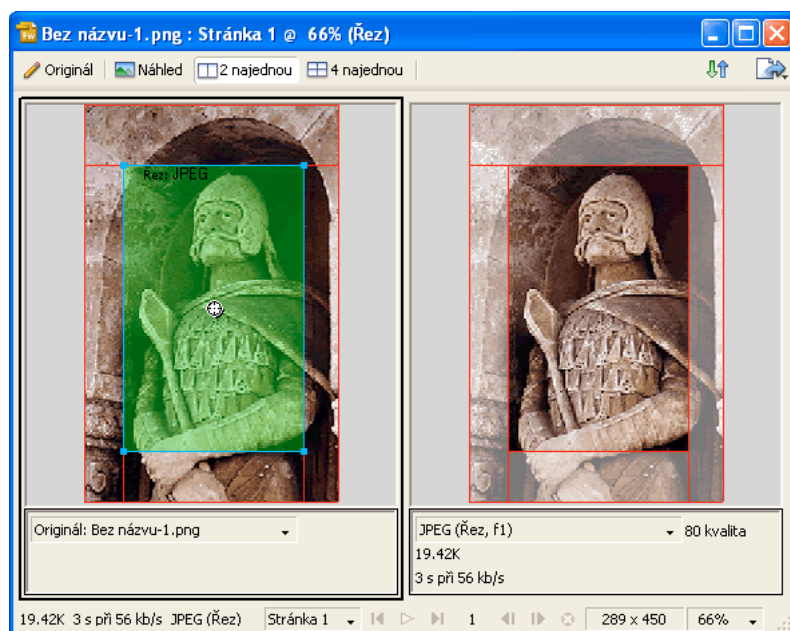
Tlačítka náhledu dokumentu na základě nastavení optimalizace zobrazují, jak by grafika vypadala ve webovém prohlížeči. Můžete zobrazit efekt přechodu a chování navigace, a také animaci.



Tlačítko Originál a tlačítka náhledu dokumentu

Náhled zobrazí celkovou velikost, odhadovanou dobu stahování a formát souboru dokumentu. Odhadovaná doba stahování je průměrný čas, který by stažení všech řezů a snímků dokumentu zabralo na modemu 56K. Zobrazení 2 najednou a 4 najednou zobrazují další informace, které se liší v závislosti na vybraném typu souboru.

Během zobrazení náhledu můžete optimalizovat celý dokument nebo pouze vybrané řezy. Překrytí řezu pomáhá odlišit aktuálně optimalizované řezy od zbytku dokumentu.



Je-li zapnuto překrytí řezu, zobrazí se řezy, které neoptimalizujete, šedě.

## Zobrazení grafiky na základě aktuálních nastavení optimalizace

❖ Klepněte na tlačítko Náhled v levé horní části okna dokumentu.

**Poznámka:** Chcete-li při zobrazení náhledu skrýt řezy a vodička řezů, klepněte na panelu nástrojů na položku Skrýt řezy .

## Porovnání zobrazení s různými nastaveními optimalizace

- 1 Klepněte na tlačítko 2 najednou nebo 4 najednou v levé horní části okna dokumentu.
- 2 Klepněte na jeden z náhledů rozděleného zobrazení.
- 3 Zadejte nastavení v panelu Optimalizace.
- 4 Vyberte další náhledy a určete různá nastavení optimalizace pro každý náhled.

Když vyberete zobrazení 2 najednou nebo 4 najednou, první rozdělené zobrazení ukazuje originální dokument Fireworks PNG, který tak můžete porovnat s optimalizovanými verzemi. Tento náhled můžete přepínat s jinými optimalizovanými verzemi.

## Přepnutí libovolného optimalizovaného zobrazení na náhled Originál v zobrazení 2 najednou nebo 4 najednou

- 1 Vyberte optimalizované zobrazení.

- 2 V rozbalovací nabídce Náhled v dolní části okna náhledu vyberte příkaz Originál (bez náhledu).

### **Přepnutí zobrazení Originál na optimalizované zobrazení 2 najednou nebo 4 najednou**

- 1 Vyberte zobrazení obsahující originál.
- 2 V rozbalovací nabídce Náhled vyberte příkaz Náhled obrazu.

### **Skrytí nebo zobrazení překrytí řezu**

- ❖ Vyberte Zobrazení > Překrytí řezu.

## **Optimalizace pomocí přednastavené možnosti**

Klepněte na možnosti Okno > Optimalizovat a otevřete panel Optimalizace. Po výběru přednastavené možnosti se nastaví zbývající možnosti na panelu Optimalizace.

- ❖ Vyberte přednastavenou možnost z rozbalovací nabídky Nastavení v inspektoru Vlastnosti nebo v panelu Optimalizace.

**GIF webové 216** Převeďte všechny barvy na bezpečné webové barvy. Paleta barev obsahuje až 216 barev.

**GIF webové 256** Převádí barvy na nejbližší barvu bezpečnou pro web. Paleta barev obsahuje maximálně 256 barev.

**GIF webové 128** Převádí barvy na nejbližší barvu bezpečnou pro web. Paleta barev obsahuje až 128 barev.

**GIF adaptivní 256** Obsahuje pouze aktuální barvy použité v grafice. Paleta barev obsahuje maximálně 256 barev.

**JPEG – lepší kvalita** Nastaví kvalitu na 80 a vyhlazení na 0, grafika je kvalitnější ale soubor větší.

**JPEG – menší soubor** Nastaví kvalitu na 60 a vyhlazení na 2, soubor je méně než poloviční oproti nastavení JPEG - vyšší kvalita, ale není tak kvalitní.

**Animovaný GIF webové 128** Nastaví formát souboru na Animovaný GIF a převede barvy na nejbližší bezpečnou webovou barvu. Paleta barev obsahuje až 128 barev.

## **Výběr typu souboru**

Prizpůsobte optimalizaci výběrem konkrétního typu souboru z rozbalovací nabídky Formát souboru pro export v panelu Optimalizace a nastavením možností pro konkrétní formát, například barevné hloubky, rozkladu a kvality. Nastavení můžete uložit jako novou předvolbu.

**GIF** Formát GIF (Graphics Interchange Format) je oblíbený webový grafický formát, který je ideální pro ilustrace, loga, obrazy s průhlednými plochami a animace. Obrazy s oblastmi plné barvy se nejlépe komprimují, když jsou exportované jako soubory GIF. Soubory GIF obsahují maximálně 256 barev.

**JPEG** Byl vytvořen skupinou Joint Photographic Experts pro fotografie a obrazy s mnoha barvami. JPEG podporuje milióny barev (24bitové). Formát JPEG je nejlepší pro skenované fotografie, obrazy s texturami, obrazy s přechody barev a všechny obrazy, které vyžadují více než 256 barev.

**PNG** PNG (Portable Network Graphic) je univerzální webový grafický formát, který podporuje až 32bitové barvy, může obsahovat průhlednost nebo alfa kanál a může být progresivní. Ne všechny webové prohlížeče však zobrazují obrazy PNG. Ačkoli je PNG nativní formát aplikace Fireworks, obsahují soubory Fireworks PNG další informace specifické pro aplikaci, které nejsou uloženy v exportovaném souboru PNG nebo v souborech vytvořených v jiných aplikacích.

**WBMP** WBMP (Wireless Bitmap) je grafický formát vytvořený pro mobilní výpočetní zařízení, jako jsou mobilní telefony a zařízení PDA. Tento formát se používá na stránkách s protokolem WAP (Wireless Application Protocol). Protože je WBMP 1bitový formát, viditelné jsou pouze dvě barvy: černá a bílá.

**TIFF** TIFF (Tagged Image File Format) je grafický formát používaný pro ukládání bitmapových obrazů. Soubory TIFF se nejčastěji používají pro tištěné publikace. Řada multimediálních aplikací také dokáže zpracovat importované soubory TIFF.

**BMP** Formát grafických souborů systému Microsoft Windows. Řada aplikací umí obrazy BMP importovat.

**PICT** Tento formát byl vyvinut společností Apple Computer a používá se většinou v operačních systémech Macintosh. Většina aplikací pro Mac umí obrazy PICT importovat.

### Viz také

„[Optimalizace souborů GIF, PNG, TIFF, BMP a PICT](#)“ na stránce 219

„[Optimalizace souborů JPEG](#)“ na stránce 225

## Uložení a opakované použití nastavení optimalizace

Fireworks si pamatuje poslední nastavení optimalizace, které jste použili po provedení některé z následujících akcí:

- Soubor > Uložit
- Soubor > Uložit jako
- Soubor > Exportovat

Fireworks pak tato nastavení použije pro nové dokumenty.

**Poznámka:** Nové řezy získají své výchozí nastavení optimalizace od nadřazeného dokumentu.

Můžete také uložit vlastní nastavení optimalizace a použít je v budoucnu při optimalizaci nebo dávkovém zpracování. Do vlastního přednastavení optimalizací se uloží následující informace:

- Nastavení a tabulka barev v panelu Optimalizace
- Nastavení Zpoždění stavu vybrané v panelu Stav (pouze pro animace)

### Uložení nastavení optimalizace jako předvolby

Uložená nastavení optimalizace se zobrazí dole v nabídce Nastavení v panelu Optimalizace a v inspektoru Vlastnosti. Soubor přednastavení se uloží do složky Nastavení exportu v konfigurační složce specifické pro uživatele Fireworks. Informace o umístění této složky naleznete v části „[Konfigurační soubory uživatele](#)“ na stránce 286.

- 1 V panelu Optimalizace v nabídce Volby vyberte položku Uložit nastavení.
- 2 Zadejte název pro přednastavení optimalizace a klepněte na OK.

### Sdílení uložených nastavení optimalizace s dalšími uživateli aplikace Fireworks

- ❖ Zkopírujte uložený soubor přednastavení optimalizace ze složky Nastavení exportu do stejné složky na jiném počítači.

**Poznámka:** Umístění složky Nastavení exportu se liší v závislosti na operačním systému.

### Odstranění vlastní předvolby optimalizace

Přednastavené nastavení optimalizace Fireworks nemůžete odstranit.

- 1 V rozbalovací nabídce Uložené nastavení panelu Optimalizace vyberte nastavení optimalizace.
- 2 V panelu Optimalizace v nabídce Volby vyberte položku Odstranit nastavení.

## Optimalizace souborů GIF, PNG, TIFF, BMP a PICT

Každý formát grafického souboru ve Fireworks má sadu voleb optimalizace. 8bitové typy souborů, například GIF, PNG 8, TIFF 8, BMP 8 a PICT 8, nabízí největší možnosti optimalizace.



*Pro webovou grafiku s prolínajícími se tóny, například fotografie, použijte 24bitový formát, jako je JPEG. (Viz „Optimalizace souborů JPEG“ na stránce 225.)*

Nastavení optimalizace aplikace Fireworks jsou podobná pro všechny 8bitové formáty grafických souborů. Pro formáty webových souborů, například GIF a PNG, můžete zadat míru komprese.

Při experimentování s různými nastaveními optimalizace můžete použít tlačítka 2 najednou a 4 najednou a otestovat a porovnat podobu grafik a odhadovanou velikost souboru.

### Výběr palety barev

8bitové obrazy obsahují paletu barev s až 256 dostupnými barvami. Obraz používá pouze tyto barvy, nemusí však použít všechny.

❖ Na panelu Optimalizace vyberte jednu z následujících možností z rozbalovací nabídky Paleta indexovaných barev:

**Adaptivní** Vlastní paleta odvozená z aktuálních barev dokumentu. Nejčastěji poskytuje nejvyšší kvalitu obrazu.

**Webová adaptivní** Adaptivní paleta, jejíž barvy jsou převedeny na nejbližší barvu bezpečnou pro web. Bezpečné webové barvy jsou barvy, které jsou obsaženy v paletě Webová 216.

**Webová 216** Paleta 216 barev společných na počítačích Windows a Macintosh. Tato paleta se často nazývá bezpečná webová nebo bezpečná pro prohlížeče, protože produkuje poměrně konzistentní výsledky v různých webových prohlížečích ve všech platformách, když je zobrazena na 8bitovém monitoru.

**Přesná** Obsahuje přesné barvy použité v obrazu. Pouze obrazy obsahující 256 nebo méně barev mohou použít přesnou paletu. V opačném případě se paleta barev přepne na Adaptivní.

**Windows a Mac OS** Každá obsahuje 256 barev jednotlivě definovaných standardy platformy Windows nebo Macintosh.

**Stupně šedi** Paleta s 256 nebo méně odstínů šedi. Výběr této palety převede obraz na stupně šedi.

**Černobílý** Dvoubarevná paleta sestávající pouze z černé a bílé.

**Rovnoměrná** Matematická paleta založená na hodnotách RGB obrazových bodů.

**Jiný** Paleta, která byla změněna nebo načtena z externí palety (souboru ACT) nebo souboru GIF.

Paletu barev můžete optimalizovat a upravit pomocí tabulky barev v panelu Optimalizace.

### Import palety barev

1 Proveďte jednu z následujících akcí:

- Z nabídky Volby panelu Optimalizace vyberte možnost Načíst paletu.
- Vyberte Vlastní z rozbalovací nabídky Paleta indexovaných barev panelu Optimalizace.

2 Najděte soubor s paletou ACT nebo GIF a klepněte na Otevřít.

Barvy ze souboru ACT nebo GIF se přidají do tabulky barev v panelu Optimalizace.

**Poznámka:** Uživatelé systému Windows musí vybrat soubory GIF z rozbalovací nabídky Soubory typu, aby se v dialogovém okně Otevřít zobrazily soubory s příponou GIF.

## Výběr barevné hloubky pro 8bitový obraz

Barevná hloubka je číslo, které udává počet barev v grafice. Snížením barevné hloubky zmenšíte velikost souboru, můžete se ale také snížit kvalita obrazu. Pokud snížíte barevnou hloubku, budou odstraněny některé barvy obrazu počínaje těmi, které jsou používány nejméně často. Obrazové body obsahující vypuštěné barvy se převedou na nejbližší barvy ze zbytku palety.

❖ Proveďte jednu z následujících akcí:

- V panelu Optimalizace vyberte možnost z rozbalovací nabídky Barvy:
- Do textového pole zadejte hodnotu (od 2 do 256).

**Poznámka:** Počet uvedený dole v tabulce barev označuje skutečný počet barev viditelných v obrazu. Pokud není zobrazeno žádné číslo, klepněte na tlačítko Vytvořit znovu.

## Odebrání nepoužívaných barev v 8bitovém obrazu

Tím se zmenší velikost souboru.

❖ V panelu Optimalizace v nabídce Volby vyberte položku Odstranit nepoužité barvy.






## Zahrnutí všech barev palety, včetně barev nepoužitých v uloženém obrazu

❖ Odznačte Odstranit nepoužité barvy.

## Zobrazení a úpravy barev v paletě

Tabulka barev v panelu Optimalizace zobrazuje barvy v současném náhledu, když pracujete s 8bitovými barvami nebo barvami s menším rozlišením. Můžete také změnit paletu obrazu. Tabulka barev se aktualizuje automaticky, když jste v režimu Náhled. Je prázdná, pokud optimalizujete více než jeden řez současně nebo pokud nepracujete v 8bitovém formátu.

U některých vzorků barev se zobrazují malé symboly, které označují určité charakteristiky jednotlivých barev:

| Symbol  | Význam   |
|---|--|
|  | Barva byla upravena, ovlivněn byl pouze exportovaný dokument. Úpravy barvy nezmění barvu ve zdrojovém dokumentu. |
|  | Barva je zamknutá.   |
|  | Barva je průhledná   |
|  | Barva je bezpečná webová.  |
|  | Barva má více atributů. V tomto případě je barva webová bezpečná, zamknutá a upravená.                           |

## Opakované vytvoření tabulky barev, aby odrážela úpravy v dokumentu

Pokud je nutné opakované vytvoření, zobrazí se v dolní části panelu Optimalizovat tlačítko Znovu vytvořit.

❖ Klepněte na tlačítko Znovu vytvořit.

## Výběr barev v paletě

- Chcete-li vybrat jednu barvu, klepněte na ni v tabulce barev na panelu Optimalizace.

- Chcete-li vybrat více barev, klepněte na ně se stisknutou klávesou Ctrl (systém Windows) nebo Command (systém Mac OS).
- Chcete-li vybrat rozsah barev, klepněte na barvu, podržte klávesu Shift a klepněte na poslední barvu v rozsahu.

### Zobrazení náhledu všech obrazových bodů v dokumentu, které obsahují určitou barvu


- 1 Klepněte na tlačítko Náhled v levé horní části okna dokumentu.
- 2 Klepněte myší na vzorek barvy v tabulce barev v panelu Optimalizace a podržte tlačítko myši stisknuté.

Obrazové body, které obsahují vybraný vzorek, se dočasně změní na jinou barvu zvýraznění, dokud neuvolníte tlačítko myši.

**Poznámka:** Když využijete náhled obrazových bodů v dokumentu v zobrazení 2 najednou nebo 4 najednou, vyberte jiné zobrazení než zobrazení Originál.


### Zamknutí nebo odemknutí barev v paletě

Můžete zamknout individuální barvy, abyste je nemohli odstranit nebo změnit, když měníte palety, nebo když snižujete počet barev v paletě. Pokud po zamknutí barev přepnete na jinou paletu, zamknuté barvy se přidají do nové palety.

- Chcete-li přepínat uzamčení pro vybraný vzorek barvy, klepněte na tlačítko Zamknout  v dolní části panelu Optimalizace, nebo klepněte pravým tlačítkem myši (v systému Windows) nebo se stisknutou klávesou Control (v systému Mac OS) na vzorek barvy a vyberte položku Zamknout barvu.
- Chcete-li odemknout všechny barvy, vyberte položku Odemknout všechny barvy v nabídce Volby panelu Optimalizace.

### Úpravy barev v paletě

Úpravy barvy nahradí všechny instance dané barvy v obrazech, které jsou exportovány nebo uloženy jako bitmapa. Úpravy nenahrazují barvu v původním obrazu (kromě bitmap). Pokud pracujete s bitmapou, uložte kopii obrazu jako soubor PNG a tím uchováte upravitelnou verzi původního obrazu.


- 1 Jedním z následujících způsobů otevřete systémový výběr barvy:
  - Vyberte barvu a klepněte na tlačítko Upravit barvu  v dolní části panelu Optimalizace.
  - Poklepejte na barvu v tabulce barev.
- 2 Změňte barvu.

**Poznámka:** Klepnutím do palety pravým tlačítkem myši (systém Windows) nebo se stisknutou klávesou Control (systém Mac OS) zobrazíte možnosti úprav.

### Používání bezpečných webových barev

Bezpečné webové barvy jsou barvy, které jsou společné pro platformu Macintosh i Windows. Tyto barvy nejsou rozložené, když se zobrazují ve webovém prohlížeči na displeji počítače nastaveném na 256 barev. U souboru Fireworks PNG změna barev na bezpečné webové barvy panelu Optimalizace ovlivní pouze exportovanou verzi obrazu, nikoli vlastní obraz.

- Chcete-li vynutit, aby byly všechny barvy webové bezpečné barvy, vyberte možnost Web 216 z rozbalovací nabídky Paleta indexovaných barev na panelu Optimalizace.
- Chcete-li vytvořit adaptivní paletu upřednostňující bezpečné webové barvy, vyberte z rozbalovací nabídky Paleta indexovaných barev na panelu Optimalizace možnost Webová adaptivní.

- Chcete-li vynutit, aby byla barva převedena na svůj nejbližší webový bezpečný ekvivalent, vyberte barvu v tabulce barev panelu Optimalizace a pak klepněte na tlačítko Přitahovat na webové bezpečné .

### Aproximace barev, které paleta neobsahuje, pomocí rozkladu

Rozklad aproximuje barvy, které nejsou obsaženy v současné paletě, nahrazením podobně barevných obrazových bodů. Barvy budou smíchány tak, aby z určité vzdálenosti vypadaly jako chybějící barva. Rozklad je vhodný zejména tehdy, když exportujete obrazy se složitými prolnutími nebo přechody nebo když exportujete fotografické obrazy do 8bitového formátu grafických souborů, například GIF.

- ❖ Zadejte hodnotu v procentech do textového pole Rozklad v panelu Optimalizace.

**Poznámka:** Rozklad může významně snížit velikost souboru.

### Uložení palet barev

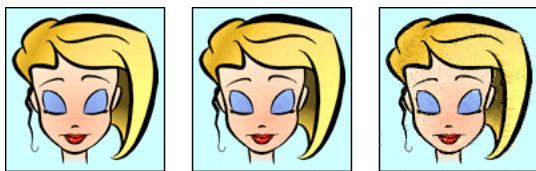
Vlastní palety můžete uložit jako soubory externích palet, které bude možné použít s jinými dokumenty aplikace Fireworks nebo v jiných aplikacích podporujících soubory externích palet, například Adobe FreeHand®, Adobe Flash® a Adobe Photoshop®. Uložené soubory palet mají příponu .act.

- 1 V panelu Optimalizace v nabídce Volby vyberte položku Uložit paletu.
- 2 Zadejte název souboru a vyberte cílovou složku.
- 3 Klepněte na Uložit.

Uložený soubor s paletou můžete načíst do panelu Vzorník nebo panelu Optimalizace a použít paletu při exportu dalších dokumentů.

### Úpravy komprese

Soubory GIF zkomprimujete změnou nastavení ztráty. Vyšším nastavením ztráty můžete získat menší soubory, ale s nižší kvalitou obrazu. Nejlepší výsledky poskytuje obvykle nastavení ztráty od 5 do 15.



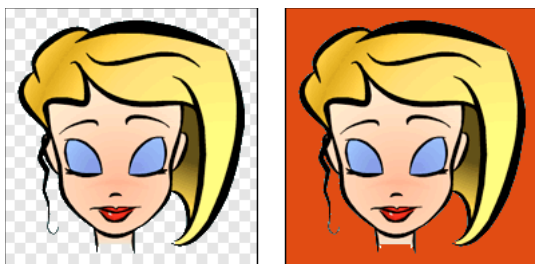
Originál GIF; hodnota ztráty 30; hodnota ztráty 100;

- ❖ Na panelu Optimalizace zadejte hodnotu ztráty.

### Nastavení průhlednosti oblastí

Průhledné oblasti v souborech GIF a 8bitových souborech PNG umožňují prosvítání pozadí webové stránky. V aplikaci Fireworks jsou průhledné oblasti označeny šedobílou šachovnicí.





Náhled optimalizovaného obrazu ve Fireworks; obraz exportovaný s průhledností a umístěný na webové stránce s barevným pozadím

**Poznámka:** Ačkoli 32bitové soubory PNG obsahují průhlednost, panel Optimalizace nezahrnuje možnost průhlednosti pro tyto soubory.

Pro soubory GIF použijte *indexovanou průhlednost*, která zapne nebo vypne pixely s konkrétními hodnotami barev.

Standardně se obrazy GIF exportují bez průhlednosti. I v případě, že se plátno za obrazem nebo objektem zobrazí v zobrazení Originál v aplikaci Fireworks průhledně, nemusí být pozadí pro daný obraz průhledné, jestliže před exportem nevyberete možnost Indexovaná průhlednost.

Pro soubory PNG použijte průhlednost alfa, která se často používá v exportované grafice obsahující přechodovou průhlednost a poloprůhledné obrazové body. Ačkoli průhlednost není pro export na web příliš užitečná (protože většina prohlížečů nepodporuje formát PNG), je užitečná pro export do aplikací Flash nebo Adobe Director, protože obě aplikace tento typ průhlednosti podporují.

**Poznámka:** Nastavení barev na průhledné ovlivní pouze exportovanou verzi obrazu, a ne skutečný obraz. V náhledu můžete vidět, jak bude exportovaný obraz vypadat.

## Viz také


„Export z pracovní plochy“ na stránce 227

## Změna pozadí obrazu na průhledné

- 1 Klepněte na tlačítko Náhled, 2 najednou nebo 4 najednou v levém horním rohu okna dokumentu. V zobrazení 2 najednou nebo 4 najednou klepněte na jiné zobrazení, než originál.
- 2 Na panelu Optimalizace (Okno > Optimalizace) vyberte jako formát souboru GIF nebo PNG 8. Pak vyberte možnost Indexovaná průhlednost z rozbalovací nabídky Zvolte typ průhlednosti.

Barva plátna bude v náhledu průhledná a grafika je připravena k exportu.



## Výběr barvy pro průhlednost

- 1 Klepněte na tlačítko Náhled, 2 najednou nebo 4 najednou v levém horním rohu okna dokumentu. V zobrazení 2 najednou nebo 4 najednou klepněte na jiné zobrazení, než originál.
- 2 Na panelu Optimalizace (Okno > Optimalizace) vyberte jako formát souboru GIF nebo PNG 8. Pak vyberte možnost Indexovaná průhlednost z rozbalovací nabídky Zvolte typ průhlednosti.
- 3 Chcete-li vybrat jinou barvu, klepněte na tlačítko Vybrat průhlednou barvu .
- 4 Klepněte na vzorek barvy v tabulce barev panelu Optimalizace nebo klepněte na barvu v dokumentu.

## Přidání nebo odstranění průhledných barev

- 1 Klepněte na tlačítko Náhled, 2 najednou nebo 4 najednou v levém horním rohu okna dokumentu. V zobrazení 2 najednou nebo 4 najednou klepněte na jiné zobrazení, než originál.

**Poznámka:** Ačkoli můžete přidat nebo odstranit průhledné barvy v zobrazení Originál, výsledky uvidíte až po zobrazení náhledu.

- 2 Na panelu Optimalizace (Okno > Optimalizace) vyberte jako formát souboru GIF nebo PNG 8. Pak vyberte možnost Indexovaná průhlednost z rozbalovací nabídky Zvolte typ průhlednosti.
- 3 V dolní části panelu klepněte na tlačítko Přidat barvu k průhlednosti  nebo Odebrat barvu z průhlednosti .
- 4 Klepněte na vzorek barvy v tabulce barev nebo klepněte na barvu v dokumentu.

## Prokládání obrazů pro postupné stahování

Při zobrazení ve webovém prohlížeči se proložené obrazy zobrazí nejprve s nejnižším rozlišením a pak postupně přecházejí k plnému rozlišení až do dokončení stahování.

**Poznámka:** Tato volba je dostupná pouze pro formáty souborů GIF a PNG. Podobné výsledky můžete získat s JPEG, když ho učiníte progresivním.

- ❖ V panelu Optimalizace v nabídce Volby vyberte položku Prokládaný.

## Sjednocení cílové barvy pozadí

Vyhlazení zobrazí obraz hladší díky smíchání barev s pozadím. Pokud je objekt například černý a stránka, na které je umístěn, je bílá, vyhlazení přidá několik odstínů šedi do obrazových bodů obklopujících okraje objektu, aby byl přechod mezi černou a bílou hladší.



- ❖ V panelu Optimalizace vyberte barvu z rozbalovací nabídky Podklad. Sjednoťte ji, jak nejvíce to jde, s cílovou barvou pozadí, na kterém bude grafika umístěna.

**Poznámka:** Vyhlazení se použije pouze na objekty s měkkými okraji, které leží přímo na plátně.

## Odstranění olemování

Když zprůhledníte barvu plátna na obrazu, který byl dříve vyhlazený, obrazové body z vyhlazení zůstanou. Když pak exportujete (nebo v některých případech uložíte) grafiku a umístíte ji na webovou stránku s jinou barvou pozadí, obvodové obrazové body vyhlazených objektů se mohou objevit jako olemování, což se projeví zejména na tmavém pozadí.




## Odstranění olemování v souborech Fireworks PNG a v importovaných souborech aplikace Photoshop

❖ Proveďte jednu z následujících akcí:

- Nastavte Barvu plátna v inspektoru Vlastnosti nebo Barvu podkladu v panelu Optimalizace na barvu pozadí cílové webové stránky.
- S vybraným objektem který chcete exportovat, z rozbalovací nabídky Okraj v inspektoru Vlastnosti vyberte Ostré.

### Ruční odstranění olemování ze souboru GIF nebo jiného grafického souboru

- 1 V otevřeném souboru v aplikaci Fireworks klepněte na tlačítko Náhled, 2 najednou nebo 4 najednou v levé horní části okna dokumentu. V zobrazení 2 najednou nebo 4 najednou klepněte na jiné zobrazení, než originál.
- 2 V panelu Optimalizace vyberte možnost Indexovaná průhlednost z rozbalovací nabídky Průhlednost.
- 3 Klepněte na tlačítko Přidat barvu k průhlednosti  a klepněte na obrazový bod v olemování.  
Všechny obrazové body stejné barvy se odstraní z náhledu.
- 4 Pokud je olemování stále přítomné, opakujte krok 3, dokud olemování nezmizí.



## Optimalizace souborů JPEG

Pomocí panelu Optimalizace můžete optimalizovat JPEG nastavením voleb komprese a vyhlazení.

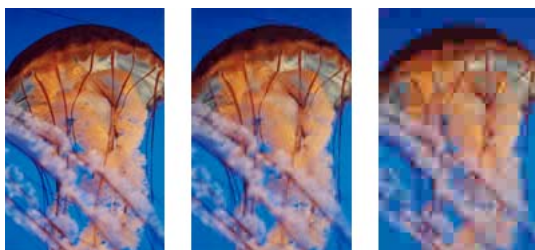
Soubory JPEG se vždy uloží a exportují v 24bitových barvách, soubor JPEG tedy nemůžete optimalizovat úpravou palety barev. Když je vybraný obraz JPEG, tabulka barev je prázdná.

Při experimentování s různými nastaveními optimalizace můžete použít tlačítka 2 najednou a 4 najednou a otestovat a porovnat vzhled souboru JPEG a odhadovanou velikost souboru.

***Poznámka:** Soubory JPEG lze ukládat přímo z dialogového okna "Uložit jako".*

### Nastavení kvality souborů JPEG

JPEG je ztrátový formát, což znamená, že některá obrazová data se při kompresi ztratí a dojde ke snížení kvality finálního souboru.



*Původní obraz; nastavení kvality 50; nastavení kvality 20;*

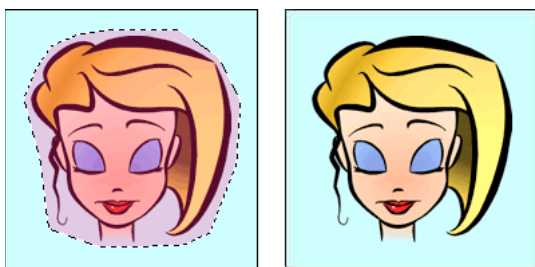
❖ Upravte kvalitu jezdcem Kvalita v rozbalovací nabídce v panelu Optimalizace.

Vysoké nastavení zaručuje kvalitu obrazu, ale horší kompresi, výsledkem jsou větší soubory.

Nízké nastavení dává malý soubor, ale nižší kvalitu obrazu.

## Selektivní komprese oblastí souboru JPEG

Chcete-li snížit celkovou velikost obrazu a současně zachovat kvalitu důležitějších oblastí, komprimujte důležitější oblasti s vyšší úrovní kvality a méně důležité oblasti, například pozadí, komprimujte s nižší úrovní kvality.



*Vybraná oblast v tomto obrazu je komprimována s úrovní kvality 90, zatímco nevybraná oblast je komprimována s úrovní kvality 50.*

- 1 V zobrazení Originál vyberte oblast grafiky pro komprimaci pomocí nástroje pro výběr.
- 2 Vyberte možnosti Změnit > Selektivní JPEG > Uložit výběr jako masku JPEG.
- 3 V panelu Optimalizace vyberte volbu JPEG z rozbalovací nabídky Formát souboru pro export.
- 4 Klepněte na tlačítko Upravit volby selektivní kvality panelu Optimalizace.
- 5 Vyberte Zapnout selektivní kvalitu a do textového pole zadejte hodnotu.  
Zadáním nižší hodnoty zkomprimujete vybranou oblast více než zbytek obrazu; zadáním nižší hodnoty ji zkomprimujete méně.
- 6 (Volitelně) Změní barvu překrytí pro selektivní oblast JPEG. Výstup to neovlivní.
- 7 Chcete-li exportovat všechny textové položky na vyšší úrovni bez ohledu na hodnotu selektivní kvality, vyberte možnost Zachovat kvalitu textu.
- 8 Chcete-li exportovat symboly tlačítek na vyšší úrovni, vyberte možnost Zachovat kvalitu tlačítek.

## Změna oblasti selektivní komprese JPEG

- 1 Vyberte položky Změnit > Selektivní JPEG > Obnovit masku JPEG jako výběr.
- 2 Pomocí libovolného nástroje pro výběr proveďte změny velikosti dané oblasti.
- 3 Vyberte možnosti Změnit > Selektivní JPEG > Uložit výběr jako masku JPEG.

4 (Volitelně) Změňte nastavení selektivní kvality na panelu Optimalizace.

**Poznámka:** Chcete-li výběr vrátit, vyberte Změnit > Selektivní JPEG > Odstranit masku JPEG.

## Rozostření nebo zaostření detailů JPEG

Vyhazení rozostří ostré okraje, které se v JPEGu nekomprimují dobře. Vyšší čísla mají za následek více rozostření v exportovaném nebo uloženém JPEGu a většinou vedou k menší velikosti souborů. Nastavení vyhlazení na hodnotu 3 sníží velikost obrazu, ale zachová přijatelnou kvalitu.

Volbu Zostřit okraje JPEG použijte, když exportujete nebo ukládáte obrazy JPEG s textem nebo jemnými detaily a chcete ostrost těchto oblastí zachovat. Toto nastavení zvětší velikost souboru.

Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li detaily rozostřit, vyberte možnost Vyhazení na panelu Optimalizace.
- Chcete-li detaily zostřit, vyberte v nabídce Volby panelu Optimalizace možnost Zostřit okraje JPEG.

## Vytvoření progresivního obrazu JPEG

Progresivní JPEG, podobně jako prokládaný GIF a PNG, se nejdříve zobrazí v nízkém rozlišení a po stažení se jeho kvalita zvýší.

❖ V panelu Optimalizace v nabídce Volby vyberte položku Progresivní JPEG.

**Poznámka:** Některé starší aplikace pro úpravy bitmap neumějí otevřít progresivní JPEG.

## Export z pracovní plochy

Po optimalizaci můžete grafiku nebo dokument exportovat (nebo uložit, podle typu původního souboru).

Dokument můžete exportovat (nebo v některých případech uložit) jako jeden obraz v GIFu, JPEGu nebo v jiném grafickém formátu. Můžete také exportovat celý dokument jako soubor HTML a přidružené obrazové soubory, pouze vybrané řezy nebo zadanou oblast. Kromě toho můžete exportovat stavy a vrstvy aplikace Fireworks jako samostatné obrazové soubory.

Standardní umístění, do kterého Fireworks exportuje soubory, je určeno následovně (v tomto pořadí):

- 1 Současné předvolby exportu dokumentu, které jsou definované, pokud jste již někdy dokument exportovali a pak uložili soubor PNG.
- 2 Současné umístění exportu/uložení, které je definováno pokaždé, když procházíte z výchozího umístění v dialogových oknech Uložit, Uložit jako nebo Exportovat
- 3 Umístění aktuálního souboru
- 4 Výchozí umístění, kam jsou ukládány nové dokumenty nebo obrazy ve vašem operačním systému

Standardní umístění, do kterého Fireworks ukládá dokumenty, je ale určeno jinými kritérii. Další informace najdete v části „Ukládání souborů Fireworks“ na stránce 13.

## Export stránek jako obrazových souborů

- 1 Vyberte Soubor > Exportovat.
- 2 Vyberte místo pro exportované soubory.

3 Proveďte jednu z následujících akcí:

- V rozbalovací nabídce Export vyberte možnost Pouze obrazy a pak zaškrtněte políčko Pouze současná stránka nebo jeho zaškrtnutí zrušte. Stránky jsou exportovány do formátu obrazu nastaveného na panelu Optimalizace.
- Z rozbalovací nabídky Exportovat vyberte možnost Stránky na soubory a v rozbalovací nabídce Exportovat jako vyberte možnost Obrazy. Stránky jsou exportovány do formátu obrazu nastaveného na panelu Optimalizace.
- Z rozbalovací nabídky Exportovat vyberte Stránky na soubory a vyberte Fireworks PNG v rozbalovací nabídce Exportovat jako. Každá stránka je exportována jako samostatný soubor PNG, který je zpětně kompatibilní s aplikací Fireworks 8.

## Export jednoho obrazu

Pokud pracujete s existujícím obrazem, který jste otevřeli ve Fireworks, můžete ho místo exportu uložit. Další informace naleznete v části „[Ukládání dokumentů v jiných formátech](#)“ na stránce 13.

**Poznámka:** Chcete-li exportovat pouze určité obrazy v dokumentu, musíte nejdříve dokument rozdělit na řezy a exportovat pouze požadované řezy.

1 Na panelu Optimalizace vyberte formát souboru a nastavte možnosti specifické pro daný formát.

2 Vyberte Soubor > Exportovat.

3 Vyberte umístění, do kterého chcete obrazový soubor exportovat.

Pro webovou grafiku je nejlepším umístěním většinou složka v lokálním webovém místě.

4 Zadejte název souboru bez přípony. Přípona bude přidána během exportu na základě typu souboru.

5 V rozbalovací nabídce Exportovat vyberte příkaz Pouze obrazy.

6 Klepněte na Uložit.

## Export dokumentu rozděleného na řezy

Standardně se při exportu dokumentu Fireworks rozděleného na řezy exportuje soubor HTML a související obrazy. Exportovaný soubor HTML lze zobrazit ve webovém prohlížeči nebo importovat do jiných aplikací pro další úpravy.

Před exportem se ujistěte, že jste v dialogovém okně Nastavení HTML vybrali odpovídající styl HTML. Viz část „[Nastavení voleb exportu HTML](#)“ na stránce 236.

## Export všech řezů

1 Vyberte Soubor > Exportovat.

2 Přejděte do složky na pevném disku, do které chcete exportovat.

3 V rozbalovací nabídce Export vyberte možnost HTML a obrazy.

4 Do pole Název souboru (Windows) nebo Uložit jako (Mac OS) zadejte název souboru.

5 V rozbalovací nabídce HTML vyberte možnost Exportovat soubor HTML.

6 V rozbalovací nabídce Řezy vyberte možnost Exportovat řezy.

7 (Volitelně) Vyberte položku Uložit obrazy do podsložky.

8 Klepněte na Uložit.

## Export vybraných řezů

1 Chcete-li vybrat více řezů, klepněte s klávesou Shift .

- 2 Vyberte Soubor > Exportovat.
- 3 Vyberte umístění, do kterého chcete exportované soubory uložit, například složku na místním webu.
- 4 V rozbalovací nabídce Export vyberte možnost HTML a obrazy.
- 5 Zadejte název souboru bez přípony. Přípona bude přidána během exportu na základě typu souboru.  
Pokud exportujete více řezů, Fireworks použije název, který zadáte jako kořenový název pro všechny exportované grafiky, kromě těch, které jste pojmenovali vlastním názvem pomocí panelu Vrstvy nebo inspektoru Vlastnosti.
- 6 V rozbalovací nabídce Řezy vyberte možnost Exportovat řezy.
- 7 Chcete-li exportovat pouze řezy, které jste vybrali před exportem, vyberte možnost Pouze vybrané řezy, a ověřte, že volba Zahrnout oblasti bez řezů *není* vybraná.
- 8 Klepněte na Uložit.

### Aktualizace řezu

Pokud jste již exportovali dokument rozdělený na řezy a následně jste provedli změny původního dokumentu v aplikaci Fireworks, můžete aktualizovat pouze obraz nebo řez, které se změnily. Pro usnadnění vyhledání náhradních řezů pro ně zadejte vlastní názvy.

- 1 Skryjte řez a upravte oblast pod ním.
- 2 Zobrazte řez znovu.
- 3 Klepněte pravým tlačítkem myši (systém Windows) nebo s klávesou Control (systém Mac OS) na řez a vyberte možnost Exportovat vybraný řez.
- 4 Vyberte stejnou složku jako pro původní řez, zadejte stejný základní název a klepněte na Uložit.
- 5 Při dotazu na nahrazení existujícího souboru klepněte na OK.

**Poznámka:** Neměňte ve Fireworks velikost řezu nad jeho originální velikost exportu, v dokumentu HTML by se po aktualizaci řezu mohly vyskytnout neočekávané důsledky.

### Export animace

Až animaci vytvoříte a optimalizujete, můžete ji exportovat. Animaci můžete exportovat jako kterýkoli z následujících typů souborů:

**Animované obrazy GIF** Animované obrazy GIF dávají nejlepší výsledky pro kliparty nebo kresby karikatur.

**Flash SWF nebo Fireworks PNG (není nutný export)** Animaci exportujte jako soubor SWF, chcete-li ji importovat do aplikace Flash. Nebo vynechejte krok exportu a importujte zdrojový soubor Fireworks PNG přímo do aplikace Flash. Pomocí této přímé metody můžete importovat všechny vrstvy a stavy animace a pak je dále upravovat v aplikaci Flash. Viz „[Práce s programem Flash](#)“ na stránce 249.

**Více souborů** Export stavů nebo vrstev animace je užitečný, pokud máte mnoho symbolů pro stejný objekt na různých vrstvách. Můžete například exportovat reklamní proužek jako více souborů, pokud je každé písmeno v názvu společnosti animované v samostatné grafice. Viz část „[Export stavů nebo vrstev jako více souborů](#)“ na stránce 230.

Pokud dokument obsahuje více než jednu animaci, můžete ke každé animaci vložit řezy a exportovat každou s jiným nastavením animace, například opakování nebo zpoždění snímku.

### Export animovaného souboru GIF

- 1 Zvolte Výběr > Odznačit, abyste odznačili všechny řezy a objekty, a jako formát souboru v panelu Optimalizace vyberte Animovaný GIF.

- 2 Vyberte Soubor > Exportovat.
- 3 Zadejte název souboru a vyberte cílové umístění.
- 4 Klepněte na Uložit.

### Export více animovaných souborů GIF s různým nastavením animace

- 1 Klepněte s klávesou Shift na animace a tím vyberte všechny animace.
- 2 Vyberte možnost Úpravy > Vložit > Obdélníkový řez nebo Mnohoúhelníkový řez.
- 3 V poli zprávy klepněte na položku Více.
- 4 Vyberte každý řez jednotlivě a pomocí panelu Stav nastavte pro každý jiné nastavení.
- 5 Vyberte všechny řezy, které chcete animovat, a jako formát souboru v panelu Optimalizace vyberte Animovaný GIF.
- 6 Chcete-li řezy exportovat jednotlivě, klepněte pravým tlačítkem myši (systém Windows) nebo s klávesou Control (systém Mac OS) na řez a vyberte možnost Exportovat vybraný řez. V dialogovém okně Exportovat zadejte název každého souboru, vyberte umístění a klepněte na Uložit.

### Export stavů nebo vrstev jako více souborů


Aplikace Fireworks může každý stav nebo vrstvu v dokumentu exportovat jako samostatný obrazový soubor, použije při tom nastavení optimalizace určené v panelu Optimalizace. Název vrstvy nebo stavu určuje název každého exportovaného souboru. Tato metoda exportu se někdy používá k exportu animací.

- 1 Vyberte Soubor > Exportovat.
- 2 Zadejte název souboru a vyberte cílovou složku.
- 3 V rozbalovací nabídce Export vyberte možnost:  
**Stavy do souborů** Exportuje stavy jako více souborů.  
**Vrstvy do souborů** Exportuje vrstvy jako více souborů.

***Poznámka:** Tato volba exportuje všechny vrstvy aktuálního stavu.*

- 4 Chcete-li automaticky oříznout každý exportovaný obraz tak, aby obsahoval pouze objekty v jednotlivých stavech, vyberte možnost Oříznout obrazy. Chcete-li místo toho zahrnout celé plátno (včetně prázdných oblastí pod objekty), zrušte výběr této možnosti.
- 5 Klepněte na Uložit.

### Export oblasti z dokumentu

- 1 Na panelu nástrojů vyberte nástroj Export oblasti .
- 2 Tažením vyznačte hranice výběru definující část dokumentu, která se má exportovat.

***Poznámka:** Polohu hranice výběru můžete v průběhu tažení upravit. Se stisknutým tlačítkem myši stiskněte a podržte mezerník a pak přetáhněte hranici výběru na jiné místo na plátně. Po uvolnění mezerníku můžete pokračovat v kreslení hranic výběru.*

Když uvolníte tlačítko myši, exportovaná oblast zůstane vybraná.

- 3 V případě potřeby změňte velikost exportované oblasti:
  - Chcete-li proporcionálně změnit hranice oblasti exportu, stiskněte klávesu Shift a přetáhněte úchyt myši.



- Chcete-li změnit velikost ohraničovacího rámečku ze středového bodu, podržte klávesu Alt (systém Windows) nebo Option (systém Mac OS) a přetáhněte úchyt myši.
  - Chcete-li zachovat poměr stran a změnit velikost ohraničovacího rámečku ze středového bodu, podržte klávesy Alt a Shift (systém Windows) nebo Option a Shift (systém Mac OS) a přetáhněte úchyt myši.
- 4 Poklepáním uvnitř hranic výběru exportované oblasti přejdete do Náhledu obrazu.
  - 5 Upravte nastavení v Náhledu obrazu a klepnete na Exportovat.
  - 6 Zadejte název souboru a vyberte cílovou složku.
  - 7 V rozbalovací nabídce Exportovat vyberte Pouze obrazy.
  - 8 Klepněte na Uložit.

**Poznámka:** Chcete-li akci zrušit bez exportu, poklepejte vně hranice výběru exportované oblasti, stiskněte Escape nebo vyberte jiný nástroj.

## Export do formátu HTML

Pokud neurčíte jinak, budete při exportu dokumentu aplikace Fireworks rozděleného na řezy exportovat soubor HTML a jeho obrazy. Chcete-li definovat, jak Fireworks exportuje HTML, použijte dialogové okno Nastavení HTML.

Fireworks generuje čisté HTML, které může číst většina webových prohlížečů a editorů HTML. Ve výchozím nastavení bude pro export použito kódování UTF-8.

Existuje mnoho různých způsobů, jak exportovat Fireworks HTML:

- Exportujte soubor HTML, který můžete později upravit v editoru HTML.
- Exportujte každou stránku v souboru Fireworks a rozdělte soubor HTML.
- Zkopírujte kód HTML do schránky ve Fireworks a pak vložte tento kód přímo do existujícího dokumentu HTML.
- Exportujte soubor HTML, otevřete ho v editoru HTML, ručně zkopírujte oddíly kódu do souboru a vložte tento kód do jiného dokumentu HTML.
- HTML můžete exportovat také jako vrstvy CSS (Cascading Style Sheet) a jako XHTML.
- Příkazem Aktualizovat HTML provedte změny v souboru HTML, který jste předtím vytvořili.

Aplikace Fireworks umožňuje exportovat HTML v obecném formátu a ve formátu Dreamweaver, Microsoft® FrontPage® a Adobe GoLive®.

**Poznámka:** Adobe Dreamweaver sdílí těsné spojení s Fireworks. Fireworks exportuje HTML do aplikace Dreamweaver odlišně od exportu pro jiné editory HTML. Pokud exportujete soubor Fireworks HTML do aplikace Dreamweaver, vyhledejte informace v tématu „[Práce s aplikací Dreamweaver](#)“ na stránce 239.

Metoda exportu HTML Fireworks do dalších aplikací je ideální, pokud pracujete v týmovém prostředí. Tato metoda rozdělí pracovní postup do segmentů, aby jedna osoba mohla provést úlohu v jedné aplikaci a další mohla práci převzít později a použít jinou aplikaci.

## Zahrnutí komentářů do exportovaného HTML

Komentář v souboru Fireworks HTML začíná znaky `<!--` a končí znaky `-->`. Vše mezi těmito dvěma značkami není interpretováno jako kód HTML nebo JavaScript.

- ❖ Před exportem vyberte volbu Včetně komentářů HTML v záložce Obecné v dialogovém okně Nastavení HTML.

## Výsledky exportu

Při exportu nebo kopírování souboru HTML z aplikace Fireworks se generují následující položky:

- Kód HTML nezbytný k sestavení obrazů rozdělených na řezy a kód JavaScriptu, pokud dokument obsahuje interaktivní elementy. Fireworks HTML obsahuje odkazy na exportované obrazy a nastaví barvu pozadí webové stránky na barvu plátna.
- Jeden nebo více obrazových souborů v závislosti na počtu řezů v dokumentu a na tom, kolik stavů zahrnete do tlačítek.
- Soubor s názvem spacer.gif, pokud je to nutné. Spacer.gif je průhledný soubor GIF velikosti 1 x 1 obrazový bod, který aplikace Fireworks používá k opravě problémů s mezerami, když jsou obrazy rozdělené na řezy znovu sestaveny v tabulce HTML. Můžete zvolit, zda má Fireworks exportovat vymezovač (spacer).
- Pokud exportujete libovolné rozbalovací nabídky, budou exportovány následující soubory: mm\_css\_menu.js a soubor .css obsahující kód rozbalovací nabídky CSS. Pokud rozbalovací nabídky obsahují podnabídky, exportuje se také soubor arrows.gif.
- Pokud exportujete nebo kopírujete HTML do aplikace Dreamweaver, vytvoří se soubory s poznámkami, které usnadňují integraci Fireworks a Dreamweaver. Tyto soubory mají příponu .mno.

## Export formátu Fireworks HTML

- 1 Vyberte Soubor > Exportovat.
- 2 Přejděte do složky na pevném disku, do které chcete exportovat.
- 3 V rozbalovací nabídce Export vyberte možnost HTML a obrazy.
- 4 Klepněte na tlačítko Volby a vyberte svůj editor HTML z rozbalovací nabídky Styl HTML v záložce Všeobecné dialogového okna Nastavení HTML. Pokud váš editor HTML není v seznamu, vyberte Obecný.  
***Poznámka:** Je důležité, abyste editor HTML vybrali jako styl HTML, aby interaktivní elementy, například tlačítka a efekty přechodu myši, po importu do editoru HTML fungovaly správně.*
- 5 Klepněte na tlačítko OK.
- 6 V rozbalovací nabídce HTML vyberte možnost Exportovat soubor HTML.
- 7 Pokud váš dokument obsahuje řezy, vyberte Exportovat řezy z rozbalovací nabídky Řezy.
- 8 Chcete-li obrazy uložit do samostatné složky, vyberte možnost Uložit obrazy do podsložky. Můžete vybrat konkrétní složku nebo použít výchozí složku pro obrazy aplikace Fireworks.
- 9 Pokud exportujete dokument Fireworks s více stranami, zrušte zaškrtnutí políčka Pouze současná stránka, aby se všechny stránky exportovaly do samostatných dokumentů HTML.
- 10 Klepněte na Uložit.

Po exportu uvidíte soubory, které aplikace Fireworks vyexportovala, na svém pevném disku. Obrazy a soubor HTML jsou vygenerovány v místě, které jste určili v dialogovém okně Exportovat.

## Kopírování kódu HTML do schránky

Kód HTML můžete ve aplikaci Fireworks kopírovat do schránky jedním ze dvou způsobů. Můžete použít příkaz Kopírovat kód HTML nebo můžete v dialogovém okně Exportovat vybrat volbu Kopírovat do schránky. Později kód HTML vložíte do dokumentu v preferovaném editoru HTML.

Při rozhodování, jak vložit kód Fireworks HTML do jiných aplikací, zvažte následující nevýhody kopírování kódu HTML do schránky:

- Nemáte možnost uložit obrazy do podsložky. Musí zůstat ve stejné složce jako soubor HTML, kam vložíte zkopírovaný HTML. Výjimkou je HTML kopírovaný do aplikace Dreamweaver.
- Všechny odkazy nebo cesty použité v rozbalovacích nabídkách Fireworks budou mapovány na váš pevný disk. Výjimkou je HTML kopírovaný do aplikace Dreamweaver.
- Pokud používáte jiný editor HTML než Dreamweaver nebo Microsoft FrontPage, kód JavaScriptu přidružený k tlačítkům, chováním a obrazům efektu přechodu se zkopíruje, ale nemusí fungovat správně.

Pokud to pro vás představuje problém, použijte místo kopírování HTML do schránky volbu Exportovat HTML.

**Poznámka:** Předtím, než kód HTML zkopírujete, se ujistěte, že jste vybrali odpovídající styl HTML a zvolili možnost Včetně komentářů HTML na záložce Obecné v dialogovém okně Nastavení HTML.

### Kopírování kódu Fireworks HTML pomocí možnosti Kopírovat kód HTML

- 1 Vyberte Úpravy > Kopírovat kód HTML.
- 2 Postupujte podle pokynů v průvodci. Po zobrazení příslušné výzvy určete cílovou složku pro exportované obrazy. Musí to být umístění, kde bude uložen váš soubor HTML.

**Poznámka:** Pokud se chystáte vložit kód HTML do aplikace Dreamweaver, nezáleží na tom, kam obrazy exportujete, pokud budou uloženy do stejného webového místa aplikace Dreamweaver jako soubor HTML, do kterého vložíte kód.

### Kopírování kódu Fireworks HTML pomocí dialogového okna Exportovat

- 1 Vyberte Soubor > Exportovat.
  - 2 V dialogovém okně Exportovat, určete složku jako cíl pro exportované obrazy. Musí to být stejné umístění, ve kterém bude uložen soubor HTML.
- Poznámka:** Pokud se chystáte vložit kód HTML do aplikace Dreamweaver, nezáleží na tom, kam obrazy exportujete, pokud budou uloženy do stejného webového místa aplikace Dreamweaver jako soubor HTML, do kterého vložíte kód.
- 3 V rozbalovací nabídce Export vyberte možnost HTML a obrazy.
  - 4 V rozbalovací nabídce HTML vyberte možnost Kopírovat do schránky.
  - 5 Pokud váš dokument obsahuje řezy, vyberte Exportovat řezy z rozbalovací nabídky Řezy.
  - 6 Klepněte na tlačítko Volby, vyberte editor HTML z dialogového okna Nastavení HTML a klepněte na tlačítko OK.
  - 7 Klepněte na Uložit.

### Načtení kódu HTML kopírovaného z aplikace Fireworks do dokumentu HTML

- 1 Ve svém editoru HTML otevřete existující dokument HTML nebo vytvořte nový. Uložte dokument do stejného umístění, do kterého jste exportovali obrazy.

**Poznámka:** Pokud používáte Dreamweaver, není nutné uložit soubor HTML do stejného umístění jako exportované obrazy. Pokud exportujete obrazy z aplikace Fireworks na web aplikace Dreamweaver a uložíte soubor HTML do umístění na tomto webu, aplikace Dreamweaver automaticky přeloží cesty k přidruženým obrazům.

- 2 Zobrazte kód HTML a umístěte ukazatel mezi značky <BODY>.

**Poznámka:** Kód HTML kopírovaný z aplikace Fireworks neobsahuje počáteční nebo koncové značky <HTML> a <BODY>.

- 3 Vložte kód HTML.

Pokud je to při kopírování do schránky možné, exportujte obrazy do umístění, ve kterém budou uloženy na webu. Fireworks používá URL relativní k dokumentu, takže když se HTML nebo obrazy přesunou, odkazy URL se přeruší.

## Kopírování kódu z exportovaného souboru aplikace Fireworks a vložení do jiného dokumentu HTML

- 1 Otevřete exportovaný soubor HTML z Fireworks v editoru HTML.
- 2 Zvýrazněte potřebný kód a zkopírujte ho do schránky.
- 3 Otevřete existující dokument HTML nebo vytvořte nový.
- 4 Vložte kód do nového souboru HTML. Značky `<HTML>` a `<BODY>` nemusíte kopírovat, protože by měly být již součástí cílového dokumentu HTML.

Pokud zvolíte Včetně komentářů HTML v dialogovém okně Nastavení HTML ve Fireworks, postupujte podle pokynů v komentářích a zkopírujte a vložte kód do příslušného umístění.

- 5 Pokud dokument aplikace Fireworks obsahuje interaktivní prvky, zkopírujte kód jazyka JavaScript.

Kód jazyka JavaScript je obklopen značkami `<SCRIPT>` a je umístěn v oddílu `<HEAD>` dokumentu. Zkopírujte a vložte celý oddíl `<SCRIPT>`, pokud cílový dokument oddíl `<SCRIPT>` dosud nemá. V takovém případě byste měli zkopírovat a vložit pouze obsah oddílu `<SCRIPT>` do existujícího oddílu `<SCRIPT>`. Buďte přitom opatrní a nepřepište obsah existujícího oddílu. Zajistěte také, aby po vložení kódu nebyly některé funkce JavaScriptu v oddílu `<SCRIPT>` duplikované.

## Aktualizace exportovaného kódu HTML

Aktualizace umožňuje provést změny dokumentu HTML aplikace Fireworks, který jste dříve exportovali, a je užitečná, pokud potřebujete aktualizovat pouze část dokumentu.

**Poznámka:** Aktualizovaný HTML funguje u dokumentů aplikace Dreamweaver jinak než u ostatních dokumentů HTML. Další informace najdete v tématu „[Práce s aplikací Dreamweaver](#)“ na stránce 239.

Při aktualizaci můžete nahradit pouze obrazy, které se změnily, nebo přepsat kód všech obrazů. Pokud necháte nahradit pouze obrazy, které se změnily, zachovají se všechny změny provedené v souboru HTML vně Fireworks.

**Poznámka:** V případě rozsáhlých změn v rozvržení dokumentu proveďte změny ve Fireworks a exportujte znovu soubor HTML.

- 1 Vyberte Soubor > Aktualizovat HTML.
- 2 Vyberte soubor, který chcete aktualizovat.
- 3 Klepněte na Otevřít.
- 4 Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Pokud se nenajde žádný HTML generovaný ve Fireworks, klepněte na OK, abyste na konec dokumentu vložili nový HTML.
  - Pokud se HTML generovaný ve Fireworks najde, vyberte jednu z následujících voleb a klepněte na OK:
    - Nahradit obrazy a jejich HTML** Nahradí předcházející kód HTML aplikace Fireworks.
    - Aktualizovat jen obrazy** Přepíše pouze obrazy.
- 5 Pokud se zobrazí dialogové okno Vybrat složku s obrazy, vyberte složku a klepněte na Otevřít.

## Exportovat vrstvy CSS

Vrstvy CSS mohou přesahovat jedna druhou a být navrstveny přes sebe. Ve Fireworks normální výstup HTML nemá přesahy.

- 1 Vyberte Soubor > Exportovat.
- 2 Zadejte název souboru a vyberte cílovou složku.
- 3 V místní nabídce Export vyberte možnost CSS a obrazy.
  - Chcete-li exportovat pouze aktuální stav, vyberte možnost Pouze aktuální stav.
  - Chcete-li exportovat pouze aktuální stránku, vyberte možnost Pouze aktuální stránka.
  - Chcete-li zvolit složku pro obrazy, klepněte na možnost Uložit obrazy do podsložky.
- 4 Klepnutím na položku Volby nastavíte vlastnosti stránky HTML.
- 5 Klepněte na možnost Procházet, chcete-li zadat obraz pozadí a nastavit jeho dlaždicové opakování:
  - Výběrem možnosti Neopakovat zobrazíte obraz pouze jedenkrát.
  - Pokud vyberete volbu Opakovat, obraz se bude dlaždicově opakovat ve vodorovném i svislém směru.
  - V případě, že vyberete volbu Opakovat-x, obraz se bude dlaždicově opakovat ve vodorovném směru.
  - Pokud vyberete volbu Opakovat-y, obraz se bude dlaždicově opakovat ve svislém směru.
- 6 Vyberte zarovnání stránky v prohlížeči z možností vlevo, na střed a vpravo.
- 7 Klepněte na OK a pak klepněte na Uložit.

## Export kódu XHTML

XHTML je kombinace HTML, současného standardu pro formátování a zobrazování webových stránek, a XML (Extensible Markup Language). XHTML je nejen zpětně kompatibilní, což znamená, že většina současných webových prohlížečů ho může zobrazit, ale také ho může číst libovolné zařízení, které zobrazuje obsah XML, například zařízení PDA, mobilní telefony a ostatní přenosná zařízení.

Fireworks může XHTML také importovat. Viz část „[Vytváření souborů Fireworks PNG ze souborů HTML](#)“ na stránce 9.

Další informace o formátu XHTML najdete ve specifikacích XHTML sdružení World Wide Web Consortium (W3C) na webu [www.w3.org](http://www.w3.org).

- 1 Vyberte možnosti Soubor > Nastavení HTML, vyberte styl XHTML z rozbalovací nabídky Styl HTML v záložce Obecné a klepněte na tlačítko OK.
- 2 Exportujte dokument pomocí libovolné metody dostupné pro export nebo kopírování HTML. Viz část „[Export do formátu HTML](#)“ na stránce 231.

**Poznámka:** Fireworks při exportu do XHTML používá kódování UTF-8.

## Export souborů s kódováním a bez kódování UTF-8

UTF-8 (Universal Character Set Transformation Format-8) je metoda kódování textu, která webovým prohlížečům umožňuje zobrazit různé znakové sady (například čínský a anglický text) na stejné stránce HTML. Kódování UTF-8 je standardně zapnuto.

Fireworks také může importovat dokumenty, které používají kódování UTF-8. Viz část „[Vytváření souborů Fireworks PNG ze souborů HTML](#)“ na stránce 9.

### Export dokumentů bez kódování UTF-8

- 1 Vyberte Soubor > Nastavení HTML.
- 2 Na záložce Specifické pro dokument zrušte zaškrtnutí políčka kódování UTF-8 a klepněte na tlačítko OK.
- 3 Exportujte dokument pomocí libovolné metody dostupné pro export nebo kopírování HTML.

### Nastavení voleb exportu HTML

Dialogové okno Nastavení HTML umožňuje definovat, jak Fireworks exportuje HTML. Změny provedené na kartě Specifické pro dokument ovlivňují pouze aktuální dokument. Nastavení Všeobecné a Tabulka jsou globální předvolby a ovlivní všechny nové dokumenty.

- 1 Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Vyberte Soubor > Nastavení HTML.
  - Klepněte na tlačítko Volby v dialogovém okně Export.

- 2 Na kartě Obecné vyberte preferované možnosti.

**Styl HTML** Vyberte styl exportovaného HTML.

Obecný HTML funguje v libovolném editoru HTML. Nicméně pokud váš dokument obsahuje chování nebo jiný interaktivní obsah, vyberte svůj specifický editor, pokud se zobrazuje v seznamu.

Chcete-li svůj dokument exportovat pomocí standardu XHTML, vyberte příslušné styly XHTML z rozbalovací nabídky.

**Přípona** Vyberte příponu souboru z rozbalovací nabídky nebo zadejte novou.

**Včetně komentářů HTML** Výběrem této možnosti zahrnete komentáře o tom, kam se má v HTML kopírovat a vkládat. Tato volba se doporučuje, pokud dokument obsahuje interaktivní prvky, například tlačítka, chování nebo obrazy efektu přechodu myši.

**Název souboru malými písmeny** Tuto možnost vyberte, pokud má být název souboru HTML a přidružených obrazových souborů při exportu uveden malými písmeny.

***Poznámka:** Tato možnost nezmění příponu souboru HTML na malá písmena, pokud byla v rozbalovací nabídce Přípona vybrána velká písmena.*

**Použit CSS pro rozbalovací nabídky** Výběrem této možnosti pro kód rozbalovacích nabídek použijete místo kódu v jazyce JavaScript kód CSS. K indexování nabídek i k aktualizaci odkazů v rámci kódu můžete použít aplikaci Dreamweaver.

**Zapsat CSS do externího souboru** Výběrem této možnosti zapíšete kód CSS do externího souboru s příponou CSS, který bude exportován do stejného umístění jako soubor HTML. Název souboru .css se shoduje s názvem souboru HTML (kromě přípony souboru). Když vyberete tuto volbu, exportuje se také soubor s názvem mm\_css\_menu.js do stejného umístění jako soubor HTML.

***Poznámka:** Tato možnost je k dispozici, pouze pokud jste vybrali možnost Použit CSS pro rozbalovací nabídky.*

**Tvůrce souborů (Mac OS)** Vyberte související aplikaci z rozbalovací nabídky. Když poklepete na exportovaný soubor HTML na svém pevném disku, automaticky se otevře ve vybrané aplikaci.

- 3 v záložce Tabulka vyberte nastavení pro tabulky HTML. Další informace najdete v tématu „[Definování způsobu exportu tabulek HTML](#)“ na stránce 169.

- 4 V záložce Specifické pro dokument vyberte následující volby:

**Názvy souboru řezu** Vyberte vzorec pro automatické pojmenování řezů v rozbalovacích nabídkách. Můžete použít standardní nastavení nebo zvolit vlastní volby.

**Důležité:** Pokud jako volbu pro kteroukoli ze tří prvních nabídek vyberete možnost *Žádné*, aplikace Fireworks vyexportuje soubory řezů, které se vzájemně přepisují, a výsledkem je jedna exportovaná grafika a tabulka, která zobrazuje tuto grafiku v každé buňce.

**Výchozí tag Alt** Zadejte text, který se zobrazí místo všech obrazů stahovaných z webu a místo obrazů, které se nepodaří stáhnout. V některých prohlížečích se může zobrazit také jako tip, když ukazatel prochází přes obraz. To také pomáhá uživatelům webu se zrakovým postižením.

**Exportovat více stránek HTML navigačního pruhu (pro použití bez sad rámců)** Tuto možnost vyberte při exportu navigačního panelu, který spojuje několik stránek. Aplikace Fireworks exportuje další stránky pro jednotlivá tlačítka na navigačním panelu.

**Zahrnout oblasti bez objektů řezu** Vyberte tuto možnost, pokud chcete zahrnout oblasti plátna, které nejsou zakryty řezy.

**Kódování UTF-8** Standardně zapnuto. Umožňuje exportovat zobrazené znaky dokumentu z více znakových sad. Chcete-li tuto možnost vypnout, zrušte zaškrtnutí políčka.

- 5 Pokud chcete toto nastavení uložit jako globální výchozí nastavení, klepněte na možnost Nastavit výchozí..

## Export souborů Adobe PDF

Pokud potřebujete vytisknout návrh aplikace Fireworks nebo jej distribuovat za účelem revize, exportujte jej do souboru Adobe PDF. Recenzenti mohou přidávat komentáře a odpovídat na komentáře ostatních v aplikacích Adobe Reader® a Acrobat®. Informace o nastavení revizí v dokumentech PDF najdete v nápovědě k aplikaci Acrobat.

V exportovaných souborech PDF zůstanou zachovány všechny stránky a hypertextové odkazy, což recenzentům umožňuje procházení stejným způsobem jako na webu. Na rozdíl od prototypů HTML však aplikace Adobe PDF poskytuje nastavení zabezpečení, které recenzentům zabrání v úpravách či kopírování návrhů.

- 1 Zvolte Soubor > Exportovat.
- 2 Z rozbalovací nabídky Exportovat vyberte Adobe PDF.
- 3 Zvolte stránky pro export a výběrem možnosti Zobrazit PDF po exportu automaticky otevřete soubor PDF v aplikaci Adobe Reader nebo Acrobat.
- 4 Chcete-li soubor PDF přizpůsobit, klepněte na položku Volby a pak upravte následující nastavení:

**Kompatibilita** Určuje, které prohlížeče Adobe PDF mohou exportovaný soubor otevřít.

**Komprese** Určuje typ komprese obrazu zmenšující velikost souboru. Všeobecně dává komprese JPEG a JPEG2000 lepší výsledky pro takové obrazy, jako jsou fotografie s postupnými přechody mezi barvami. Formát ZIP je vhodnější pro ilustrace s velkými plochami s plnými barvami bez barevných přechodů.

**Kvalita** Pro kompresi JPEG nebo JPEG2000 nabízí nastavení kvality obrazu. Výběrem Vysoké kvality vytvoříte velký soubor s dobrou kvalitou obrazu.

**Převést na stupně šedi** Převéde všechny obrazy na stupně šedi, zároveň sníží velikost souboru.

**Aktivovat výběr textu** Recenzenti mohou z exportovaného souboru kopírovat text. Zrušením této volby výrazně snížíte velikost souboru.

**Hodnota přesahu** Určuje šířku prázdného okraje ohraničujícího obraz na jednotlivých stránkách v obrazových bodech. Například hodnota 20 ohraničí jednotlivé obrazy okrajem o šířce 20 obrazových bodů.

**Použít heslo pro otevření dokumentu** Vyžaduje otevírací heslo pro otevření exportovaného souboru.

**Použít heslo pro omezení úloh** Vyžaduje bezpečné heslo pro provádění těchto vybraných funkcí: Tisk, úprav, kopírování a komentáře.

- 5 Klepnutím na tlačítko OK zavřete dialogové okno Volby.
- 6 Zadejte název souboru a jeho umístění a klepněte na tlačítko Uložit.

***Poznámka:** Pokud mají stránky v dokumentu aplikace Fireworks průhledné plátno, při exportu do PDF ztratí objekty s jakoukoli aplikovanou průhledností svoji průhlednost. Tomu zabráníte tak, že před exportem do PDF nastavíte u plátna neprůhledné pozadí.*

## Odeslání dokumentu aplikace Fireworks jako přílohy e-mailu

Z Fireworks můžete odeslat PNG, komprimovaný JPEG nebo dokument pomocí dalších formátů souborů a nastavení optimalizace dostupných v panelu Optimalizace.

- 1 Vyberte Soubor > Poslat v e-mailu.
- 2 Vyberte jednu z následujících voleb:

**PNG Fireworks** Připojí současný dokument PNG k nové e-mailové zprávě.

**Komprimovaný JPG** Připojí současný dokument k nové e-mailové zprávě s použitím nastavení optimalizace JPEG – lepší kvalita.

**Použít nastavení exportu** Připojí současný dokument k e-mailové zprávě pomocí nastavení definovaných v panelu Optimalizace.

***Poznámka:** Mozilla, Netscape 6 a Nisus Emler nejsou podporovány na systému Macintosh.*



# Kapitola 18: Používání aplikace Fireworks s jinými programy

Aplikace Adobe® Fireworks® je základní součástí sady nástrojů každého návrháře při vytváření webového nebo multimediálního obsahu. Fireworks úspěšně spolupracuje s jinými aplikacemi, nabízí jim celou řadu integračních funkcí, které zefektivňují proces návrhu.

Aplikaci Fireworks lze snadno a efektivně integrovat s jinými produkty společnosti Adobe, například Adobe Photoshop® a Adobe GoLive®. Můžete například snadno importovat a exportovat grafiky aplikace Photoshop jako plně upravitelné soubory, nebo vytvořit a upravit soubor HTML pomocí Fireworks a GoLive.

## Práce s aplikací Dreamweaver

Aplikace Adobe Dreamweaver® a Fireworks rozpoznají a sdílejí mnoho úprav stejných souborů včetně změn odkazů, obrazových map a řezů tabulek. Aplikace Dreamweaver a Fireworks společně nabízejí zjednodušení úprav, optimalizace a vkládání webové grafiky na stránky HTML.

### Umístění obrazů Fireworks do souborů Dreamweaver

***Poznámka:** Před použitím některého z následujících postupů se ujistěte, že v dialogovém okně Nastavení HTML je Dreamweaver vybrán jako typ HTML.*

#### Vložení obrazů Fireworks do aplikace Dreamweaver pomocí panelu Soubory

- 1 Exportujte obraz z aplikace Fireworks do složky lokálního webového místa podle definice v programu Dreamweaver.
- 2 Otevřete dokument programu Dreamweaver a zkontrolujte, zda jste v zobrazení Návrh.
- 3 Přetáhněte obraz z panelu Soubory do dokumentu programu Dreamweaver.

#### Vložení obrazů Fireworks do aplikace Dreamweaver pomocí nabídky Vložit

- 1 Umístěte textový kurzor na místo, kde se má obraz objevit v okně dokumentu Dreamweaver.
- 2 Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Zvolte možnost Vložit > Obraz.
  - Klepněte na Obrazy: Tlačítko Obraz v kategorii Společné v pruhu Vložit.
- 3 Přejděte na obraz, který jste exportovali z Fireworks, a klepněte na OK.

#### Vytváření nových souborů Fireworks z vyhrazených míst programu Dreamweaver

Vyhrazená místa pro obrazy umožňují experimentovat s různými rozvrženími webových stránek a vytvořit finální obrázek pro stránku. Vyhrazená místa pro obrazy se používají k zadání velikosti a pozice obrazů Fireworks, které mají být umístěny do aplikace Dreamweaver.

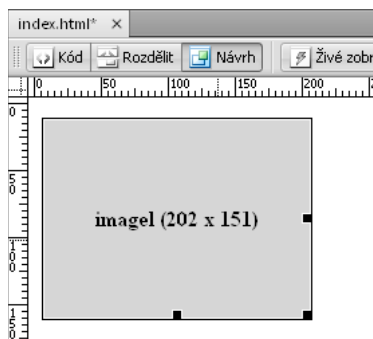
Když vytvoříte obraz Fireworks z vyhrazeného místa pro obraz v programu Dreamweaver, vytvoří se nový dokument Fireworks s plátnem, které má stejné rozměry jako vybrané vyhrazené místo.

**Poznámka:** Veškerá chování použitá v aplikaci Fireworks se při exportu zachovávají a přenesou zpět do programu Dreamweaver. Podobně se také většina chování programu Dreamweaver aplikovaná na vyhrazená místa pro obrazy také během spuštění a úprav pomocí aplikace Fireworks zachová. Je však jedna výjimka: Nesouvislé efekty přechodu aplikované na vyhrazená místa pro obrazy v programu Dreamweaver se nezachovávají, pokud je otevřete a upravujete v aplikaci Fireworks.

Po ukončení relace Fireworks a návratu do programu Dreamweaver bude nově vytvořená grafika Fireworks umístěna na původně vybrané vyhrazené místo.

- 1 V programu Dreamweaver uložte požadovaný dokument HTML do umístění ve své složce webového místa programu Dreamweaver.
- 2 Umístěte textový kurzor na požadované místo v dokumentu a proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Vyberte Vložit > Obrazové objekty > Vyhrazené místo pro obraz.
  - Klepněte na Obrazy: Rozbalovací nabídka Obraz v kategorii Společné pruhu Vložit a zvolte Vyhrazené místo pro obraz.
- 3 Zadejte název, rozměry, barvu a alternativní text vyhrazeného místa pro obraz.

Vyhrazené místo pro obraz se vloží do dokumentu programu Dreamweaver.



- 4 Proveďte jednu z následujících akcí:
    - Vyberte vyhrazené místo pro obraz a v inspektoru Vlastnosti klepněte na Vytvořit.
    - Se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Command (Mac OS) poklepejte na vyhrazené místo pro obraz.
    - Klepněte na ně pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Mac OS) a v aplikaci Fireworks zvolte možnost Vytvořit obraz.

Aplikace Fireworks se otevře s prázdným plátnem, které má přesně stejnou velikost jako vyhrazené místo pro obraz. Horní část okna dokumentu ukazuje, že upravujete obraz z aplikace Dreamweaver.
  - 5 Vytvořte obraz v aplikaci Fireworks a klepněte na tlačítko Hotovo.
  - 6 Zadejte název a umístění zdrojového souboru PNG.
  - 7 Zadejte název exportovaných souborů obrazu.
- Jedná se o obrazové soubory, které jsou zobrazeny v programu Dreamweaver.
- 8 Zadejte umístění ve složce webového místa programu Dreamweaver pro exportovaný soubor nebo soubory obrazu a klepněte na tlačítko Uložit.

Když se vrátíte do programu Dreamweaver, nahradí se původně vybrané vyhrazené místo pro obrazy novým obrazem nebo tabulkou Fireworks.



## Umístění kódu HTML Fireworks v programu Dreamweaver

Export souborů Fireworks do programu Dreamweaver je proces o dvou krocích. Z aplikace Fireworks exportujete soubory přímo do složky webového místa programu Dreamweaver. V zadaném umístění se tak vygeneruje soubor HTML a přidružené obrazové soubory. Pak umístíte kód HTML do programu Dreamweaver pomocí funkce Vložit HTML Fireworks.

- 1 Exportujte dokument Fireworks HTML do formátu HTML.
- 2 V programu Dreamweaver uložte dokument do určeného webového místa.
- 3 Umístěte textový kurzor do dokumentu, ve kterém má začínat vložený kód HTML.
- 4 Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Vyberte Vložit > Obrazové objekty > Fireworks HTML.
  - Klepněte na Obrazy: Rozbalovací nabídka Obraz v kategorii Společné v pruhu Vložit a zvolte HTML Fireworks.
- 5 V zobrazeném dialogovém okně klepněte na Procházet a pak zvolte požadovaný soubor HTML Fireworks.
- 6 (Volitelně) Vyberte možnost Odstranit soubor po vložení, chcete-li soubor HTML po dokončení operace přesunout do koše (Windows) nebo trvale odstranit (Mac OS).  
 Tato volba nemá žádný vliv na zdrojový soubor PNG přidružený k souboru HTML.
- 7 Klepnutím na tlačítko OK vložíte kód HTML spolu s přidruženými obrazy, řezy a skripty jazyka JavaScript do dokumentu programu Dreamweaver.

## Kopírování kódu Fireworks HTML pro použití v programu Dreamweaver

Při kopírování kódu Fireworks HTML do schránky se veškerý kód HTML a JavaScript přidružený k dokumentu Fireworks zkopíruje do dokumentu programu Dreamweaver, obrazy se exportují do zadaného umístění a program Dreamweaver aktualizuje HTML na dokument odkazy vztahujícími se na obrazy.


**Poznámka:** Tuto metodu lze použít pouze v programu Dreamweaver. U ostatních editorů HTML ji nelze použít.

- ❖ V aplikaci Fireworks zkopírujte kód HTML do schránky a pak ho vložte do dokumentu aplikace Dreamweaver.



Exportovaný soubor Fireworks formátu HTML můžete otevřít v programu Dreamweaver a pak zkopírovat požadované části a vložit je do jiného dokumentu programu Dreamweaver.

## Aktualizace souboru HTML Fireworks exportovaného do programu Dreamweaver

 Zpětný převod HTML nabízí mnoho výhod při práci se souborem HTML exportovaným do programu Dreamweaver. (Viz „O zpětném převodu HTML“ na stránce 243.)

- 1 Proveďte změny v dokumentu PNG v aplikaci Fireworks.
- 2 Vyberte Soubor > Aktualizovat HTML.
- 3 Vyhledejte soubor programu Dreamweaver obsahující kód HTML, který chcete aktualizovat, a klepněte na možnost Otevřít.
- 4 Přejděte do složky, do které chcete umístit aktualizované obrazové soubory, a klepněte na možnost Otevřít.

Fireworks aktualizuje kód HTML a JavaScript v dokumentu programu Dreamweaver. Exportuje také aktualizované obrazy přidružené k HTML a umístí obrazy do určené cílové složky.

**Poznámka:** Pokud Fireworks nemůže najít kód HTML, který má být aktualizován, můžete do dokumentu programu Dreamweaver vložit nový kód HTML. Fireworks umístí část JavaScriptu nového kódu na začátek tohoto dokumentu a tabulku HTML nebo odkaz na obraz na konec.

## Export souborů Fireworks do knihoven programu Dreamweaver

Položka knihovny je část souboru HTML umístěná ve složce s názvem Library (Knihovna) v kořenové složce webového místa. Položky knihoven se zobrazují v panelu Datové zdroje aplikace Dreamweaver jako kategorie. Položky knihoven programu Dreamweaver zjednodušují úpravy a aktualizace často používaných komponent webových míst. Položku knihovny (soubor s příponou .lbi) můžete přetáhnout z panelu Datové zdroje na libovolnou stránku ve webovém místě.

Položku knihovny nelze upravit přímo v dokumentu programu Dreamweaver; můžete upravit pouze vzorovou položku knihovny. Pak můžete pomocí programu Dreamweaver aktualizovat každou kopii této položky, zatímco je vkládána do webového místa. Položky knihoven programu Dreamweaver jsou velice podobné symbolům Fireworks; změny dokumentu vzorové knihovny (LBI) se aplikují na všechny instance knihovny na celém webovém místě.

**Poznámka:** Položky knihoven programu Dreamweaver nepodporují rozbalovací nabídky.

- 1 Vyberte Soubor > Exportovat.
- 2 V rozbalovací nabídce Exportovat vyberte Knihovna Dreamweaver.

Ve webovém místě programu Dreamweaver vyberte nebo vytvořte složku s názvem Library (Knihovna) jako umístění pro soubory. V názvu zaleží na použití velkých a malých písmen.

**Poznámka:** Dreamweaver nerozpozná exportovaný soubor jako položku knihovny, dokud ho neuložíte do složky Library (Knihovna).

- 3 Zapište název souboru.
- 4 (Volitelné) Pokud obraz obsahuje řezy, zvolte volby řezů.
- 5 Vyberte Uložit obrazy do podsložky a zvolte samostatnou složku pro uložení obrazů.
- 6 Klepněte na Uložit.

## Úpravy souborů Fireworks z programu Dreamweaver

Funkce zpětného převodu HTML umožňuje pevnou integraci aplikací Fireworks a Dreamweaver. Umožňuje, aby se změny provedené v jedné aplikaci bez problémů projevíly v druhé aplikaci.

## O zpětném převodu HTML

Aplikace Fireworks rozpozná a zachová většinu typů úprav provedených v dokumentu programu Dreamweaver včetně změněných odkazů, upravených obrazových map, upravených textů a kódu HTML v řezech HTML a chováních sdílených mezi aplikacemi Fireworks a Dreamweaver. Inspektor Vlastnosti v programu Dreamweaver pomáhá rozpoznat v dokumentu obrazy, řezy tabulek a tabulky generované z Fireworks.

Fireworks podporuje většinu typů úprav v programu Dreamweaver. Velké změny ve struktuře tabulky v programu Dreamweaver však mohou vytvořit nekompatibilní rozdíly mezi těmito dvěma aplikacemi. Chcete-li provést závažné změny v rozvržení tabulky, upravujte tabulku v aplikaci Fireworks pomocí funkce spuštění a úprav programu Dreamweaver.

**Poznámka:** Dreamweaver využívá technologii Fireworks a nabízí základní funkce pro úpravy obrazů bez použití externí aplikace pro úpravy obrazů. Funkce pro úpravy obrazů v programu Dreamweaver lze použít pouze na obrazy s formátem souboru JPEG a GIF.

### Úpravy obrazu Fireworks vloženého do programu Dreamweaver

**Poznámka:** Před úpravami grafik Fireworks z programu Dreamweaver proveďte některé přípravné úlohy. Informace naleznete v části „[Nastavení předvoleb Spustit a upravit](#)“ na stránce 245.

- 1 V programu Dreamweaver vyberte možnosti Okno > Vlastnosti a otevřete inspektora Vlastnosti.
- 2 Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Vyberte požadovaný obraz. (Inspektor Vlastnosti identifikuje výběr jako obraz Fireworks a zobrazí název známého zdrojového souboru PNG pro obraz.) V inspektoru Vlastnosti pak klepněte na Upravit.
  - Se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Command (Mac OS) poklepejte na obraz, který chcete upravit.
  - Pravým tlačítkem myši (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Mac OS) klepněte na požadovaný obraz a v kontextové nabídce zvolte možnost Upravit v aplikaci Fireworks.
- 3 Po vyzvání zadejte, zda chcete pro umístěný obraz vyhledat zdrojový soubor Fireworks.
- 4 Upravte obraz v aplikaci Fireworks.  
Provedené úpravy jsou zachovány v programu Dreamweaver.
- 5 Klepnutím na tlačítko Hotovo exportujete obraz s aktuálním nastavením optimalizace, aktualizujte soubor GIF nebo JPEG použitý programem Dreamweaver a uložte zdrojový soubor PNG, pokud byl zdrojový soubor vybrán.

**Poznámka:** Otevřete-li obraz z panelu Webové místo v programu Dreamweaver, otevře soubor výchozí editor pro tento typ obrazu, který je nastaven v předvolbách programu Dreamweaver. Pokud obrazy otevíráte z tohoto umístění, neotevře aplikace Fireworks původní soubor PNG. Chcete-li požívat integrační funkce Fireworks, otevírejte obrazy z okna dokumentu v programu Dreamweaver.

### Úpravy tabulky Fireworks vložené do programu Dreamweaver

**Poznámka:** Před úpravou tabulek Fireworks v programu Dreamweaver proveďte některé přípravné úlohy spuštění a úprav. Informace naleznete v části „[Nastavení předvoleb Spustit a upravit](#)“ na stránce 245.

- 1 V programu Dreamweaver vyberte možnosti Okno > Vlastnosti a otevřete inspektora Vlastnosti.
- 2 Zdrojový soubor PNG můžete otevřít v okně dokumentu jedním z následujících postupů:
  - Klepněte uvnitř tabulky a vyberte celou tabulku klepnutím na značku TABLE ve stavovém pruhu. (Inspektor Vlastnosti identifikuje výběr jako tabulku Fireworks a zobrazí název známého zdrojového souboru PNG pro tabulku.) V inspektoru Vlastnosti pak klepněte na Upravit.
  - Vyberte obraz v tabulce a v inspektoru Vlastnosti pak klepněte na možnost Upravit.

- Právým tlačítkem myši (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Mac OS) klepněte na obraz a v kontextové nabídce zvolte možnost Upravit v aplikaci Fireworks.

3 Proveďte úpravy v aplikaci Fireworks.

Program Dreamweaver rozpozná a zachová všechny úpravy aplikované na tabulku v aplikaci Fireworks.

4 Až dokončíte úpravy tabulky, klepněte v okně dokumentu na možnost Hotovo.

Soubory řezů HTML a obrazů pro tabulku se exportují podle aktuálního nastavení optimalizace, tabulka umístěná do programu Dreamweaver se aktualizuje a zdrojový soubor PNG se uloží.

**Poznámka:** Pokud do tabulky generované aplikací Fireworks vnoříte jinou tabulku a pak se tuto tabulku pokusíte upravit pomocí úprav zpětného převodu v programu Dreamweaver, může se zobrazit chybová zpráva. Další informace viz TechNote 19231 na webu Adobe.

## Podporované a nepodporované chování v programu Dreamweaver

Vložíte-li do dokumentu programu Dreamweaver jednu grafiku Fireworks nerozdělenou na řezy a aplikujete na ni chování programu Dreamweaver, bude mít tato grafika, až ji otevřete v aplikaci Fireworks a budete ji upravovat, nad sebou řez. Tento řez není zpočátku viditelný, protože při otevření a úpravě jednoduchých grafik nerozdělených na řezy, na které jsou aplikována chování programu Dreamweaver, jsou řezy automaticky vypnuty. Tento řez můžete zobrazit, zapnete-li viditelnost z webové vrstvy v panelu Vrstvy.

Když zobrazíte vlastnosti řezu v aplikaci Fireworks, který má připojené chování programu Dreamweaver, může textové pole Odkaz v inspektoru Vlastnosti zobrazit text `javascript:;`. Tento text můžete odstranit. V případě potřeby ho můžete přepsat například adresou URL a chování zůstane po návratu do programu Dreamweaver nezměněné.

Pracujete-li se zpětným převodem HTML z programu Dreamweaver, Fireworks podporuje formáty souborů na straně serveru, například CFM a PHP.

Dreamweaver podporuje všechna chování aplikovaná v aplikaci Fireworks včetně chování, která vyžadují efekty přechodu a tlačítka.

**Poznámka:** Položky knihoven programu Dreamweaver nepodporují rozbíjecí nabídky.

Fireworks podporuje následující chování programu Dreamweaver během relací spuštění a úprav:

- Jednoduchý efekt přechodu
- Zaměnit obraz
- Obnovit zaměněný obraz
- Nastavit text stavového řádku
- Nastavit obraz navigačního pruhu
- Rozbalovací nabídka

**Poznámka:** Aplikace Fireworks nepodporuje jiná chování než nativní, včetně chování na straně serveru.

## Optimalizace obrazů a animací Fireworks umístěných do programu Dreamweaver

### Změna nastavení optimalizace pro obraz Fireworks vložený do programu Dreamweaver

- 1 V programu Dreamweaver vyberte obraz a proveďte jednu z následujících akcí:
  - Vyberte Příkazy > Optimalizovat obraz.

- V inspektoru Vlastnosti klepněte na tlačítko Optimalizovat.
  - Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Mac OS) a z rozbalovací nabídky zvolte Optimalizovat ve Fireworks.
- 2 Po vyzvání zadejte, zda má být pro umístěný obraz otevřen zdrojový soubor Fireworks.
  - 3 Proveďte změny v dialogovém okně Náhled exportu:
    - Chcete-li upravit nastavení optimalizace, klepněte na záložku Volby.
    - Chcete-li upravit velikost a oblast exportovaného obrazu, klepněte na záložku Soubor. Změníte-li rozměry obrazu ve Fireworks, je nutné po návratu do programu Dreamweaver obnovit velikost obrazu také v inspektoru Vlastnosti.
    - Pokud chcete upravit nastavení animace pro obraz, klepněte na záložku Animace.
  - 4 Po dokončení úprav obrazu exportujte obraz klepnutím na možnost OK, aktualizujte obraz v programu Dreamweaver a uložte soubor PNG.

Pokud jste změnilí formát obrazu, vyzve vás kontrola odkazů programu Dreamweaver k aktualizaci odkazů na obraz.

### Změna nastavení animace

Při otevření a optimalizaci animovaného souboru GIF můžete také upravit nastavení animace. Nastavení animace v dialogovém okně Náhled exportu jsou podobná nastavením v panelu Stav aplikace Fireworks.

**Poznámka:** Chcete-li upravit jednotlivé grafické elementy v animaci Fireworks, musíte animaci otevřít a upravit v aplikaci Fireworks.

### Nastavení předvoleb Spustit a upravit

Chcete-li efektivně používat zpětný převod HTML, měli byste provést některé přípravné úlohy, například nastavení Fireworks jako primárního editoru obrazů v programu Dreamweaver, zadání předvoleb spuštění a úprav ve Fireworks a definování lokálního webového místa v programu Dreamweaver.

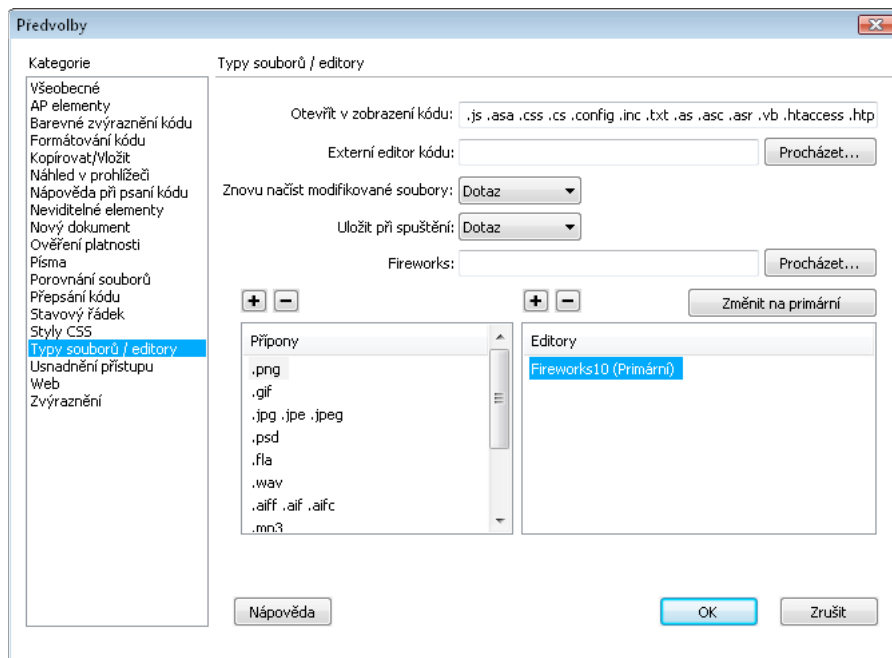
### Nastavení aplikace Fireworks jako primárního externího editoru obrazů pro program Dreamweaver

Dreamweaver poskytuje předvolby pro automatické spuštění aplikací, které upravují specifické typy souborů. Používání funkcí pro spuštění a úpravy ve Fireworks vyžaduje, aby byla aplikace Fireworks nastavená v programu Dreamweaver jako primární editor pro soubory GIF, JPEG a PNG.

**Poznámka:** Nastavení této předvolby je nutné pouze tehdy, máte-li problémy se spuštěním aplikace Fireworks z prostředí aplikace Dreamweaver.

- 1 V aplikaci Dreamweaver zvolte Úpravy > Předvolby a pak zvolte Typy souborů/Editory.
- 2 V seznamu Přípony vyberte příponu souboru webového obrázku (.gif, .jpg nebo .png).

- 3 V seznamu Editory vyberte položku Fireworks. Není-li Fireworks v seznamu, klepněte na tlačítko Plus (+), vyhledejte aplikaci Fireworks na pevném disku a klepněte na Otevřít.



- 4 Klepněte na Změnit na primární.
- 5 Opakováním kroků 2 až 4 nastavte Fireworks jako primární editor pro další typy webových obrazových souborů.

## Nastavení předvoleb spuštění a úprav pro zdrojové soubory Fireworks

Předvolby spuštění a úprav ve Fireworks umožňují zadat, jak mají být zpracovány zdrojové soubory PNG při otevírání souborů Fireworks z jiné aplikace.

Dreamweaver rozpozná předvolby spuštění a úprav aplikace Fireworks, *pouze* pokud otevíráte a optimalizujete obraz, který není součástí tabulky Fireworks a který neobsahuje správnou cestu poznámky k návrhu ke zdrojovému souboru PNG. Ve všech ostatních případech, včetně případů spuštění a úprav obrazů Fireworks, Dreamweaver automaticky otevře zdrojový soubor PNG a pokud ho nemůže najít, vyzve vás k vyhledání zdrojového souboru.

- 1 V aplikaci Fireworks zvolte možnosti Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Fireworks > Předvolby (Mac OS).
- 2 Klepněte na kategorii spuštění a úprav a nastavte volby podle potřeby.


Informace naleznete v části „[Předvolby funkce Spustit a upravit](#)“ na stránce 283.

## Poznámky k návrhu a zdrojové soubory

Při každém exportu souboru Fireworks ze zdrojového souboru PNG uloženého do webového místa programu Dreamweaver zapíše aplikace Fireworks poznámku k návrhu, která obsahuje informace o souboru PNG. Až v programu Dreamweaver otevřete obraz Fireworks a budete ho upravovat, program Dreamweaver vyhledá zdrojový soubor PNG pro tento soubor pomocí poznámky k návrhu. Chcete-li dosáhnout nejlepších výsledků, uložte vždy zdrojový soubor PNG Fireworks a exportované soubory do webového místa programu Dreamweaver. Zajistíte tím, aby každý uživatel, který toto webové místo sdílí, mohl při spuštění programu Fireworks z aplikace Dreamweaver najít zdrojový soubor PNG.



## Převod souborů webového místa pomocí tlačítka pro správu souborů

Tlačítko pro správu souborů , které je umístěné nahoře v okně dokumentu, nabízí snadný přístup k příkazům pro přenos souborů. Toto tlačítko použijte, pokud je dokument umístěn ve složce webového místa programu Dreamweaver a webové místo má přístup ke vzdálenému serveru. Aplikace Fireworks rozpozná složku jako webové místo, pokud v dialogovém okně Správa webového místa v programu Dreamweaver definujete cílovou složku (nebo příslušnou složku) jako lokální kořenovou složku webového místa.

**Poznámka:** Před použitím voleb *Zpřístupnit* a *Vyhradit* vyberte v aplikaci Fireworks možnost *Povolit zpřístupnění a vyhrazení souborů pro webové místo programu Dreamweaver*, kde je dokument umístěn.

**Získat** Zkopíruje vzdálenou verzi souboru do lokálního webového místa, přepíše přitom vzdálený soubor lokální kopií.

**Vyhradit si** Vyhradí si soubor, přepíše přitom lokální soubor vzdálenou kopií.

**Odeslat** Zkopíruje lokální verzi souboru do vzdáleného webového místa a přepíše přitom vzdálený soubor lokální kopií.

**Zpřístupnit** Zpřístupní lokální soubor, přepíše přitom vzdálený soubor lokální kopií.

**Zrušit vyhrazení** Zruší vyhrazení lokálního souboru a zpřístupní ho, přepíše přitom lokální soubor vzdálenou kopií.

**Poznámka:** Příkazy správy souborů jsou ve Fireworks povoleny pouze tehdy, pokud je váš dokument uložený ve složce webového místa programu Dreamweaver s definovaným vzdáleným serverem. Příkazy správy souborů Fireworks lze použít pouze pro soubory, které jsou uloženy ve webových místech, která používají přenosové metody lokální/síťové a FTP. Soubory ve webových místech, která používají SFTP nebo přenosové metody třetích stran, například SourceSafe, WebDAV a RDS, nelze ze vzdáleného serveru ani na vzdálený server přenášet z Fireworks.

## Práce s HomeSite, GoLive a dalšími editory HTML

Aplikace Fireworks a Adobe HomeSite® sdílejí výkonnou integraci, která dovoluje spustit aplikaci Fireworks z programu HomeSite, abyste mohli upravovat webovou grafiku. Až ukončíte Fireworks, budou provedené aktualizace automaticky aplikovány na obraz umístěný v HomeSite. Tyto aplikace společně poskytují efektivnější způsob úprav webové grafiky na stránkách HTML.

### Umístění obrazů Fireworks do programu HomeSite

Po exportu obrazů GIF nebo JPEG z aplikace Fireworks je můžete vložit do dokumentu programu HomeSite.

- 1 V aplikaci HomeSite uložte dokument (to je nutné pro vytvoření relativních cest k obrazům).
- 2 V okně Resources (Zdroje) vyhledejte a vyberte obraz Fireworks, který jste exportovali.
- 3 Chcete-li vložit obraz Fireworks do dokumentu HomeSite, proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Přetáhněte soubor z okna Resources (Zdroje) do požadovaného místa v kódu HTML v záložce Edit (Úpravy) v okně dokumentu.
  - V okně dokumentu v záložce Edit (Úpravy) umístěte textový kurzor na místo, kam chcete vložit obraz Fireworks, pak klepněte pravým tlačítkem myši v okně Resources (Zdroje) a zvolte možnost Insert as Link (Vložit jako odkaz).

Vytvoří se odkaz na obraz Fireworks v kódu HTML. Klepnutím na záložku Browse (Procházet) zobrazíte náhled obrazu v dokumentu HomeSite.

## Umístění HTML Fireworks do programu HomeSite

**Poznámka:** Než začnete exportovat, kopírovat nebo aktualizovat HTML Fireworks, které chcete použít v programu HomeSite, nastavte nejdříve v dialogovém okně Nastavení HTML jako typ HTML možnost Obecný.

Další informace najdete v nápovědě Fireworks.

### Export HTML Fireworks do programu HomeSite

Při exportu HTML z Fireworks se v zadaném místě vygeneruje soubor HTML a přidružené obrazové soubory. Tento soubor HTML můžete otevřít v HomeSite a dále upravit.

- ❖ Ve Fireworks exportujte dokument do HTML a exportovaný soubor otevřete v HomeSite volbou File (Soubor) > Open (Otevřít).

### Kopírování HTML Fireworks do schránky pro použití v programu HomeSite

Zkopírujte kód HTML vytvořený v aplikaci Fireworks do schránky v aplikaci Fireworks a potom jej vložte přímo do dokumentu HomeSite. Všechny požadované obrazy budou exportovány do zadaného umístění.

- ❖ Ve Fireworks zkopírujte kód HTML do schránky a pak ho vložte do nového dokumentu HomeSite.

### Kopírování kódu z exportovaného souboru Fireworks a vložení tohoto kódu do programu HomeSite

- ❖ Exportujte soubor HTML Fireworks, pak tento kód zkopírujte a vložte do existujícího dokumentu HomeSite.

### Aktualizace kódu HTML Fireworks exportovaného do programu HomeSite

- ❖ Použijte příkaz Aktualizovat HTML ve Fireworks.

## Úpravy obrazů Fireworks v programu HomeSite

- 1 V HomeSite uložte dokument.
- 2 Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Klepněte pravým tlačítkem myši na obrazový soubor na jedné ze záložek Files (Soubory) v okně Resources (Zdroje).
  - Klepněte pravým tlačítkem myši na záložku Thumbnails (Miniatury) v okně Results (Výsledky).
  - Klepněte pravým tlačítkem myši na přidruženou značku `img` v kódu HTML na záložce Edit (Úpravy) v okně dokumentu.
- 3 V rozbalovací nabídce vyberte možnost Edit in Fireworks (Upravit v aplikaci Fireworks).  
 HomeSite spustí aplikaci Fireworks, pokud již není spuštěna.
- 4 Na výzvu zadejte, zda chcete pro umístěný obraz vyhledat zdrojový soubor Fireworks. Další informace o zdrojových souborech PNG ve Fireworks najdete v nápovědě Fireworks.
- 5 Upravte obraz v aplikaci Fireworks.  
 Okno dokumentu ukazuje, že upravujete obraz Fireworks z jiné aplikace.
- 6 Až dokončíte úpravy obrazu, klepněte v okně dokumentu na Hotovo.  
 Aktualizovaný obraz se exportuje zpět do HomeSite a pokud jste vybrali zdrojový soubor, uloží se zdrojový soubor PNG.

## Práce s GoLive a dalšími editory HTML

Fireworks vytváří kód HTML, který je možné přechist všemi editory HTML, a umožňuje také import obsahu HTML. Tato funkce umožňuje otevřít a upravit téměř jakýkoli dokument HTML v aplikaci Fireworks.

HTML Fireworks můžete exportovat a kopírovat do GoLive stejně jako ve většině jiných editorů HTML. Jedinou výjimkou je, že musíte před exportem nebo kopírováním HTML z Fireworks vybrat HTML GoLive jako styl HTML.

**Poznámka:** Styl HTML v GoLive nepodporuje kód rozbalovacích nabídek. Obsahuje-li dokument Fireworks rozbalovací nabídky, vyberte před exportem možnost Obecný HTML jako styl HTML.

## Práce s programem Flash

- Vektory, bitmapy a animace Fireworks i grafiky pro tlačítka s více stavy můžete snadno importovat, kopírovat a vkládat nebo exportovat pro použití v aplikaci Adobe Flash®.
- Funkce spuštění a úprav usnadňuje úpravy grafik Fireworks z programu Flash. Při práci v programu Flash jsou vždy použity předvolby spuštění a úprav zadané v aplikaci Fireworks.
- Styl HTML v programu Flash nepodporuje kód rozbalovacích nabídek. Chování tlačítek Fireworks a další typy interaktivity se do programu Flash neimportují.

## Umístění grafik Fireworks do programu Flash

Import nebo kopírování souboru PNG Fireworks umožňuje nejlépe kontrolovat, jak jsou grafiky a animace přidány do programu Flash. Je možné také importovat soubory JPEG, GIF, PNG a SWF, které byly exportovány z aplikace Fireworks.

**Poznámka:** Při importu nebo kopírování a vložení grafik Fireworks do programu Flash se některé atributy ztratí, například živé filtry a textury. Efekt přechodu obrysu nelze importovat ani kopírovat a vložit do dokumentu Flash z aplikace Fireworks. Flash podporuje pouze plně výplně, výplně přechodem a základní tahy.

## Import souborů PNG Fireworks do programu Flash

Můžete importovat zdrojové soubory PNG Fireworks přímo do programu Flash a nemusíte je exportovat do jiného grafického formátu. Všechny vektory, bitmapy, animace a grafiky pro tlačítka s více stavy lze importovat z Fireworks do programu Flash.

**Poznámka:** Chování tlačítek a další typy interaktivity Fireworks se do programu Flash neimportují, protože chování Fireworks jsou podporována JavaScriptem, který je mimo formát souboru. Flash používá interní kód ActionScript.

- 1 Uložte dokument v aplikaci Fireworks.
- 2 Přepněte do otevřeného dokumentu v programu Flash.
- 3 (Volitelně) Klepněte na klíčový stav a vrstvu, do které chcete importovat obsah Fireworks.
- 4 Vyberte Soubor > Importovat.
- 5 Přejděte k souboru PNG a vyberte jej.
- 6 V dialogovém okně Import dokumentu Fireworks proveďte jednu z následujících akcí:
  - Vyberte možnost Importovat jako jeden sloučený bitmapový obraz.
  - Vyberte volby importu ve dvou rozbalovacích nabídkách.
- 7 Vyberte způsob importu textu.

8 Klepněte na tlačítko OK.

***Poznámka:** Vybrané možnosti v dialogovém okně Import dokumentu Fireworks jsou uloženy a použity jako výchozí nastavení.*

## Možnosti importu grafiky, vektorových objektů a textu z aplikace Fireworks

### Volby importu grafiky

**Importovat jako jeden sloučený bitmapový obraz** Importuje jeden obraz bez možnosti úprav.

**Importovat všechny stránky do nových stavů jako filmové klipy** Importuje všechny stránky v souboru PNG do nové vrstvy Flash, která přebírá název tohoto souboru PNG. Klíčový stav se vytvoří v nové vrstvě v místě aktuálního stavu, první stránka souboru PNG se umístí jako filmový klip v tomto stavu a všechny ostatní stránky se umístí jako filmové klipy ve stavech následujících za tímto stavem. Hierarchie vrstev a stavy v souboru PNG zůstanou zachovány.

**Importovat stránku 1 do aktuálního stavu jako filmový klip** Obsah vybrané stránky se importuje jako filmový klip, který je umístěn do aktivního stavu a vrstvy v souboru Flash. Hierarchie vrstev a stavy v souboru PNG zůstanou zachovány.

**Importovat všechny stránky do nových scén jako filmové klipy** Importuje všechny stránky ze souboru PNG a mapuje každou z nich na novou scénu jako filmový klip. Všechny vrstvy a stavy uvnitř stránek zůstanou zachovány. Pokud již scény v souboru Flash existují, proces importu přidá nové scény za existující scény.

**Importovat stránku 1 do nové vrstvy** Vybraná stránka se importuje jako nová vrstva. Stavy se do časové řady importují jako samostatné stavy.

### Volby importu vektorových objektů

**Importovat jako bitmapy, aby se zachoval vzhled** Zachová upravitelnost vektorových objektů, pokud nemají speciální výplně, tahy nebo efekty, které program Flash nepodporuje. Flash převede takové objekty na neupravitelné bitmapové obrazy, aby zachoval jejich vzhled.

**Importovat jako upravitelné cesty** Zachová upravitelnost všech vektorových objektů. Pokud objekty obsahují speciální výplně, tahy nebo efekty, které program Flash nepodporuje, mohou tyto vlastnosti vypadat po importu jinak.

### Volby importu textu

**Importovat jako bitmapy, aby se zachoval vzhled** Zachová upravitelnost textu, pokud nemá speciální výplně, tahy nebo efekty, které program Flash nepodporuje. Flash převede takový text na neupravitelný bitmapový obraz, aby zachoval jeho vzhled.

**Zachovat celý text upravitelný** Zachová upravitelnost celého textu. Pokud textové objekty obsahují speciální výplně, tahy nebo efekty, které program Flash nepodporuje, mohou tyto vlastnosti vypadat po importu jinak.

## Kopírovat nebo přetáhnout grafiku aplikace Fireworks do programu Flash

Při kopírování grafiky do starších verzí programu Flash, než je Flash 8, vyberte možnosti Úpravy > Kopírovat obrisy cesty.

***Poznámka:** Může být nutné objekty rozdělit (Upravit > Rozdělit), aby je bylo možné ve programu Flash upravovat jako samostatné vektorové objekty.*

- 1 Vyberte ve Fireworks objekty, které chcete kopírovat.
- 2 Vyberte možnosti Úpravy > Kopírovat a v místní nabídce aplikace Flash klepněte na možnost Kopírovat.
- 3 Vytvořte v programu Flash nový dokument a zvolte Úpravy > Vložit nebo soubor přetáhněte přímo z Fireworks do programu Flash.

- 4 V dialogovém okně Importovat dokument Fireworks vyberte volbu Do:

**Aktuální stav jako filmový klip** Vkládaný obsah se vkládá jako filmový klip, který je umístěn do aktivního stavu a vrstvy v souboru Flash. Hierarchie vrstev a stavy v souboru PNG zůstanou zachovány.

**Nová vrstva** Vložený obsah se importuje jako nová vrstva. Stavy se do časové řady importují jako samostatné stavy.

- 5 Vyberte způsob importu vektorových objektů.  
 6 Vyberte způsob importu textu.  
 7 Klepněte na tlačítko OK.

**Poznámka:** Vybrané možnosti v dialogovém okně Import dokumentu Fireworks jsou uloženy a použity jako výchozí nastavení.

## Struktura knihoven aplikace Flash

Objekty Fireworks se importují do složky objektů Fireworks v knihovně Flashe. Tato složka má následující strukturu:

Složka Soubor 1 // Pojmenovaná podle názvu souboru Fireworks

- Složka Stránka 1 // Pojmenovaná podle názvu stránky (pokud je více stránek)
  - Stránka 1 // Pojmenovaná podle názvu stránky
  - — Složka Stav 1 // Pojmenovaná podle názvu stavu (pokud je více stavů)
  - — Stav 1 // Pojmenovaná podle názvu stavu
  - — — Symbol 1 ve stavu 1 // Pojmenovaný podle názvu symbolu
  - — — Symbol 2 ve Stav 1
  - ...
  - Složka sdílených vrstev // Sdílené vrstvy ve stavech na stránce 1
  - — Složka sdílené vrstvy // Pojmenovaná podle názvu sdílené vrstvy
  - — Symbol sdílené vrstvy
- Složka Stránka 2
  - Stránka 2
  - Symbol 1 na stránce 2 (Pro stránku bez stavů)
  - ...
- Složka vzorových stránek
  - Vzorová stránka
  - Symbol 1 na vzorové stránce
  - ...
  - Složka sdílených vrstev // Sdílené vrstvy na stránkách
  - — Složka sdílené vrstvy // Pojmenovaná podle názvu sdílené vrstvy
  - — Symbol sdílené vrstvy

## Import symbolů Fireworks do programu Flash

Při importu symbolů Fireworks do programu Flash zvažte následující okolnosti:

- Pokud symbol používá měřítko s 9 řezy, jsou čtyři vodítka řezu importovány a zachovány v programu Flash. Měřítko s 9 řezy však není zachováno pro animace. Importované symboly se ukládají do knihovny Flashe jako symboly.
- Měkké úpravy aplikované na bohaté symboly se ztratí. Vzorová kopie daného symbolu se importuje.
- Bohaté grafické symboly se ukládají jako soubor PNG a soubor JSF. Importuje se pouze soubor PNG. Pokud je daný symbol vytvořen z několika cest, sloučí se tyto cesty do jednoho symbolu.
- Pokud chcete dosáhnout plné funkčnosti bohatých symbolů v programu Flash, nahraďte je verzí symbolu v programu Flash.

## Zachování viditelnosti a zamknutí

Objekty a vrstvy, které jsou v souboru PNG skryté, se importují skryté a zůstávají v programu Flash skryté. Části bohatých grafických symbolů, které nejsou viditelné, se ale neimportují (například stavy tlačítek Přes a Dole).

Pokud je vrstva zamknutá nebo skrytá, zdědí toto nastavení všechny objekty a podvrstvy uvnitř vrstvy a zachovají ho při importu do programu Flash.

Pokud importujete jednu stránku do nové vrstvy v programu Flash, je vytvořena jedna vrstva pro celou stránku a jsou zobrazeny všechny objekty. Atributy viditelnosti a uzamčení nejsou zachovány.

## Podporované efekty vrstev aplikace Photoshop

**Živý efekt aplikace Photoshop – Vržený stín** Mapování je následující:

- velikost se mapuje na blurX, blurY
- vzdálenost se mapuje na vzdálenost
- barva se mapuje na barvu
- úhel se mapuje na 180 – (úhel efektu aplikace Photoshop)

**Živý efekt aplikace Photoshop – Vnitřní stín** Mapování je následující:

- velikost se mapuje na blurX, blurY
- vzdálenost se mapuje na vzdálenost
- barva se mapuje na barvu
- úhel se mapuje na 180 – (úhel efektu aplikace Photoshop)

**Živý efekt aplikace Photoshop – Vnější záře** Mapování je následující:

- krytí je mapováno na sílu
- barva se mapuje na barvu
- velikost se mapuje na blurX, blurY

**Živý efekt aplikace Photoshop – Vnitřní záře** Mapování je následující:

- krytí je mapováno na sílu
- barva se mapuje na barvu
- velikost se mapuje na blurX, blurY
- Objekty s libovolnými jinými efekty vrstev aplikace Photoshop se rastrují.

## Export grafiky Fireworks do jiných formátů pro použití v programu Flash

Grafiky Fireworks můžete exportovat jako soubory JPEG, GIF, PNG a Adobe Illustrator 8 (AI) a pak je importovat do programu Flash.

I když je formát PNG nativním formátem pro Fireworks, jsou grafické soubory PNG exportované z Fireworks odlišné od zdrojových souborů PNG, které ukládáte ve Fireworks. Podobně jako soubory GIF nebo JPEG obsahují exportované soubory PNG pouze data obrazu bez dalších informací o řezech, vrstvách, interaktivitě, živých filtrech nebo dalším editovatelném obsahu.

### Export grafiky a animací Fireworks jako souborů SWF

Grafiky a animace Fireworks lze exportovat jako soubory Flash SWF. Pokud chcete zachovat formátování velikosti a barvy tahu, vyberte v dialogovém Volby exportu SWF pro Flash možnost Zachovat vzhled.

Při exportu do formátu SWF je ztraceno následující formátování: režimy prolnutí, vrstvy, masky (aplikované před exportem), objekty řezu, obrazové mapy, chování, výplně vzorků a přechody obrysu.

- 1 Vyberte Soubor > Uložit jako.
- 2 Zadejte název souboru a vyberte cílovou složku.
- 3 Jako formát vyberte Adobe Flash SWF.
- 4 Klepněte na možnost Volby. Potom vyberte volbu pro objekty:

**Zachovat cesty** Umožňuje zachovat upravitelnost cest. Efekty a formátování se ztratí.

**Zachovat vzhled** Převeďte vektorové objekty na bitmapové objekty podle potřeby a zachová vzhled aplikovaných tahů a výplní. Upravitelnost se ztratí.

- 5 Vyberte volbu pro text:

**Zachovat upravitelnost** Umožňuje zachovat upravitelnost textu. Efekty a formátování se ztratí.

**Převést na cesty** Převeďte text na cesty, zachová přitom všechna vlastní vyrovnání párů a mezery, která jste zadali v aplikaci Fireworks. Ztratí se upravitelnost jako text.

- 6 Nastavte kvalitu obrazů JPEG pomocí rozbalovacího jezdce Kvalita JPEG.
- 7 Vyberte stavy, které chcete exportovat, a kmitočet snímků ve stavech za sekundu.
- 8 Klepněte na tlačítko OK a na tlačítko Uložit jako v dialogovém okně Export.

### Export 8bitových souborů PNG s průhledností

Pokud chcete exportovat 8bitové soubory PNG s průhledností, stačí importovat zdrojové soubory PNG Fireworks do programu Flash. Při exportu 8bitových souborů PNG s průhledností postupujte následujícím způsobem:

- 1 V aplikaci Fireworks klepněte na možnosti Okno > Optimalizovat a otevřete panel Optimalizace.
- 2 Vyberte PNG 8 jako formát souboru pro export a průhlednost alfa z rozbalovací nabídky Průhlednost.
- 3 Vyberte Soubor > Exportovat.
- 4 V rozbalovací nabídce Uložit jako typ vyberte možnost Pouze obrazy.
- 5 Soubor pojmenujte a uložte.

### Import exportované grafiky a animací Fireworks do programu Flash

- 1 Vytvořte v programu Flash nový dokument.

**Poznámka:** Pokud importujete grafiky Fireworks do existujícího souboru Flash, vytvořte v programu Flash novou vrstvu.

- 2 Vyberte možnosti Soubor > Importovat a vyhledejte grafický nebo animační soubor.
- 3 Klepnutím na Otevřít soubor importujte.

## Použití aplikace Fireworks k úpravě grafiky v programu Flash

Díky integraci funkce spuštění a úprav můžete použít aplikaci Fireworks k provedení změn grafiky importované do programu Flash, a to v případě, že grafika nebyla exportována z aplikace Fireworks.

**Poznámka:** Nativní soubory PNG Fireworks importované do programu Flash tvoří výjimku. Soubor PNG je nutné importovat jako sloučený bitmapový obraz.

Pokud byla grafika exportována z aplikace Fireworks a uložili jste původní soubor PNG, můžete soubor PNG upravit v aplikaci Fireworks v rámci aplikace Flash. Až se vrátíte do programu Flash, bude aktualizovaný jak soubor PNG, tak grafika ve Flashi.

- 1 V programu Flash klepněte pravým tlačítkem myši (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Mac OS) na grafický soubor v panelu Knihovna dokumentu.
- 2 V rozbalovací nabídce vyberte možnost Upravit ve Fireworks.

**Poznámka:** Pokud se v rozbalovací nabídce neobjeví příkaz Upravit ve Fireworks, zvolte Upravit pomocí a vyhledejte aplikaci Fireworks.

- 3 V poli Najít zdroj klepněte na možnost Ano a vyhledejte původní soubor PNG pro svoji grafiku Fireworks, a pak klepněte na možnost Otevřít.
  - 4 Upravte obraz a po dokončení změn klepněte na tlačítko Done (Hotovo).
- Aplikace Fireworks exportuje nový soubor grafiky do aplikace Flash a uloží původní soubor PNG.

### Viz také

„[Předvolby funkce Spustit a upravit](#)“ na stránce 283

## Práce s programy FreeHand a Illustrator

Vektorovou grafiku lze snadno sdílet mezi aplikací Fireworks a aplikacemi pro zpracování vektorové grafiky, jako je například Adobe FreeHand® a Adobe Illustrator®. Vzhled objektů se však může v jednotlivých aplikacích lišit, protože aplikace Fireworks nesdílí všechny funkce s aplikacemi pro zpracování vektorové grafiky.

Aplikace Fireworks podporuje grafiku z programu FreeHand 7 a vyšších verzí.

## Umístění grafik aplikace FreeHand do Fireworks

### Volby importu grafiky programu FreeHand do aplikace Fireworks

**Změna měřítka** Určuje zvětšení nebo zmenšení v procentech pro importovaný soubor.

**Šířka a Výška** určuje šířku a výšku importovaného souboru v obrazových bodech, palcích nebo centimetrech.

**Rozlišení** Určuje rozlišení importovaného souboru.

**Vyhlazení** vyhladí importované objekty a chrání je před zubatými okraji. Tuto volbu můžete vybrat zvlášť pro cesty a zvlášť pro text. Chcete-li změnit vybrané objekty na vyhlazené nebo s tvrdými okraji, použijte inspektor Vlastnosti.



**Převod souboru** určuje, jak budou při importu zpracovány vícestránkové dokumenty:

- **Otevřít stránku** Importuje pouze zadanou stránku.
- **Otevřít stránky jako stavy** Importuje všechny stránky z dokumentu a vloží každou stránku do samostatného stavu.
- **Ignorovat vrstvy** Importuje všechny objekty do jedné vrstvy.
- **Zapamatovat vrstvy** Zachová strukturu vrstev importovaného souboru.
- **Převést vrstvy na stavy** Vloží každou vrstvu importovaného dokumentu do samostatného stavu.

**Včetně neviditelných vrstev** importuje objekty na vrstvy, které byly skryté. Jinak se neviditelné vrstvy ignorují.

**Včetně vrstev pozadí** Importuje objekty z vrstvy pozadí dokumentu. Jinak se vrstva pozadí ignoruje.

**Vykreslit jako obrazy** Rastruje složité skupiny, plynulé přechody a dlaždicové výplně a umístí každý z těchto objektů jako jeden bitmapový objekt do dokumentu Fireworks. Do textového pole zadejte počet objektů, které může skupina, plynulý přechod nebo dlaždicová výplň obsahovat před změnou velikosti během importu.

## Import vektorové grafiky ze souboru programu FreeHand


- 1 Ve Fireworks zvolte Soubor > Importovat. Přejděte na požadovaný soubor aplikace FreeHand a klepněte na Otevřít.
- 2 Vyberte možnost v dialogovém okně Volby vektorového souboru.
- 3 Klepněte na tlačítko OK.

## Kopírování a vložení vybrané grafiky programu aplikace FreeHand do aplikace Fireworks

- 1 V aplikaci Freehand zvolte Úpravy > Kopírovat.
- 2 Ve Fireworks vytvořte nový dokument nebo otevřete existující.
- 3 Zvolte možnosti Úpravy > Vložit.

## Přetažení grafiky myši z programu FreeHand do aplikace Fireworks

- ❖ Přetáhněte grafiku z aplikace FreeHand do otevřeného dokumentu ve Fireworks.

 Pokud jsou aplikace FreeHand a Fireworks ve Windows maximalizovány, přetáhněte grafiku aplikace FreeHand na tlačítko Fireworks na hlavním panelu. Po dobu několika sekund ji zde podržte, zobrazí se okno dokumentu Fireworks. Přetáhněte kurzor na plátno a uvolněte tlačítko myši.

## Umístění grafik Fireworks do aplikace FreeHand

### Import grafiky aplikace Fireworks do aplikace FreeHand

Program FreeHand umožňuje import vrstev, stavů, vektorů, textu, bitmap a některých efektů Fireworks sdílených oběma aplikacemi. Skryté vrstvy Fireworks se ignorují a neimportují. Volby vybrané v dialogovém okně Fireworks PNG Import Settings (Nastavení importu souborů PNG Fireworks) určují, zda bude možné importovaný obsah upravovat.

- 1 Uložte dokument v aplikaci Fireworks.
- 2 Přepněte do otevřeného dokumentu v aplikaci FreeHand.
- 3 Vyberte File (Soubor) > Import (Importovat) nebo File (Soubor) > Open (Otevřít).
- 4 V dialogovém okně Import (Importovat) vyhledejte soubor PNG, vyberte ho a klepněte na možnost Open (Otevřít).

- 5 V dialogovém okně Fireworks PNG Import Settings (Nastavení importu souborů PNG Fireworks) vyberte volbu převodu souboru:

**Otevřít stavy jako stránky** Importuje stavy Fireworks do samostatných stránek programu FreeHand.

(Volitelně) Pokud chcete převést vrstvy Fireworks na vrstvy programu FreeHand, vyberte možnost Remember Layers (Zapamatovat vrstvy). Jestliže chcete kombinovat obsah všech vrstev Fireworks do jedné vrstvy, zrušte výběr možnosti Remember Layers (Zapamatovat vrstvy).

**Otevřít stavy jako vrstvy** Importuje stavy Fireworks jako samostatné vrstvy.

- 6 V rozbalovací nabídce Stav vyberte stav, který chcete importovat. Pokud chcete importovat všechny stavy, vyberte volbu Vše, která je k dispozici pouze tehdy, pokud otevíráte stavy jako vrstvy nebo pokud otevíráte soubor PNG (a neimportujete ho).

- 7 Vyberte způsob importu objektů:

**V případě potřeby rastrovat, aby se zachoval vzhled** Převeďte některé vektorové objekty na neupravitelné bitmapové obrazy. Převádějí se pouze objekty s efekty, tahy a výplněmi, které FreeHand nesdílí.

**Zachovat všechny cesty upravitelné** Dovoluje upravit všechny importované vektorové objekty. Vzhled některých objektů v aplikaci FreeHand se může ve Fireworks nepatrně lišit, protože tyto aplikace používají odlišný způsob interpretace informací. Mohou být vypuštěny efekty, které tyto dvě aplikace nesdílejí.

- 8 Vyberte způsob importu textu:

**V případě potřeby rastrovat, aby se zachoval vzhled** Převeďte některé textové objekty na neupravitelné bitmapové obrazy. Rastruje se pouze text s efekty, tahy a výplněmi, které FreeHand nesdílí.

**Zachovat celý text upravitelný** Umožňuje upravit veškerý importovaný text. Vzhled některých textů v programu FreeHand se může v aplikaci Fireworks nepatrně lišit a efekty, které tyto dvě aplikace nesdílejí, mohou být vypuštěny.

- 9 Pokud chcete zachovat vzhled celého dokumentu Fireworks ve formě bez možnosti úprav, vyberte volbu Import As A Single Flattened Bitmap (Importovat jako jeden sloučený bitmapový obraz).

- 10 Klepněte na tlačítko OK a na místo v okně dokumentu v programu FreeHand, ve kterém se má objevit soubor PNG Fireworks.

## Kopírování a vložení grafiky Fireworks do programu FreeHand

- 1 Vyberte ve Fireworks objekty, které chcete kopírovat.
- 2 Vyberte možnosti Úpravy > Kopírovat.
- 3 Přepněte do otevřeného dokumentu v aplikaci FreeHand.
- 4 Zvolte možnosti Úpravy > Vložit.
- 5 Vyberte volby importu a klepněte na tlačítko OK.

## Kopírování a vložení cest Fireworks do programu FreeHand

Cesty Fireworks můžete zkopírovat do programu FreeHand pomocí příkazu Kopírovat jako vektory. Příkaz Kopírovat jako vektory je užitečný v případě, že chcete kopírovat pouze cesty a ne jejich obsah.

**Poznámka:** Příkaz Kopírovat jako vektory použijte u verze FreeHand 10 a starších verzí. S verzí FreeHand MX použijte Úpravy > Kopírovat. Získáte úplný vzhled objektů a zdokonalenou upravitelnost.

- 1 Vybrat Upravit > Kopírovat jako vektory.
- 2 Přepněte do otevřeného dokumentu v aplikaci FreeHand.

- 3 Vložte cesty příkazem Edit (Úpravy) > Paste (Vložit).

## Export vektorové grafiky do programu FreeHand

**Poznámka:** Při exportu nastaví Fireworks okraje objektů na tvrdé.

- 1 Vyberte Soubor > Uložit jako.
- 2 Zadejte název souboru a vyberte cílovou složku.
- 3 V místní nabídce Uložit jako vyberte Illustrator 8.

**Poznámka:** Při exportu z aplikace Fireworks do libovolné jiné aplikace na zpracování vektorové grafiky (včetně programu FreeHand) použijte formát grafiky Illustrator 8.

- 4 Klepněte na tlačítko Volby.
- 5 Otevře se dialogové okno Volby exportu do aplikace Illustrator, kde můžete vybrat volbu pro stav:  
**Exportovat pouze aktuální stav** Zachová názvy vrstev a exportuje pouze aktuální stav.  
**Převést stavy na vrstvy** Exportuje každý stav Fireworks jako vrstvu.
- 6 Jestliže chcete exportovat soubor pro použití v programu FreeHand, vyberte možnost Kompatibilní s FreeHandem.  
 Vyberete-li Kompatibilní s FreeHandem, vynechají se bitmapy a výplně přechodem se převedou na plné výplně.
- 7 Klepněte na OK a pak klepněte na Uložit.
- 8 Přepněte do otevřeného dokumentu v aplikaci FreeHand.
- 9 Vyberte File (Soubor) > Open (Otevřít) nebo File (Soubor) > Import (Importovat). Přejděte k souboru, který jste exportovali z Fireworks. Klepněte na Open (Otevřít).

## Práce s aplikací Illustrator

Fireworks poskytuje podporu pro import nativních souborů aplikace Illustrator (AI) 2 a CS a novějších formátů s volbami pro zachování mnoha aspektů importovaných souborů, včetně vrstev, vzorků a odkazovaných obrazů. Díky tomu můžete přenést obrazy aplikace Illustrator do Fireworks a provádět další úpravy a webovou optimalizaci. Je také možné exportovat soubor aplikace Illustrator z aplikace Fireworks.

Při importu souborů aplikace Illustrator zachová aplikace Fireworks následující funkce:


**Bezierovy body** Zachová se počet a poloha bezierových bodů.

**Barvy** Při importu obsahu AI do Fireworks se zachovávají barvy co možná nejvěrněji.

**Atributy textu:** •Písmo

- Velikost
- Barva
- Tučné
- Kurzíva
- Zarovnání (doleva, doprava, na střed, do bloku)
- Orientace (vodorovná, svislá zleva doprava, svislá zprava doleva)
- Mezery mezi znaky
- Poloha znaků (normální, horní a dolní index)
- Automatické vyrovnání párů

- Vyrovnání párů

 Jestliže chcete rychle importovat určitý text v souboru aplikace Illustrator, zkopírujte jej přímo do aplikace Fireworks. Zkopírovaný text si zachová všechny atributy textu.

**Výplně přechodem** Přechody se importují jako nativní přechody Fireworks. Všechny body zarážek přechodu se zachovávají.

**Obrazy** Soubory aplikace Illustrator AI mohou obsahovat propojené soubory a umístěné soubory následujících typů: PDF, BMP, EPS, GIF, JPEG, JPEG2000, PICT, PCX, PCD, PSD, PXR, PNG, TGA a TIFF. Vložené obrazy se do Fireworks přenášejí jako rastrové obrazy. Odkazované obrazy se ve Fireworks uchovávají jako odkazované bitmapy.

**Ořezové masky** Fireworks podporuje import ořezových masek s cestami a složenými cestami.

**Vyplněné tahy** Vyplněné tahy se importují jako jeden nakreslený objekt.

**Plné výplně** Plné výplně se importují jako jeden nakreslený objekt.

**Složené cesty** Složené cesty se importují jako jeden nakreslený objekt.

**Skupiny** Skupina se zachová a jednotlivé seskupené objekty se importují jako nakreslené objekty.

**Grafy** Grafy se importují jako skupiny, ztrácejí svou speciální upravitelnost jako grafy.

**Základní prvky** Základní prvky aplikace Illustrator jsou skutečné cesty, neimportují se tedy jako základní prvky Fireworks.

**Vzorky** Vzorky se importují jako jednotlivé dlaždice. Tyto dlaždice se importují jako nativní vzorek ve Fireworks a tento vzorek je přiřazen k nakreslenému objektu.

**Tahy štětcem** Tahy štětcem se importují jako více skupin (jedna skupina na každou uzavřenou cestu).

**Symboly** Symboly se importují jako normální skupinové objekty.

**Průhlednost** Fireworks správně importuje krytí objektů, zachová nastavení průhlednosti na původních hodnotách aplikace Illustrator.

**Podvrstvy** Fireworks importuje všechny podvrstvy jako nativní podvrstvy aplikace Fireworks.

## Práce s aplikací Photoshop

Fireworks importuje nativní soubory PSD (Photoshop) a zachovává většinu funkcí aplikace Photoshop. Je také možné exportovat grafiku Fireworks do aplikace Photoshop a provést zde podrobné úpravy obrazu.

### Umístění obrazů aplikace Photoshop do aplikace Fireworks

Obrazy Photoshop lze do aplikace Fireworks vložit pomocí příkazů Soubor > Import a Soubor > Otevřít nebo přetažením souborů myší na plátno. Příkaz Import umožňuje přístup k jedinečným volbám pro vrstvu pozadí a složky vrstev. Příkaz Otevřít a přetažení myší naopak umožňují přístup k volbám pro vodítka a stavy.

#### Viz také

„Předvolby importu a otevření souborů z aplikace Photoshop“ na stránce 283

## Převedené a nepodporované funkce aplikace Photoshop ve Fireworks

Pokud otevřete nebo importujete soubor aplikace Photoshop, Fireworks převede obraz do formátu PNG pomocí určených předvoleb pro import. (Viz „[Předvolby importu a otevření souborů z aplikace Photoshop](#)“ na stránce 283.)

- Jednotlivé masky vrstev převádí na masky objektů Fireworks. Skupinové masky nejsou podporované.
- Ořezové masky se převádějí na masky objektů, avšak jejich vzhled se mírně změní. Pro zachování vzhledu (se ztrátou možnosti úprav) můžete vybrat předvolbu Ořezové masky.
- Režimy prolnutí pro vrstvy se převedou na režimy prolnutí pro objekty aplikace Fireworks, pokud existují odpovídající režimy.
- Standardně se zachovávají efekty vrstvy. Pokud si přejete převést tyto efekty na odpovídající Živé filtry, zvolte předvolbu Efekty vrstvy. Uvědomte si však, že vzhled podobných efektů a filtrů se může mírně lišit.
- První alfa kanál v panelu kanálů převede na průhledné oblasti v obrazu Fireworks. Fireworks nepodporuje další alfa kanály aplikace Photoshop.
- Všechny režimy a hloubky barev aplikace Photoshop se převádějí na 8bitové RGB.
- Vrstvy úprav nejsou podporované.

## Přetažení, otevření nebo import obrazů aplikace Photoshop do aplikace Fireworks

Každý obraz, který přetáhnete, otevřete nebo importujete, se stane novým bitmapovým objektem.

**Poznámka:** V systému Windows musejí názvy souborů Photoshop obsahovat příponu PSD, aby mohla aplikace Fireworks rozpoznat tento typ souboru.

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Přetáhněte obraz nebo soubor z aplikace Photoshop do otevřeného dokumentu Fireworks.
  - Vyberte možnosti Soubor > Otevřít nebo Soubor > Importovat a přejděte k souboru aplikace Photoshop (PSD).
- 2 Klepněte na Otevřít.
- 3 Ve zobrazeném dialogovém okně nastavte volby obrazu a klepněte na tlačítko OK.
- 4 Pokud jste použili příkaz Soubor > Import, zobrazí se kurzor ve tvaru obráceného písmene L. Na plátně klepněte na místo, kam chcete umístit levý horní roh obrazu.

### Viz také

„[Předvolby importu a otevření souborů z aplikace Photoshop](#)“ na stránce 283

## Volby importu pro soubory aplikace Photoshop

Pokud importujete nebo otevřete soubor aplikace Photoshop v aplikaci Fireworks, můžete v dialogovém okně zadat, jak chcete obraz importovat. Vybrané volby určují vzhled a možnosti úprav importovaných souborů.

- 1 Zadejte rozměry obrazu v pixelech nebo procentech a zadejte rozlišení pixelů. Chcete-li zachovat současný poměr šířky a výšky, vyberte možnost Zachovat proporce.
- 2 Pokud soubor aplikace Photoshop obsahuje kompozice vrstev, určete, která verze obrazu se bude importovat. Vyberte možnost Zobrazit náhled, chcete-li zobrazit náhled vybrané kompozice. V textovém poli Poznámky se zobrazí poznámky ze souboru aplikace Photoshop.

- 3 Z dolní místní nabídky vyberte způsob, jakým se obrázek aplikace Photoshop otevře v aplikaci Fireworks:

**Zachovat upravitelnost vrstvy před vzhledem** Zachová se co nejvíce ze struktury vrstev a upravitelnosti textu bez toho, že by se obětoval vzhled obrazu. Pokud soubor obsahuje funkce, které aplikace Fireworks nepodporuje, zachová aplikace Fireworks vzhled dokumentu pomocí sloučení a rastrování vrstev. Zde jsou uvedeny příklady:

- Vrstvy CMYK, vrstvy úprav a vrstvy, které využívají volbu Vyřadit, jsou sloučeny se spodními vrstvami.
- Vrstvy, které používají nepodporované efekty vrstvy, je možné sloučit v závislosti na režimu prolnutí vrstvy a přítomnosti průhledných pixelů.

**Zachovat vzhled vrstev aplikace Photoshop** Sloučí všechny objekty v jednotlivých vrstvách aplikace Photoshop a převede každou vrstvu aplikace Photoshop na bitmapový objekt. Tato volba neumožňuje upravovat vrstvy aplikace Photoshop v aplikaci Fireworks. Skupiny vrstev jsou však zachovány.

**Použít vlastní předvolby** Importuje soubor pomocí vlastního nastavení převodu souboru zadaného v dialogovém okně Předvolby. (Viz „[Předvolby importu a otevření souborů z aplikace Photoshop](#)“ na stránce 283.)

**Sloučit vrstvy aplikace Photoshop do jednoho obrazu** Importuje soubor aplikace Photoshop jako sloučený obraz bez vrstev. Převedený soubor nezachovává žádné jednotlivé objekty. Krytí je zachováno, ale nelze je upravovat.

- 4 Pokud jste použili příkaz Soubor > Import, můžete vybrat následující volby:

**Včetně vrstvy pozadí** Importuje objekty z vrstvy pozadí obrazu.

**Import do nové složky** Importuje obraz do nové složky vrstvy s názvem Import z aplikace Photoshop.

- 5 Jestliže jste použili příkaz Soubor > Otevřít nebo přetáhli soubor aplikace Photoshop myší do aplikace Fireworks, můžete vybrat následující volby:

**Zahrnout vodítka** Zachová vodítka aplikace Photoshop v původní pozici.

**Převést vrstvy na stavy** Umístí jednotlivé skupiny vrstev aplikace Photoshop do vlastního stavu.

## Import textu z aplikace Photoshop



Jestliže chcete rychle importovat určitý text v souboru aplikace Photoshop, zkopírujte jej přímo do aplikace Fireworks. Zkopírovaný text si zachová všechny atributy textu.

Při importu souborů Photoshop obsahujících text aplikace Fireworks zkontrolujte potřebná písma v systému. Pokud nejsou písma nainstalována, aplikace Fireworks zobrazí výzvu k jejich nahrazení nebo zachování vzhledu.

Pokud má text v souboru aplikace Photoshop aplikovány efekty, které aplikace Fireworks podporuje, budou tyto efekty aplikovány v aplikaci Fireworks. Ale protože Fireworks a Photoshop aplikují efekty odlišně, může se vzhled efektů v obou aplikacích lišit.

Pokud v aplikaci Fireworks otevíráte nebo importujete soubory aplikace Photoshop 6 nebo 7, které obsahují text, a vybrali jste přitom volbu Zachovat vzhled, zobrazí se obraz textu uložený do mezipaměti, takže jeho vzhled zůstává stejný, jako byl v aplikaci Photoshop. Po provedení úprav textu je obraz v mezipaměti nahrazen vlastním textem. Vzhled textu se může lišit od původního textu. Údaje o původním písmu jsou však uloženy v souboru PNG, takže je možné použít původní písmo v systému, kde je nainstalováno.

**Poznámka:** Fireworks neumí exportovat text ve formátu Photoshop 6 a 7. Pokud upravujete dokument obsahující text aplikace Photoshop 6 nebo 7 a pak ho exportujete zpět do programu Photoshop, exportuje se soubor ve formátu Photoshop 5.5. Pokud ale text nezměníte, bude soubor exportován ve formátu Photoshop 6.

## Viz také

„[Předvolby importu a otevření souborů z aplikace Photoshop](#)“ na stránce 283

## Používání filtrů a zásuvných modulů aplikace Photoshop

Můžete použít mnoho filtrů a zásuvných modulů aplikace Photoshop a jiných výrobců, a to buď v okně Živé filtry nebo v nabídce Filtry.

**Poznámka:** Zásuvné moduly a filtry pro Photoshop 5.5 a starší verze jsou podporované. Zásuvné moduly a filtry aplikace Photoshop verze 6 nebo novější nejsou kompatibilní s Fireworks.

### Povolení zásuvných modulů aplikace Photoshop v dialogovém okně Předvolby

- 1 Zvolte možnosti Úpravy > Předvolby (Windows) nebo > Předvolby (Mac OS).
- 2 Klepněte na kategorii Zásuvné moduly.
- 3 Vyberte zásuvné moduly Photoshop.

Otevře se dialogové okno Vybrat složku (Windows) nebo Zvolit složku (Mac OS).

**Poznámka:** Pokud se dialogové okno neotevře, klepněte na tlačítko Procházet.

- 4 Přejděte do složky, do které jste nainstalovali filtry a zásuvné moduly aplikace Photoshop nebo jiné filtry a zásuvné moduly, a klepněte na možnost Vybrat (Windows) nebo Zvolit (Mac OS).
- 5 Klepnutím na OK zavřete dialogové okno Předvolby.
- 6 Restartujte Fireworks.

### Viz také

„Předvolby zásuvných modulů“ na stránce 284

### Povolení zásuvných modulů aplikace Photoshop v okně Živé filtry

- 1 Vyberte libovolný vektorový objekt, bitmapový objekt nebo textový blok na kreslicím plátnu a v inspektoru Vlastnosti klepněte na ikonu Plus (+) vedle nápisu Filtry.
- 2 V rozbalovací nabídce vyberte možnosti Volby > Vyhledat zásuvné moduly.
- 3 Přejděte do složky, do které jste nainstalovali filtry a zásuvné moduly aplikace Photoshop nebo jiné filtry a zásuvné moduly, a klepněte na možnost Vybrat (Windows) nebo Zvolit (Mac OS). Pokud se zobrazí zpráva s dotazem, zda chcete restartovat Fireworks, klepněte na OK.
- 4 Restartujte Fireworks, aby se filtry a zásuvné moduly načetly.

**Poznámka:** Zásuvné moduly můžete také nainstalovat přímo do složky Zásuvné moduly Fireworks.

## Umístění grafiky Fireworks do aplikace Photoshop

Fireworks poskytuje rozsáhlou podporu pro export souborů ve formátu aplikace Photoshop (PSD). Obraz Fireworks exportovaný do aplikace Photoshop si zachová stejnou upravitelnost, když ho znovu otevřete ve Fireworks, jako ostatní grafiky aplikace Photoshop. Uživatelé aplikace Photoshop mohou se svojí grafikou pracovat ve Fireworks a pak pokračovat v úpravách v aplikaci Photoshop.

### Export souboru ve formátu aplikace Photoshop

- 1 Vyberte Soubor > Uložit jako.
- 2 Zadejte název souboru a v nabídce Uložit jako vyberte možnost Photoshop PSD.

- 3 Pokud chcete zadat nastavení předvoleb exportu pro objekty, efekty a text, klepněte na tlačítko Volby. Potom vyberte v nabídce Nastavení některé z níže uvedených předvoleb.

**Zachovat upravitelnost před vzhledem** Převádí objekty na vrstvy, zachová upravitelnost efektů a převede text na upravitelné textové vrstvy aplikace Photoshop. Tuto volbu vyberte, pokud chcete provádět rozsáhlé úpravy obrazu v aplikaci Photoshop a nepotřebujete zachovat přesný vzhled obrazu Fireworks.

**Zachovat vzhled Fireworks** Převádí každý objekt do samostatné vrstvy aplikace Photoshop a efekty a text již nelze upravit. Vyberte tuto volbu, pokud chcete zachovat kontrolu nad objekty Fireworks v aplikaci Photoshop, ale chcete také zachovat původní vzhled obrazu Fireworks.

**Menší soubor aplikace Photoshop** Sloučí každou vrstvu do plně vykresleného obrazu. Vyberte tuto volbu, pokud exportujete soubor, který obsahuje velký počet objektů Fireworks.

**Jiný** Dovoluje zvolit specifické nastavení pro objekty, efekty a text.

- 4 Klepnutím na Uložit exportujete soubor aplikace Photoshop.

***Poznámka:** V programu Photoshop 5.5 a starších verzích nelze otevírat soubory s více než 100 vrstvami. Pokud exportovaný dokument Fireworks obsahuje více než 100 objektů, musíte objekty odstranit nebo sloučit.*

## Přízpůsobení nastavení exportu do aplikace Photoshop

- 1 V dialogovém okně Uložit jako vyberte jako typ souboru Photoshop PSD a klepněte na tlačítko Volby.

- 2 V rozbalovací nabídce Nastavení vyberte možnost Vlastní.

- 3 V rozbalovací nabídce Objekty zvolte jednu z následujících voleb:

**Převést na vrstvy aplikace Photoshop** Převádí jednotlivé objekty Fireworks na vrstvy aplikace Photoshop a masky aplikace Fireworks na masky vrstev aplikace Photoshop.

**Sloučit všechny vrstvy Fireworks** Sloučí všechny objekty v každé jednotlivé vrstvě aplikace Fireworks a každá vrstva Fireworks se stane vrstvou v aplikaci Photoshop. Vyberete-li tuto volbu, ztratíte schopnost upravovat objekty Fireworks v aplikaci Photoshop. Ztratíte také funkce, které jsou přidruženy k objektům Fireworks, například režimy prolnutí.

- 4 V rozbalovací nabídce Efekty zvolte jednu z následujících voleb:

**Zachovat upravitelnost** Převádí živé filtry Fireworks na jejich ekvivalenty v aplikaci Photoshop. Efekty, které v programu Photoshop neexistují, budou vypuštěné.

**Vykreslit efekty** Sloučí efekty do jejich objektů. Pokud zvolíte tuto volbu, zachováte vzhled efektů, ale nebude možné je upravovat v aplikaci Photoshop.

- 5 V rozbalovací nabídce Text zvolte jednu z následujících voleb:

**Zachovat upravitelnost** Převádí text na upravitelnou vrstvu aplikace Photoshop. Formátování textu, které Photoshop nepodporuje, se ztratí.

**Vykreslit text** Změní text na obrazový objekt. Pokud zvolíte tuto volbu, zachováte vzhled textu, ale nebude možné jej upravovat.

## Práce s aplikací Director

Fireworks dovoluje exportovat grafiky a interaktivní obsah do aplikace Director®. Uživatelé aplikace Director tedy mohou využívat nástroje pro optimalizaci a návrh grafiky Fireworks, aniž by zhoršili její kvalitu.

- Proces exportu zachová chování a řezy grafiky.



- Je možné exportovat obrazy rozdělené na řezy s přechody myši.

***Poznámka:** Styl HTML v aplikaci Director nepodporuje kód rozbalovacích nabídek.*

## Umístění souborů Fireworks do aplikace Director

Aplikace Director umí importovat sloučené obrazy z aplikace Fireworks, například obrazy JPEG a GIF. Umí také importovat 32bitové obrazy PNG s průhledností. Pro obsah rozdělený na řezy, interaktivní a animovaný obsah umí aplikace Director importovat HTML Fireworks.

Informace o exportu sloučených obrazů Fireworks, jako jsou například obrazy JPEG a GIF, najdete v nápovědě Fireworks.

### Export 32bitových souborů PNG s průhledností

- 1 Ve Fireworks zvolte Okna > Optimalizovat, změňte formát souboru pro export na PNG 32 a nastavte Podklad na průhledný.
- 2 Vyberte Soubor > Exportovat.
- 3 V rozbalovací nabídce Uložit jako typ vyberte možnost Pouze obrazy.
- 4 Soubor pojmenujte a uložte.

### Export obsahu s vrstvami a rozdělením na řezy z aplikace Fireworks do aplikace Director

Exportem řezů Fireworks do aplikace Director můžete exportovat na řezy rozdělený a interaktivní obsah, jako jsou například tlačítka a obrazy s efekty přechodu. Pomocí exportu vrstev do aplikace Director můžete exportovat obsah Fireworks s vrstvami, například animace.

- 1 Ve Fireworks zvolte Soubor > Exportovat.
- 2 V dialogovém okně Exportovat zadejte název souboru a zvolte cílovou složku.
- 3 V rozbalovací nabídce Uložit jako vyberte Director.
- 4 Vyberte volbu zdroje:

**Vrstvy Fireworks** Exportuje každou vrstvu v dokumentu. Tuto volbu vyberte, pokud exportujete obsah s vrstvami nebo animaci.

**Řezy Fireworks** Exportuje řezy v dokumentu. Tuto volbu vyberte, pokud exportujete obsah rozdělený na řezy nebo interaktivní, například obrazy a tlačítka s efekty přechodu.

- 5 Pokud chcete automaticky oříznout exportované obrazy, aby odpovídaly objektům v jednotlivých stavech, vyberte volbu Oříznout obrazy.
- 6 Vyberte možnost Uložit obrazy do podsložky a zvolte složku pro uložení obrazů.

### Import sloučeného obrazu z aplikace Fireworks do aplikace Director

- 1 V aplikaci Director zvolte File (Soubor) > Import (Importovat).
- 2 Přejděte do požadované složky a klepněte na Import (Importovat).
- 3 (Volitelně) Změňte volby v dialogovém okně Image Options (Volby obrazu). Informace o jednotlivých volbách viz *Používání* aplikace Director.
- 4 Klepnutím na tlačítko OK zobrazíte importovanou grafiku v seznamu prvků animace jako bitmapu.

## Import obsahu aplikace Fireworks s vrstvami, rozdělený na řezy nebo interaktivní

- 1 Vyberte v aplikaci Director příkaz Insert (Vložit) > Fireworks > Images from HTML Fireworks (Obrazy z HTML Fireworks).

**Poznámka:** Umístění a název této nabídky závisí na používané verzi aplikace Director.

- 2 Vyhledejte soubor HTML Fireworks, který jste exportovali pro použití v aplikaci Director.
- 3 (Volitelně) Změňte volby v dialogovém okně Image Open Fireworks HTML (Otevřít Fireworks HTML).

**Barva** Určuje hloubku barvy v importované grafice. Pokud obsahují průhlednost, zvolte 32bitovou barvu.

**Registrační** Nastaví registrační bod importované grafiky.

**Import Rollover Behaviors as Lingo (Importovat chování efektů přechodu jako Lingo)** Převeďte chování Fireworks do kódu Lingo.

**Import to Score (Importovat do kompozice)** Umístí při importu prvky animace do kompozice.

- 4 Klepněte na Otevřít.

Importují se grafiky a kód ze souboru HTML Fireworks.

**Poznámka:** Pokud importujete animaci Fireworks, posuňte načasování každé importované vrstvy podle potřeby přetažením klíčových stavů do aplikace Director.

## Úpravy prvků animace aplikace Director v aplikaci Fireworks

### Viz také

„[Předvolby funkce Spustit a upravit](#)“ na stránce 283

### Spuštění aplikace Fireworks za účelem úprav prvků animace aplikace Director

- 1 V aplikaci Director klepněte pravým tlačítkem myši (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Mac OS) na grafiku v okně Cast (Seznam prvků).
- 2 V rozbalovací nabídce vyberte Launch External Editor (Spustit externí editor).

**Poznámka:** Chcete-li aplikaci Fireworks nastavit jako externí editor pro bitmapovou grafiku, zvolte v aplikaci Director možnosti Soubor > Předvolby > Editory a vyberte možnost Fireworks.

Soubor se otevře v aplikaci Fireworks a okno dokumentu ukazuje, že upravujete soubor z aplikace Director.

- 3 Proveďte změny a po dokončení změn klepněte na tlačítko Done (Hotovo).

Fireworks exportuje novou grafiku do aplikace Director.

Prvky animace Director můžete měnit pomocí integrace spuštění a úprav tím, že z aplikace Director spustíte aplikaci Fireworks a upravíte je. Spuštěním Fireworks z aplikace Director můžete také prvky animace Directoru optimalizovat.

### Optimalizace prvků animace v aplikaci Director

Chcete-li zobrazit náhled změn optimalizace pro vybrané prvky animace, můžete spustit aplikaci Fireworks z aplikace Director.

- 1 V Directoru vyberte prvek animace v okně Cast (seznam prvků) a klepněte na Optimize in Fireworks (Optimalizovat ve Fireworks) v záložce Bitmap (Bitmapa) inspektoru Vlastnosti.
- 2 V aplikaci Fireworks změňte nastavení optimalizace.

- 3 Až skončíte, klepněte na Aktualizovat. Pokud se zobrazí dialogové okno Editace MIX, klepněte na tlačítko Hotovo.

## O Adobe Bridge

Adobe® Bridge® je aplikace pro různé platformy, která je součástí sady Adobe Creative Suite®. Aplikace Adobe Bridge umožňuje vyhledat, uspořádat a procházet položky, které potřebujete pro vytvoření obsahu tisku, webu, videa a zvuku. Program Bridge můžete spustit z kterékoli komponenty Creative (s výjimkou aplikace Acrobat® 8) a můžete ho používat pro přístup k položkám z aplikací Adobe i z jiných aplikací.

Adobe Bridge můžete použít k následujícím účelům:

- Spravovat soubory s obrazy, filmy a zvuky.
- Spravovat fotografie.
- Práce s položkami spravovanými pomocí Adobe Version Cue®.
- Provádět automatizované úlohy, například dávkové příkazy.
- Synchronizovat barevná nastavení pro různé komponenty Creative Suite používající správu barev.
- Spuštění webové konference v reálném čase.

## Sdílení metadat o obrazech s Adobe XMP

Adobe XMP (eXtensible Metadata Platform) umožňuje přidat informace o souborech k uloženým souborům PNG, GIF, JPEG, Photoshop a TIFF. XMP umožňuje výměnu metadat, jako například údaje o autorovi, autorských právech a klíčových slovech mezi aplikacemi Adobe.

- 1 Zvolte možnosti Soubor > Informace o souboru.
- 2 Proveďte libovolný z následujících úkonů:
  - Pokud chcete přidat metadata, naleznete informace v tématu „[Přidávání metadat pomocí dialogového okna Informace o souboru](#)“ na stránce 265.
  - Jestliže chcete vytvořit nové kategorie metadat, naleznete informace v tématu „[Práce s předlohami metadat](#)“ na stránce 266.
  - Chcete-li importovat metadata z existujícího souboru XML, naleznete informace v tématu „[Import metadat do dokumentu](#)“ na stránce 268.


### Přidávání metadat pomocí dialogového okna Informace o souboru

Dialogové okno Informace o souboru zobrazuje data fotoaparátu, další vlastnosti souboru, historii úprav, copyright a informace o autorovi. Dialogové okno Informace o souboru také zobrazuje vlastní panely metadat. Metadata můžete přidávat přímo v dialogovém okně Informace o souboru. Pokud vyberete více souborů, v dialogovém okně se ukáže, kde pro jedno textové pole existují různé hodnoty. Každá informace, kterou zadáte do pole, přepíše původní metadata a novou hodnotu aplikuje na vybrané soubory.

**Poznámka:** Metadata můžete také zobrazit v panelu Metadata, v určitých zobrazeních v panelu Obsah a umístěním ukazatele nad miniaturu v panelu Obsah.

- 1 Vyberte jeden nebo více souborů.
- 2 Zvolte Soubor > Informace o souboru.

- 3 Vyberte jakoukoli z následujících možností ze záložek nahoře v dialogovém okně:

 Pomocí kláves *Šipka vlevo* a *Šipka vpravo* procházejte mezi záložkami nebo klepněte na šipku směřující dolů a vyberte kategorii ze seznamu.

**Popis** Umožňuje zadat takové informace o dokumentu, jako je titul dokumentu, autor, popis a klíčová slova, která lze použít k vyhledání dokumentu. Chcete-li určit informace o copyrightu, vyberte s copyrightem z rozbalovací nabídky Stav copyrightu. Pak zadejte vlastníka copyrightu, text upozornění a URL osoby nebo společnosti, která je držitelem copyrightu.

**IPTC** Zahrnuje čtyři oblasti: Obsah IPTC popisuje vizuální obsah souboru. Kontakt IPTC obsahuje kontaktní informace fotografa. Obraz IPTC obsahuje popisné informace o souboru. Stav IPTC obsahuje informace o pracovním postupu a copyrightu.

**Data fotoaparátu** Sem patří dvě oblasti: Data fotoaparátu 1 zobrazí neupravitelné informace o fotoaparátu a nastaveních použitých k pořízení snímku, jako je značka, model, doba expozice a clona. Data fotoaparátu 2 obsahuje neupravitelné informace o fotografii, zahrnující velikost v obrazových bodech a rozlišení.

**Video Data** Obsahuje seznam informací o video souboru včetně šířky a výšky snímků videa a umožňuje zadat informace jako název pásky a scény.

**Zvuková data** Umožňuje zadat informace o zvukovém souboru včetně titulu, interpreta, přenosové rychlosti a nastavení smyčky.

**Mobilní SWF** Obsahuje informace o mobilních souborech médií včetně titulu, autora, popisu a typu obsahu.

**Kategorie** Umožňuje zadat informace na základě kategorií agentury Associated Press.

**Původ** Umožňuje zadat informace o souboru, které jsou užitečné pro zpravodajské agentury, včetně údajů o tom, kdy a kde byl soubor vytvořen, informace o přenosu, speciální pokyny a informace o titulku.

**DICOM** Zobrazuje seznam informací o pacientovi, případu, vyšetření a o zařízení pro obrazy DICOM.

**Historie** Zobrazí informace ze záznamu historie aplikace Adobe Photoshop pro soubory uložené v aplikaci Photoshop. Volba Historie se objeví pouze v případě, že je nainstalovaný Adobe Photoshop.

**Illustrator** Umožňuje aplikovat profil dokumentu pro tisk, pro web nebo pro mobilní výstup.

**Další volby** Zobrazí pole a struktury pro ukládání metadat s použitím prostorů názvů a vlastností, jako je formát souboru a vlastnosti XMP, Exif a PDF.

**Nezpracovaná data** Zobrazí textové informace XMP o souboru.


- 4 Zadejte informace, které budou přidány, do jakéhokoli ze zobrazených polí.

- 5 Klepnutím na OK aplikujte změny.

## Práce s předlohami metadat

Nové předlohy metadat v aplikaci Adobe Bridge se vytvářejí příkazem Vytvořit novou předlohu metadat. Kromě toho je možné upravit metadata v dialogovém okně Informace o souboru a uložit je jako textový soubor s příponou .xmp. Soubory XMP lze sdílet s dalšími uživateli nebo je aplikovat na jiné soubory.

Metadata lze uložit do předlohy a tu pak použít k naplnění metadat v dokumentu aplikace InDesign a jiných dokumentů aplikací podporujících formát XMP. Vytvořené předlohy se ukládají do sdíleného umístění, ke kterému mají přístup všechny aplikace podporující XMP.

 Chcete-li zobrazit předlohy XMP, otevřete dialogové okno Informace o souboru, klepněte na tlačítko Importovat a vyberte volbu Zobrazit složku šablon.

## Vytvoření předlohy metadat

- 1 Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Zvolte Nástroje > Vytvořit novou předlohu metadat.
  - Z nabídky panelu Metadata vyberte příkaz Vytvořit novou předlohu metadat.
- 2 Zadejte název do pole Název předlohy.
- 3 Z polí v dialogovém okně Vytvořit novou předlohu metadat vyberte metadata, která chcete zahrnout do předlohy, a zadejte hodnoty metadat do polí.

**Poznámka:** Když vyberete volbu metadat a necháte příslušné textové pole prázdné, aplikace Adobe Bridge při aplikaci předlohy vymaže existující metadata.

- 4 Klepněte na Uložit.

## Uložení metadat v dialogovém okně Informace o souboru jako souboru XMP

- 1 Zvolte Soubor > Informace o souboru.
- 2 V místní nabídce u dolního okraje dialogového okna vyberte Export.
- 3 Zadejte název souboru, vyberte umístění souboru a klepněte na Uložit.

## Zobrazení nebo odstranění předlohy metadat

- 1 Chcete-li zobrazit předlohy metadat v aplikaci Průzkumník (Windows) nebo Finder (Mac OS), proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Zvolte Nástroje > Vytvořit novou předlohu metadat. Klepněte na rozbalovací nabídku v pravém horním rohu dialogového okna Vytvořit novou předlohu metadat a zvolte Zobrazit složku předloh.
  - Zvolte Soubor > Informace. Klepněte na místní nabídku u dolního okraje dialogového okna Informace o souboru a vyberte příkaz Zobrazit složku šablon.
- 2 Vyberte šablonu kterou chcete odstranit a stiskněte Delete nebo ji přetáhněte na ikonu koše.

## Aplikování předlohy metadat na soubory v aplikaci Adobe Bridge

- 1 Vyberte jeden nebo více souborů.
- 2 Zvolte některý z následujících příkazů z nabídky panelu Metadata nebo z nabídky Nástroje:
  - Přidat metadata, a pak název předlohy. Tento příkaz aplikuje metadata z předlohy pouze tam, kde v současné době v souboru neexistuje žádná hodnota nebo vlastnost.
  - Nahradit metadata, a pak název předlohy. Tento příkaz kompletně nahradí všechna existující metadata v souboru metadaty z předlohy.

## Upravit předlohy metadat

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Vyberte příkaz Nástroje > Upravit předlohu metadat a poté vyberte název předlohy.
  - Z nabídky panelu Metadata vyberte příkaz Upravit předlohu metadat a poté vyberte název předlohy.
- 2 Zadejte nové hodnoty pro metadata do libovolného odpovídajícího pole.
- 3 Klepněte na Uložit.

## Import metadat do dokumentu

- 1 Vyberte jeden nebo více souborů.
- 2 Zvolte Soubor > Informace o souboru.
- 3 V místní nabídce u dolního okraje dialogového okna vyberte Import.

**Poznámka:** Předlohu metadat musíte nejdříve uložit, abyste z ní mohli importovat metadata.

- 4 Určete, jak mají být data importována.

**Vymazat stávající vlastnosti a nahradit je vlastnostmi předlohy** Nahradit všechna metadata v souboru metadaty ze souboru XMP.

**Ponechat původní metadata, ale nahradit odpovídající vlastnosti údaji předlohy** Zaměnit jen metadata, která mají v předloze jiné vlastnosti.

**Ponechat původní metadata, ale připojit odpovídající vlastnosti z předlohy** (Výchozí) Aplikovat metadata z předlohy pouze tam, kde v současné době v souboru neexistuje žádná hodnota nebo vlastnost.

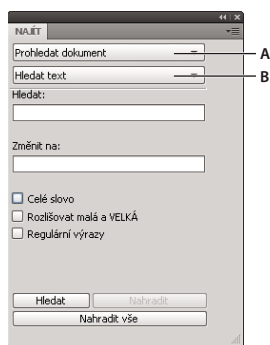
- 5 Klepněte na tlačítko OK.
- 6 Vyhledejte textový soubor XMP a klepněte na Otevřít.

# Kapitola 19: Automatizace úloh

Aplikace Adobe® Fireworks® automatizuje a zjednodušuje mnohé časově náročné úlohy při kreslení, úpravách a převodu souborů, které jsou vyžadovány při vývoji webového obsahu.

## Hledání a nahrazení

- Funkce Hledat a nahradit vám pomáhá hledat a nahradit elementy, jako jsou text, adresy URL, písma a barvy. Funkce Hledat a nahradit umí prohledat aktuální dokument nebo více souborů.
- Funkce Hledat a nahradit funguje pouze v souborech PNG aplikace Fireworks nebo v souborech, které obsahují vektorové objekty, například v souborech aplikace Adobe FreeHand® a Adobe Illustrator®.



*Hledat, panel*

*A. Volba Prohledat B. Volba Hledat*

## Výběr zdroje prohledávání

- 1 Otevřete dokument.
- 2 Jedním z následujících úkonů otevřete panel Hledat:
  - Vyberte Okna > Hledat.
  - Zvolte Úpravy > Hledat a nahradit.
  - Stiskněte klávesové zkratky Ctrl+F (Windows) nebo Command+F (Mac OS).

**Poznámka:** Pokud jsou vybrané soubory zamknuté nebo zpřístupněné z webové stránky aplikace Adobe Dreamweaver®, zobrazí se výzva, abyste soubory odemkli nebo si je vyhradili, než budete pokračovat.

- 3 V rozbalovacím seznamu Prohledat vyberte zdroj prohledávání.
- 4 V rozbalovacím seznamu Hledat vyberte hledaný atribut. Nastavte volby pro vybraný atribut hledání.
- 5 Vyberte volbu hledání a nahrazení.

**Poznámka:** Při nahrazení objektů ve více souborech se tyto soubory automaticky uloží a tuto akci není možné vrátit.

## Nastavení voleb pro hledání a nahrazení ve více souborech

Při hledání a nahrazení ve více souborech určete, jak má aplikace Fireworks po vyhledání s více otevřenými soubory pracovat.

- 1 Vyberte volby nahrazení z nabídky Volby v panelu Hledat.
- 2 Až dokončíte hledání a nahrazování, uložte a zavřete každý změněný soubor klepnutím na možnost Uložit a zavřít soubory.

Zůstanou otevřené pouze původně aktivní dokumenty.

**Poznámka:** *Není-li volba Uložit a zavřít přístupná a právě probíhá dávkové zpracování velkého počtu souborů, může aplikace Fireworks kvůli nedostatku paměti dávkové zpracování zrušit.*

- 3 Vyberte možnost Zálohovat původní soubory:

**Žádné zálohy** Vyhledá a nahradí bez zálohování původních souborů. Změněné soubory nahradí původní soubory.

**Přepsat existující zálohy** Vytvoří a uloží pouze jednu záložní kopii každého souboru, který se změnil během hledání a nahrazení. Provedete-li další operace hledání a nahrazení, nahradí vždy předchozí původní soubor záložní kopií. Záložní kopie jsou uloženy v podsložce s názvem Původní soubory.

**Přírůstkové zálohování** Uloží všechny záložní kopie souborů změněných během hledání a nahrazení. Původní soubory se přesunou do podsložky Původní soubory v jejich současné složce a ke každému souboru se připojí pořadové číslo. Provedete-li další operace hledání a nahrazení, zkopíruje se původní soubor do složky Původní soubory a k jeho názvu souboru se přidá nejbližší vyšší číslo. Například pro soubor s názvem Kresba.png má záložní soubor po prvním hledání a nahrazení název Kresba~1.png. Po druhém hledání a nahrazení má záložní soubor název Kresba~2.png a tak dále.

- 4 Klepněte na tlačítko OK.

## Hledání a nahrazování textu

- 1 V panelu Hledat vyberte v druhé rozbalovací nabídce volbu Hledat text.
- 2 Zadejte text, který se má vyhledat.
- 3 Zadejte náhradní text.
- 4 (Volitelně) Vyberte volby pro další definování vyhledávání.

## Hledání a nahrazování písma

- 1 V panelu Hledat vyberte v druhém rozbalovacím seznamu volbu Hledat písmo.
- 2 Vyberte písmo a řez písma, které chcete hledat.



Hledání můžete omezit minimální a maximální velikostí písma v bodech.

- 3 Zadejte písmo, řez písma a velikost bodu, které se mají použít jako náhrada.



## Hledání a nahrazování barev

- 1 V panelu Hledat vyberte v druhém rozbalovacím seznamu volbu Hledat barvu.
- 2 V rozbalovacím seznamu Aplikovat na vyberte položku, která určuje, jak mají být nalezené barvy aplikovány:

**Výplně a tahy** Vyhledá a nahradí barvu výplní i tahů

**Všechny vlastnosti** Vyhledá a nahradí barvu výplní, tahů a efektů

**Výplně** Vyhledá a nahradí barvu výplní kromě výplní vzorkem

**Tahy** Vyhledá a nahradí pouze barvu tahů

**Efekty** Vyhledá a nahradí pouze barvu efektů

## Hledání a nahrazování adres URL

- 1 V panelu Hledat vyberte v druhém rozbalovacím seznamu volbu Hledat URL.
- 2 Zadejte adresu URL, která se má vyhledat.
- 3 Zadejte náhradní adresu URL.
- 4 (Volitelně) Vyberte volby pro další definování vyhledávání:

**Regulární výrazy** Při hledání podmíněčně porovnává části slov nebo čísel

## Hledání a nahrazování barev, které nejsou bezpečné pro web

Další informace viz „[Optimalizace souborů GIF, PNG, TIFF, BMP a PICT](#)“ na stránce 219.

Barva je považována za *bezpečnou webovou barvu*, pokud se spolehlivě zobrazuje stejně na platformách Macintosh i Windows. Ne-bezpečná webová barva je barva, která není obsažená v paletě 216 webových barev.

- ❖ V rozbalovacím seznamu Hledat v panelu Hledat vyberte volbu Hledat jiné než 216 webových.



*Volba Hledat jiné než 216 webových nehledá ani nenahrazuje obrazové body v obrazových objektech.*

## Dávkové zpracování

Dávkové zpracování představuje vhodný způsob, jak automaticky převést skupinu grafických souborů. Použijte libovolné možnosti dávkového zpracování:

- Převést vybrané soubory do jiného formátu.
- Převést vybrané soubory do stejného formátu s jiným nastavením optimalizace.
- Změnit měřítko exportovaných souborů.
- Hledat a nahradit text, barvy, adresy URL, písma a jiné barvy než 216 webových.

- Přejmenovat skupiny souborů pomocí libovolné kombinace přidání předpony, přidání přípony, nahrazení podřetězce nebo nahrazení mezer.
- Provést příkazy ve vybraných souborech.

Další informace viz „[Zadání umístění pro uložení záložních souborů](#)“ na stránce 276.

## Pracovní postup při dávkovém zpracování

- 1 Vyberte Soubor > Dávkově zpracovat a vyberte soubory, které chcete zpracovat.

- Soubory mohou být z různých složek.
- V dávce lze zahrnout právě otevřené dokumenty.
- Skript dávkového zpracování můžete uložit pro pozdější použití bez přidání souborů.

**Poznámka:** Pokud jsou vybrané soubory zamknuté nebo zpřístupněné z webového místa aplikace Dreamweaver, zobrazí se výzva, abyste soubory odemkli nebo si je vyhradili, než budete pokračovat.

- 2 V dialogovém okně Dávka (Windows) nebo Dávkově zpracovat (Mac OS) vyberte klepnutím soubory, které chcete přidat nebo odstranit:

**Přidat** Přidá vybrané soubory a složky do seznamu souborů pro dávkové zpracování. Do dávkového zpracování budou přidány všechny platné čitelné soubory ve vybrané složce.

**Poznámka:** Za platné soubory jsou považovány soubory, které byly vytvořeny, pojmenovány a uloženy. Není-li poslední verze souboru uložena, zobrazí se žádost o uložení, a pak můžete v dávkovém zpracování pokračovat. Pokud soubor neuložíte, celé dávkové zpracování skončí.

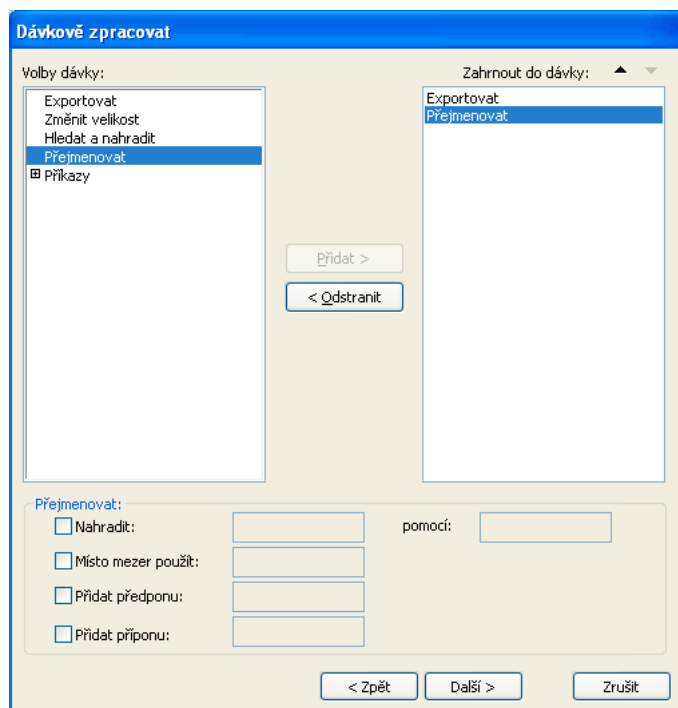
**Přidat všechny** Přidá všechny platné soubory v právě vybrané složce do seznamu souborů pro dávkové zpracování.

**Odstranit** Odstraní vybrané soubory ze seznamu souborů pro dávkové zpracování.

- 3 Výběrem volby Zahrnout nyní otevřené soubory přidáte všechny právě otevřené soubory.

Tyto soubory se nezobrazí v seznamu souborů pro dávkové zpracování, ale jsou do zpracování zahrnuty.

- 4 Klepněte na možnost Další a pak proveďte jednu nebo obě tyto akce:
  - Chcete-li do dávky přidat úlohu, vyberte ji v seznamu Volby dávky a klepněte na Přidat.



- Pořadí vybrané úlohy v seznamu Zahrnout do dávky můžete změnit pomocí tlačítek se šipkami nahoru a dolů.

**Poznámka:** Export a přejmenování se vždy provedou až nakonec. Ostatní úlohy se provedou v pořadí, ve kterém jsou zobrazeny.

- 5 Chcete-li pro úlohu zobrazit další volby, vyberte ji v seznamu Zahrnout do dávky.
- 6 Vyberte nastavení pro každou další volbu. Klepnutím na tlačítko Odstranit odstraníte úlohu ze seznamu.
- 7 Klepněte na Další.
- 8 Vyberte volby pro uložení zpracovaných souborů:

**Zálohy** Vyberte volby zálohování pro původní soubory.

**Uložit skript** Uloží nastavení dávkového zpracování pro další použití.

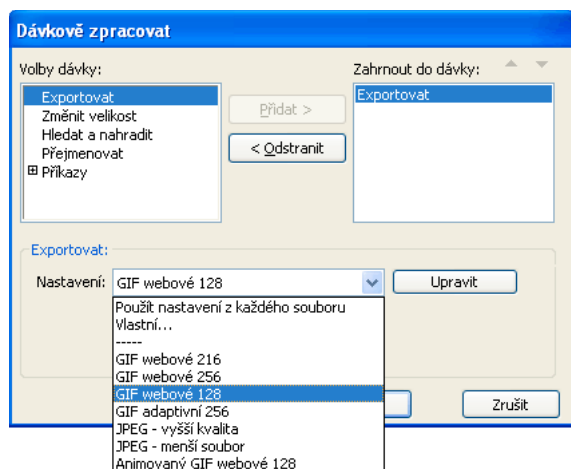
**Dávka Výstupy** Provede dávkové zpracování.

Jestliže se nezpracuje některý ze souborů přidaných do dávky, budete na to upozorněni po skončení dávkového zpracování.

**Poznámka:** V průběhu dávkového zpracování se vytvoří soubor protokolu s názvem FireworksBatchLog.txt. Soubor protokolu je umístěn zde:

- \Documents and Settings\<jméno uživatele>\Application Data\Adobe\Fireworks CS4\FireworksBatchLog.txt (Windows XP)
- \Users\<jméno uživatele>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\FireworksBatchLog.txt (Windows Vista)
- /Users/<jméno uživatele>/Library/Application Support/Adobe/Fireworks CS4/FireworksBatchLog.txt (Mac OS)

## Změna nastavení optimalizace během dávkového zpracování



- 1 V seznamu Volby dávky vyberte Exportovat a klepněte na Přidat.
- 2 V rozbalovacím seznamu Nastavení vyberte z následujících voleb a pak klepněte na OK:
  - Vyberte možnost Použít nastavení z každého souboru, chcete-li během dávkového zpracování zachovat nastavení předchozího exportu každého souboru. Jestliže například v dávce zpracujete složku se soubory GIF a JPEG, uchovávaly si výsledné soubory svůj formát (GIF nebo JPEG). Fireworks při exportu každého souboru použije jeho původní paletu a nastavení komprese.
  - Vyberte Vlastní nebo klepněte na Upravit, chcete-li změnit nastavení v dialogovém okně Náhled obrazu.
  - Vyberte přednastavené nastavení exportu, například GIF webové 216 nebo JPEG – vyšší kvalita. Do tohoto nastavení jsou převedeny všechny soubory.

## Změna názvů souborů během dávkového zpracování

- 1 V seznamu Volby dávky vyberte Přejmenovat a klepněte na Přidat.
- 2 Zadejte volby pro přejmenování dole v dialogovém okně Dávkově zpracovat:

**Změnit na** Umožňuje nahradit znaky v každém názvu souboru zadanými znaky nebo odstranit znaky z každého názvu souboru. Máte-li například soubory s názvy Temp\_123.jpg, Temp\_124.jpg a Temp\_125.jpg, můžete část „Temp\_12“ nahradit slovem Narozeniny, takže se názvy souborů změní na Narozeniny3.jpg, Narozeniny4.jpg a Narozeniny5.jpg.

**Místo mezer použít** Umožňuje nahradit případné mezery v názvu souboru zadanými znaky nebo odstranit všechny mezery z názvu každého souboru. Můžete například změnit názvy souborů Pik nik.jpg a Sci fi.jpg na Piknik.jpg a Scifi.jpg nebo na Pik-nik.jpg a Sci-fi.jpg.

**Přidat předponu** Umožňuje zadat text, který bude přidán na začátek názvu souboru. Pokud například zadáte „východ\_“, bude soubor Slunce.gif po dávkovém zpracování přejmenován na východ\_Slunce.gif.

**Přidat příponu** Umožňuje zadat text, který bude přidán na konec názvu souboru před příponu souboru. Zadáte-li například „\_západ“, bude soubor Slunce.gif po jeho dávkovém zpracování přejmenován na Slunce\_západ.gif.

**Poznámka:** Pro každý změněný název souboru můžete zadat jakoukoli kombinaci voleb Změnit na, Místo mezer použít, Přidat předponu a Přidat příponu. Můžete například zaměnit znaky „Temp“ slovem „Oslava“, odstranit mezery a přidat předponu i příponu, a to všechno najednou.

- 3 Klepnutím na Další pokračujte v dávkovém zpracování.

## Změna velikosti grafiky během dávkového zpracování

- 1 V seznamu Volby dávky vyberte Měřítko a klepněte na Přidat.
- 2 V rozbalovacím seznamu Měřítko vyberte volbu změny měřítka:

**Žádná změna velikosti** Exportuje nezměněné soubory

**Změnit na velikost** Změní velikost obrazu přesně podle zadané výšky a šířky

**Přizpůsobit oblasti** Přizpůsobí velikost obrazů proporcionálně zadanému rozsahu maximální výšky a šířky

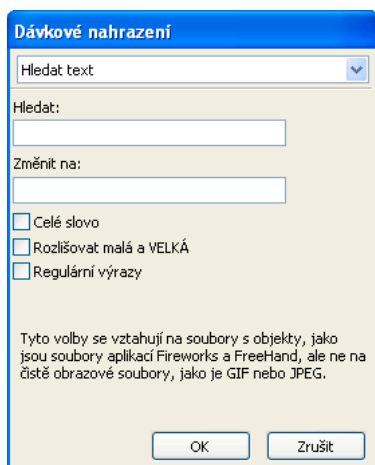


*Pomocí volby Přizpůsobit oblasti můžete převést skupinu obrazů na stejně velké obrazy miniatur.*

**Změnit velikost v procentech** Změní velikost obrazů v procentech

- 3 (Volitelně) Jestliže jste vybrali volbu Přizpůsobit oblasti, vyberte také volbu Změnit pouze měřítko aktuálně větších dokumentů, než je cílová velikost.

## Hledání a nahrazování během dávkového zpracování



Dávkové nahrazení ovlivňuje pouze tyto formáty souborů: Fireworks PNG, Illustrator a FreeHand. Dávkové nahrazení neovlivňuje soubory GIF a JPEG.

- 1 V seznamu Volby dávky vyberte Hledat a nahradit a klepněte na Přidat.
- 2 Klepněte na Upravit.
- 3 Vyberte typ atributu, který se má vyhledat a nahradit.
- 4 Zadejte nebo vyberte hledaný element v poli Hledat.
- 5 Zadejte nebo vyberte element, který má nahradit hledaný element, v poli Změnit na.
- 6 Klepnutím na OK uložte nastavení hledání a nahrazení.
- 7 Klepnutím na Další pokračujte v dávkovém zpracování.

## Používání příkazů pro dávkové zpracování

**Poznámka:** Přesné umístění složky *Commands (Příkazy)* se liší v závislosti na systému. Záleží také na tom, zda má být panel dostupný jen v rámci vašeho uživatelského profilu nebo pro všechny uživatele. Složky *Command Panels (Panely příkazů)* jsou umístěny ve složce *Configuration (Konfigurace)* ve složce aplikace *Fireworks* a také v konfigurační složce *Fireworks* pro specifické uživatele.

### Spouštění příkazů jazyka JavaScript během dávkového zpracování

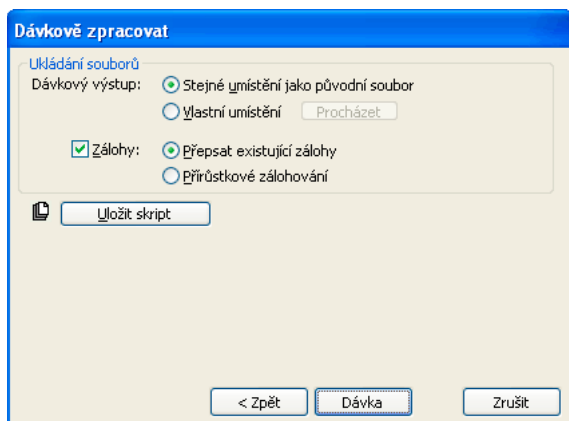
**Poznámka:** Příkazy nelze upravit.

- 1 Klepněte na tlačítko Plus (+) (Windows) nebo na trojúhelník (Mac OS) vedle volby Příkazy v seznamu Volby dávky. Zobrazí se dostupné příkazy.
- 2 Vyberte příkaz a klepněte na možnost Přidat. Vybraný příkaz bude přidán do seznamu Zahrnout do dávky.

**Poznámka:** Některé příkazy během dávkového zpracování nefungují. Vyberte příkazy, které v dokumentu fungují bez vybraného objektu.

### Zadání umístění pro uložení záložních souborů

Záložní kopie souborů jsou umístěny v podsložce Původní soubory ve stejné složce jako každý původní soubor.



- 1 Vyberte umístění pro výstup dávky.
- 2 Vyberte Zálohy a nastavte volby zálohování.
- 3 Vyberte, jak chcete soubory zálohovat:

**Přepsat existující zálohy** Přepíše předchozí záložní soubor.

**Přírůstkové zálohování** Uchová kopie všech záložních souborů. Když spustíte nové dávkové zpracování, bude na konec názvu souboru nové záložní kopie přidáno číslo.

**Poznámka:** Není-li volba Zálohovat vybraná, dávkové zpracování ve stejném formátu souboru přepíše původní soubor, pokud je jeho název stejný. Dávkové zpracování v jiném formátu souboru vytvoří soubor a nepřesune ani neodstraní původní soubor.

### Dávková zpracování jako skripty

Uložením skriptu do složky Příkazy na pevném disku přidáte skript do nabídky Příkazy ve Fireworks.

## Vytvoření skriptu dávkového zpracování

- 1 Chcete-li vytvořit skript dávky, klepněte na Uložit skript.
- 2 Zadejte název a cíl skriptu.

**Poznámka:** Přesné umístění této složky se různí. Složky Příkazy jsou umístěny ve složce Konfigurace ve složce aplikace Fireworks a také v konfigurační složce Fireworks specifické pro uživatele.

- 3 Klepněte na Uložit.

## Spuštění skriptu dávky

- 1 Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Ve Fireworks vyberte Příkazy > Spustit skript.
  - Mimo Fireworks poklepejte na název souboru skriptu na pevném disku.
- 2 Vyberte skript a klepněte na Otevřít.

## Přetáhněte často používané skripty myší

- 1 Uložte skript.
- 2 Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Přetáhněte ikonu souboru skriptu na ikonu Fireworks na ploše.
  - Přetáhněte ikonu souboru skriptu na otevřený dokument Fireworks.

**Poznámka:** Přetažení více souborů skriptu a více grafických souborů do Fireworks zpracuje grafické soubory několikrát, a to jednou pro každý skript.

## Rozšíření Fireworks

Rozšíření je skript příkazu, panel příkazu, knihovna, filtr, vzorek, textura nebo automatický tvar doplňující funkce aplikace Fireworks. Aplikace Fireworks je dodávána spolu s programem Adobe Extension Manager, který usnadňuje instalaci, správu a odstraňování doplňků. Soubor výchozích doplňků je zobrazen v nabídce Příkazy.

Jestliže umíte pracovat v jazyce JavaScript, můžete si vytvořit vlastní rozšíření aplikace Fireworks. Můžete také použít architekturu Fireworks Cross Product Communication a dovolit aplikacím ActionScript™ a C++ řídit aplikaci Fireworks. Další informace najdete v nápovědě Rozšíření Fireworks.

Při instalaci nebo vytváření doplňků mějte na paměti:

- Poté, co nainstalujete nějaký doplněk nebo vytvoříte vlastní příkaz, Fireworks ho umístí do nabídky Příkazy.
- Rozšíření třetích stran jsou uložena v podsložkách složky Konfigurace ve složce aplikace Fireworks.
- Příkazy, které jsou uloženy jako soubor SWF ve složce Panely příkazů, jsou k dispozici jako panely v nabídce Okna.
- Příkazy, které vytvoříte a uložíte pomocí panelu Historie, se ukládají do vaší uživatelské složky Příkazy.
- Další informace o rozšířeních aplikace Fireworks viz nápověda programu Extension Manager a Fireworks Exchange na adrese [www.adobe.com/go/fireworks\\_exchange\\_cz](http://www.adobe.com/go/fireworks_exchange_cz).

## Spuštění programu Extension Manager v aplikaci Fireworks

- ❖ Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Vyberte Příkazy > Správa doplňků.
  - Vyberte Nápověda > Správa doplňků.

## Skriptování

### Skriptování pomocí panelu Historie

Panel Historie zaznamenává seznam kroků, které jste provedli při práci s aplikací Fireworks. Každý krok je uložen na samostatném řádku panelu Historie, od naposledy provedeného po nejstarší. Panel si standardně pamatuje 20 kroků. Tuto hodnotu můžete kdykoliv změnit.

Skupiny kroků v panelu Historie můžete uložit jako příkaz, který můžete znovu použít. Protože se uložené příkazy nevztahují ke konkrétním dokumentům, můžete je použít v libovolném dokumentu Fireworks.

Uložené příkazy jsou ukládány jako soubory JSF do složky Příkazy v konfigurační složce Fireworks specifické pro uživatele.

Můžete kdykoli provádět příkazy nebo výběr akcí zaznamenané v panelu Historie.

### Uložení kroků jako příkazu pro opakované použití

- 1 Vyberte kroky, které chcete uložit jako příkaz:
  - Chcete-li vybrat řadu po sobě jdoucích kroků, které chcete uložit jako příkaz, klepněte na první krok, a pak se stisknutou klávesou Shift klepněte na poslední krok.
  - Chcete-li vybrat kroky, které spolu nesousedí, klepněte na ně se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Command (Mac OS).
- 2 Klepněte na tlačítko Uložit kroky jako příkaz dole v panelu Historie.
- 3 Zadejte název příkazu a klepněte na OK.

### Vrácení zpět a opakované provedení kroků

- ❖ Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Táhněte značku kroku zpět panelem nahoru, dokud nevyberete poslední krok, který chcete vzít zpět nebo provést znovu.
  - Klepněte vedle stopy značky kroku zpět v levé části panelu Historie.

***Poznámka:** Kroky zpět zůstanou v panelu Historie šedě zvýrazněny.*

### Změna počtu kroků, které si panel Historie pamatuje

- 1 Vyberte možnosti Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Fireworks > Předvolby (Mac OS).
- 2 Změňte hodnotu v poli Kroky zpět.

***Poznámka:** Další kroky vyžadují další paměť počítače.*

### Vymazání všech kroků

- ❖ Vyberte Vymazat historii z nabídky Volby v panelu Historie.



Vymazáním kroků uvolníte paměť a místo na disku. Ve vymazaných krocích nelze zrušit úpravy.

### Přehrání uloženého příkazu

- 1 V případě potřeby vyberte jeden nebo více objektů.
- 2 Vyberte příkaz z nabídky Příkazy.

### Opakované přehrání výběru kroků

- 1 Vyberte jeden nebo více objektů.
- 2 Vyberte kroky v panelu Historie.
- 3 Klepněte na tlačítko Přehrát znovu dole v panelu Historie.

Kroky označené znakem X jsou neopakovatelné a nelze je přehrát. Oddělovací čáry ukazují, kde výběr přechází na jiný objekt. Příkazy vybrané z kroků, které přecházejí oddělovací čáru, mohou mít nepředvídatelné výsledky.

### Aplikace vybraných kroků na objekty v mnoha dokumentech

- 1 Vyberte rozsah kroků.
- 2 Klepněte na tlačítko Kopírovat kroky do schránky.
- 3 Vyberte jeden nebo více objektů v libovolném dokumentu Fireworks.
- 4 Zvolte Úpravy > Vložit.

### Opakování posledního kroku

- ❖ Vyberte Úpravy > Opakovat skript příkazu.

## O skriptování v jazyku JavaScript

Provádění některých opakujících se úloh si můžete zjednodušit, napíšete-li v textovém editoru vlastní JavaScript, který budete spouštět v aplikaci Fireworks. Pomocí JavaScriptu můžete řídit téměř každý příkaz nebo nastavení ve Fireworks. Protože program Dreamweaver také používá JavaScript, můžete psát skripty, které řídí aplikace Fireworks z programu Dreamweaver.

Dokumentace k rozhraní API v jazyce JavaScript viz *Rozšíření Fireworks*.

## Vytváření příkazů a panelů v programu Flash

Jestliže si chcete vytvořit vlastní příkazy nebo panely aplikace Fireworks, vytvořte v aplikaci Adobe Flash® filmy SWF, které obsahují kód JavaScript. Filmy použité jako příkazy uložte do složky Commands/Příkazy na pevném disku. Filmy použité jako panely uložte do složky Command Panels/Panely příkazů (např. panel Zarovnání).

**Poznámka:** Přesné umístění těchto složek se různí. Složky Commands/Příkazy a Command Panels/Panely příkazů jsou umístěny ve složce Konfigurace ve složce aplikace Fireworks a také v konfigurační složce Fireworks specifické pro uživatele.

## Správa příkazů

**Poznámka:** Všechny příkazy, které jste vytvořili, můžete v aplikaci Fireworks přejmenovat nebo odstranit pomocí volby Správa uložených příkazů. Pro ostatní příkazy a doplňky, které byly nainstalovány aplikací Fireworks nebo které jste stáhli z webu Adobe Exchange a nainstalovali, použijte program Extension Manager.

## Přejmenování vlastního vytvořeného příkazu

- 1 Zvolte možnosti Příkazy > Správa uložených příkazů a vyberte příkaz.
- 2 Klepněte na Přejmenovat, zadejte nový název a klepněte na OK.

## Odstranění vlastního vytvořeného příkazu

- ❖ Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Ve Fireworks vyberte Příkazy > Správa uložených příkazů. Pak vyberte příkaz a klepněte na tlačítko Odstranit.
  - Z pevného disku odstraňte soubor JSF pro tento příkaz ze složky Příkazy z konfigurační složky Fireworks specifické pro uživatele.

**Poznámka:** Pro přejmenování nebo odstranění příkazu dodaného spolu s aplikací Fireworks nebo staženého z Adobe Exchange spusťte program Extension Manager.

## Úprava příkazu pomocí jazyka JavaScript

Skripty příkazů se ukládají jako JavaScript a lze je upravit v libovolném textovém editoru.

- 1 Přejděte do příslušné složky Příkazy nebo Commands Panels/Panely příkazů na pevném disku.
- 2 Otevřete skriptový soubor v textovém editoru a změňte kód JavaScript.
- 3 Skript uložte a zavřete.

## Úprava akcí vybraných v panelu Historie pomocí jazyka JavaScript

- 1 Ve Fireworks vyberte řadu kroků v panelu Historie.
- 2 Klepněte na tlačítko Kopírovat kroky do schránky dole v panelu Historie.
- 3 Vytvořte nový dokument v aplikaci pro úpravy textu.
- 4 Vložte kroky do tohoto nového textového dokumentu a proveďte potřebné úpravy.
- 5 Skript uložte a zavřete.
- 6 Zkopírujte skript do složky Příkazy na pevném disku.
  - Příkazy uložené přímo do složky Commands/Příkazy nebo v panelu Historie se okamžitě zobrazí v nabídce Příkazy.
  - Příkazy uložené do složky Command Panels/Panely příkazů budou v nabídce Okna k dispozici až po restartování aplikace Fireworks.

# Kapitola 20: Předvolby a klávesové zkratky

Nastavení předvoleb aplikace Fireworks umožňují řídit vzhled uživatelského rozhraní a přizpůsobit aspekty úprav a používání složek. Navíc můžete přizpůsobit klávesové zkratky.

## Nastavení předvoleb

- 1 Zvolte možnosti Úpravy > Předvolby (Windows) nebo > Předvolby (Mac OS).
- 2 Vyberte kategorii předvoleb, kterou chcete změnit.
- 3 Proveďte změny a klepněte na tlačítko OK.

### Všeobecné předvolby

**Volby dokumentu** Chcete-li aplikaci otevřít přímo na pracovní ploše, zrušte výběr možnosti Zobrazit počáteční obrazovku. Chcete-li zachovat rozměry tahů a efektů při změně velikosti objektů, zrušte výběr možnosti Měnit tahů a efektů.

**Ukládání souborů: Přidat náhledové ikony (pouze systém Mac OS)** Zobrazí nebo skryje miniatury souborů Fireworks PNG na pevném disku. Zrušíte-li výběr této volby, zobrazí se tradiční ikona Fireworks používaná pro soubory Fireworks PNG. Změny se projeví po uložení souboru.

**Maximální počet kroků vrácení** Nastavte kroky zpět/opakování na hodnotu od 0 do 1009. Toto nastavení platí pro příkazy Úpravy > Zpět a pro panel Historie. Velký počet může zvýšit velikost požadované paměti.

**Interpolace** Vyberte jednu ze čtyř různých metod zmenšení/zvětšení, které aplikace Fireworks používá při interpolaci obrazových bodů, změní-li se měřítko obrazů:

- Pomocí bikubické interpolace lze většinou dosáhnout nejvyšší ostroty a kvality a je výchozí metodou zvětšení/zmenšení.
- Bilineární interpolace dosahuje ostřejších výsledků než měkká interpolace, ale ne tak ostrých, jako bikubická interpolace.
- Měkká interpolace, která byla použita ve Fireworks 1, dává měkké rozostření a eliminuje ostré detaily. Tato metoda je užitečná v případě, že ostatní vytvářejí nežádoucí artefakty.
- Interpolace Nejbližší soused způsobuje zubaté okraje a ostré kontrasty bez rozostření. Tento efekt je podobný zvětšení nebo zmenšení obrázku pomocí lupy.

**Výchozí nastavení barev** Nastavuje výchozí barvy pro tahy štětcem, výplně a zvýraznění cest. Možnosti Tah a Výplň automaticky nezmění barvy na panelu Nástroje. Tyto možnosti umožní změnit výchozí barvy na panelu Nástroje.

**Pracovní plocha** Chcete-li ukotvené panely po klepnutí mimo ně úplně sbalit, vyberte možnost Automaticky sbalit panely ikon.

### Předvolby úprav

Předvolby úprav řídí vzhled ukazatele a vizuální vodítka pro bitmapové objekty.

**Odstranit objekty při oříznutí** Trvale odstraní obrazové body nebo objekty mimo ohraničovací rámeček výběru při oříznutí dokumentu nebo změně velikosti plátna.

**Odstranit cesty při převodu na hranice výběru** Trvale odstraní cestu, která byla převedená na hranice výběru.

**Kreslicí kurzory podle stopy** Nastaví velikost a tvar ukazatelů nástrojů. Pro určité velké štětce s několika špičkami se standardně používá zaměřovací kříž. Vypnete-li tuto volbu a volbu Přesné kurzory, zobrazí se každý ukazatel s ikonou příslušného nástroje.

**Přesné kurzory** Nahrazuje ukazatele s ikonou nástroje ukazatelem se zaměřovacím křížem.

**Vypnout „skrýt okrajů“** Automaticky vypne funkci Skrýt okraje při změně výběru.

**Zobrazit náhled pera** Poskytuje náhled následujícího segmentu cesty, který bude vytvořen, pokud klepnete nástrojem Pero.

**Zobrazit plné body** Zobrazuje vybrané body jako prázdné, odznačené body jako plné.

**Zvýraznění myši** Zvýrazní položky, které budou vybrány aktuálním klepnutím myši.

**Náhled při tažení** zobrazuje náhled nového umístění přetahovaného objektu.

**Zobrazit táhla výplně** Umožňuje úpravy výplní na obrazovce.

**Vzdálenost výběru** Určuje, jak daleko od objektu (1 až 10 obrazových bodů) musí být ukazatel, než můžete objekt vybrat.

**Volba změny měřítka s 9 řezy** Automaticky zruší seskupení automatických tvarů, použijete-li nástroj pro změnu měřítka s 9 řezy, potlačí dialogové okno s dotazem, zda chcete seskupení těchto tvarů zrušit.

## Předvolby vodítek a mřížek

**Pole barev** Po klepnutí se zobrazí místní okno, v němž můžete vybrat barvu nebo zadat hexadecimální hodnoty.

**Zobrazit** Zobrazí na plátně vodítka nebo mřížky.

**Přitáhnout** Přitáhne objekty k čarám vodítek nebo mřížky.

**Zamknout** Uzamkne dříve umístěná vodítka na místě, čímž zabrání jejich neúmyslnému přesunutí při úpravách objektů.

**Vzdálenost přitahování** Určuje, jak blízko musí být umístěn přesunovaný objekt (1 až 10 obrazových bodů), aby jej bylo možné přitáhnout k čáře vodítka nebo mřížky. Předvolbu Vzdálenost přitahování lze používat pouze s vybranou volbou Přitahovat na mřížku nebo Přitahovat na vodítka.

**Nastavení mřížky** Změní velikost buněk mřížky v obrazových bodech. Zadejte hodnoty do vodorovných a svislých polí.

## Předvolby typu

**Proklad, posun účaří** Změní přírůstkovou hodnotu pro související klávesové zkratky.



Chcete-li vytvořit úplný seznam klávesových zkratk souvisejících s písmem, vyhledejte informace v tématu „Vytvoření referenčního seznamu pro aktuální sadu zkratk“ na stránce 285.

**Zobrazovat názvy písem anglicky** Nahradí znaky asijských písem v nabídkách písem.

**Poznámka:** Změny začnou platit až po restartu aplikace Fireworks.

**Velikost náhledu písma** Určuje velikost bodu u příkladů písma v nabídkách.

**Počet nedávno použitých písem** Určuje maximální počet nedávno použitých písem uvedených nad oddělovačem v nabídkách písem.

**Poznámka:** Změny začnou platit až po restartu aplikace Fireworks.

**Výchozí písmo** Určuje, které písmo nahrazuje písma v dokumentech, která nejsou v systému nainstalována.

## Předvolby importu a otevření souborů z aplikace Photoshop

Tyto předvolby určují, jak se bude aplikace Fireworks chovat při importu nebo otevření souborů aplikace Photoshop. Další informace najdete v tématu „[Práce s aplikací Photoshop](#)“ na stránce 258.

**Zobrazit dialogové okno importu** Zobrazí možnosti při importu souborů PSD pomocí příkazu Soubor > Import.

**Zobrazit dialogové okno Otevřít** Zobrazí možnosti při přetažení souborů PSD do aplikace Fireworks nebo použití příkazu Soubor > Otevřít.

**Sdílet vrstvy mezi stavy** Přidá každou importovanou vrstvu do všech stavů v souboru aplikace Fireworks. Pokud je tato možnost vypnuta, přidá aplikace Fireworks každou vrstvu do samostatného stavu. To je užitečné při importu souborů, které chcete použít jako animace.

**Bitmapové obrazy s upravitelnými efekty** Umožňuje upravovat efekty u bitmapových obrazů během importu. Bitmapové obrazy upravit.

**Sloučené bitmapové obrazy** Importuje bitmapové obrazy a jejich efekty jako sloučené obrazy, které nelze upravit.

**Upravitelný text** Importuje vrstvy textu jako upravitelný text. V aplikaci nelze změnit formátování textu, například průklepy, horní index, dolní index a automatické pomlčky. Ve zdrojovém textu nelze také oddělit spřežky.

**Sloučené bitmapové obrazy** Importuje vrstvy textu jako sloučené obrazy, které nelze upravit.

**Upravitelné cesty a efekty** Umožňuje úpravy na vrstvách tvaru a souvisejících efektech.

**Sloučené bitmapové obrazy** Importuje vrstvy tvaru jako sloučené obrazy, které nelze upravit.

**Sloučené bitmapové obrazy s upravitelnými efekty** Importuje vrstvy tvaru jako sloučené obrazy, ale umožňuje úpravy efektů, které jsou k nim přidruženy.

**Efekty vrstvy** Nahrazuje možnosti živých efektů aplikace Photoshop podobnými filtry aplikace Fireworks.

**Ořezové masky cesty** Rastruje a odstraňuje ořezové masky při zachování jejich vzhledu. Tuto možnost vypněte, pokud nechcete tyto masky upravovat v aplikaci Fireworks. Jejich vzhled se však liší od aplikace Photoshop.

## Předvolby funkce Spustit a upravit

Předvolby Spustit a upravit řídí, jak budou externí aplikace spouštět a upravovat grafiku v aplikaci Fireworks.

1 Zvolte jednu z následujících místních nabídek:

**Při úpravách z externí aplikace** Tato předvolba určuje, zda se otevře původní soubor Fireworks PNG, když aplikaci Fireworks používáte k úpravám obrazů z jiných aplikací.

**Při optimalizaci z externí aplikace** Tato předvolba určuje, zda se původní soubor Fireworks PNG otevře, optimalizujete-li grafiku. Toto nastavení neplatí pro Director, který se vždy automaticky otevře a optimalizuje grafiku, aniž by požadoval zdrojový soubor PNG, dokonce i tehdy, pokud jste ve Fireworks tuto předvolbu nastavili jinak.

2 Určete, jak mají být upravovány obrazy aplikace Fireworks vložené v externích aplikacích:

**Vždy použít zdrojový PNG** Automaticky otevře soubor PNG Fireworks, který je v poznámce k návrhu definován jako zdroj pro umístěný obraz. Aktualizuje se jak zdrojový soubor PNG, tak odpovídající umístěný obraz.

**Nikdy nepoužít zdrojový PNG** Automaticky otevře umístěný obraz Fireworks, nezávisle na tom, zda existuje zdrojový soubor PNG. Aktualizuje se pouze umístěný obraz.

**Dotaz při spuštění** Umožňuje pokaždé zadat, zda se má nebo nemá otevřít zdrojový soubor PNG. Při úpravách nebo optimalizaci umístěného obrazu zobrazí aplikace Fireworks zprávu s výzvou, která se týká rozhodnutí o spuštění a úpravách. Z této výzvy můžete také zadat globální předvolby spuštění a úprav.

## Předvolby zásuvných modulů

Tyto předvolby umožňují získat přístup k dalším zásuvným modulům, souborům textur a souborům vzorků aplikace Adobe Photoshop. Cílové složky mohou existovat na pevném disku, na disku CD-ROM, na externím pevném disku nebo na síťovém svazku.

Zásuvné moduly aplikace Photoshop jsou zobrazeny v nabídce Filtry v aplikaci Fireworks a v nabídce Přidat efekty v inspektoru Vlastnosti. Textury a vzorky uložené jako soubory PNG, JPEG a GIF jsou zobrazeny jako volby v rozbalovacích nabídkách Vzorek a Textura v inspektoru Vlastnosti.

Další informace o texturách a vzorcích naleznete v tématu „[Přidání textury k tahu nebo výplni](#)“ na stránce 114.

## Obnovení výchozích předvoleb

- 1 Ukončete Fireworks.
- 2 Vyhledejte soubor s předvolbami aplikace Fireworks na pevném disku a odstraňte ho.

Přesné umístění tohoto souboru se liší v závislosti na systému.

- 3 Restartujte Fireworks.

Při příštím spuštění aplikace Fireworks budou vytvořeny nové předvolby, které obnoví původní konfiguraci aplikace Fireworks.

## Výběr a vlastní nastavení klávesových zkratk

Pomocí klávesových zkratk vám Fireworks dovoluje vybírat příkazy nabídky a nástroje v panelu nástrojů, a také urychlovat různé úlohy, které nejsou mezi příkazy nabídky. Pokud jste zvyklí na používání klávesových zkratk jiných aplikací, jako jsou Adobe FreeHand, Adobe Illustrator, Photoshop nebo produkty využívající odlišný standard, můžete přepnout na sadu klávesových zkratk, kterým dáváte přednost.

### Výběr sady klávesových zkratk

- 1 Vyberte možnost Úpravy > Klávesové zkratky (Windows) nebo Fireworks > Klávesové zkratky (Mac OS).
- 2 V rozbalovací nabídce Aktuální sada vyberte sadu klávesových zkratk a klepněte na tlačítko OK.

### Vytváření vlastních a sekundárních zkratk

Můžete vytvořit vlastní klávesové zkratky z předinstalované sady a sekundární klávesové zkratky, které budou zahrnovat několik různých způsobů provedení akce.

Klávesové zkratky (s výjimkou zkratk pro příkazy nabídky) nemohou obsahovat modifikační klávesy: Control, Shift a Alt (Windows) nebo Command, Shift, Option a Control (Mac OS). Musejí se skládat pouze z jedné klávesy písmene nebo číslice.

- 1 Vyberte možnost Úpravy > Klávesové zkratky (Windows) nebo Fireworks > Klávesové zkratky (Mac OS).
- 2 Klepněte na tlačítko Duplikovat sadu.

- 3 Zadejte název vlastní sady a klepněte na tlačítko OK.
- 4 V seznamu Příkazy vyberte vhodnou kategorii zkratky:  
**Příkazy nabídky** Jakýkoli příkaz spouštěný prostřednictvím řádku nabídek  
**Nástroje** Jakýkoli nástroj na panelu nástrojů.  
**Různé** Rozsah předdefinovaných akcí
- 5 V seznamu příkazů vyberte příkaz, jehož zkratku chcete změnit.
- 6 Klepněte na textové pole Stisknout klávesu a na klávesnici stiskněte ty klávesy, které chcete použít pro novou zkratku.
- 7 Chcete-li do seznamu zkratk přidat sekundární zkratku, klepněte na tlačítko Přidat novou zkratku. V opačném případě klepnutím na tlačítko Změnit vybranou zkratku nahradíte.

## Odstranění vlastních zkratk a sad zkratk

### Odstranění vlastní sady klávesových zkratk

- 1 Vyberte možnost Úpravy > Klávesové zkratky (Windows) nebo Fireworks > Klávesové zkratky (Mac OS).
- 2 Klepněte na tlačítko Odstranit sadu (ikona popelnice).
- 3 Vyberte sadu klávesových zkratk.
- 4 Klepněte na tlačítko Odstranit.

### Odstranění vlastní zkratky

- 1 V seznamu Příkazy vyberte příslušný příkaz.
- 2 V seznamu Zkratky vyberte vlastní zkratku.
- 3 Klepněte na tlačítko Odstranit vybranou zkratku (-).

## Vytvoření referenčního seznamu pro aktuální sadu zkratk

Referenční tabulka je záznam aktuální sady zkratk uložený ve formátu tabulky HTML. Referenční tabulku můžete zobrazit ve webovém prohlížeči nebo ji můžete vytisknout.

***Poznámka:** Referenční tabulky exportované z Fireworks mají kódování UTF-8.*

- 1 Vyberte možnost Úpravy > Klávesové zkratky (Windows) nebo Fireworks > Klávesové zkratky (Mac OS).
- 2 Klepněte na tlačítko Exportovat sadu jako HTML vedle textového pole Aktuální sada.
- 3 Zadejte název referenční tabulky a vyberte umístění souboru.
- 4 Klepněte na Uložit.

## Práce s konfiguračními soubory

Konfigurační soubory specifické pro uživatele umožňují přizpůsobit funkce aplikace Fireworks, například styly, klávesové zkratky a příkazy, aniž by byla ovlivněna konfigurace aplikace Fireworks pro ostatní uživatele.

Aplikace Fireworks nainstaluje také vzorové konfigurační soubory.

**Poznámka:** Chcete-li zobrazit konfigurační soubory, zkontrolujte, zda jsou volby Zobrazení složky nastaveny tak, aby byly zobrazeny všechny soubory a složky. V některých systémech možná bude nutné zobrazit obsah složky klepnutím na položku Zobrazit soubory u složky. Informace o zobrazení všech souborů a složek viz Návodů systému Windows.

## Konfigurační soubory uživatele

Fireworks vytváří pro každého uživatele jinou sadu konfiguračních souborů. Soubory jsou uloženy ve složce Adobe/Fireworks CS4 ve složce Application Data (Windows) nebo Application Support (Macintosh) pro konkrétního uživatele. Umístění této složky závisí na používaném operačním systému a na tom, zda je tento systém určen pro jednoho uživatele nebo pro více uživatelů. Informace o umístění této složky najdete v dokumentaci příslušného operačního systému.

**Poznámka:** Názvy některých systémových složek se v lokalizovaných a upravených systémech mohou lišit.

## O vzorových konfiguračních souborech, které ovlivňují všechny uživatele

Vzorové konfigurační soubory obsahují výchozí nastavení Fireworks a ovlivňují všechny uživatele. Jsou umístěny ve složce aplikace Fireworks, což je umístění na pevném disku, v němž je nainstalována aplikace Fireworks.

**Poznámka:** Uživatelé systému Mac OS by také měli být seznámeni s koncepcí balíčku (package) společnosti Apple.

Aplikace Fireworks změní konfigurační soubory specifické pro uživatele, nikoli vzorové konfigurační soubory, do nichž se ukládá většina nastavení, protože mnoho uživatelů v systémech pro více uživatelů nemá přístup ke všem souborům.

Uživatelé s přístupem na úrovni správce mohou přizpůsobit funkce pro všechny uživatele změnou vzorových konfiguračních souborů.

### Uložení nastavení vzorové konfigurace pro všechny uživatele

- ❖ Uložte nebo přetáhněte kopii souboru do příslušného umístění ve složce aplikace Fireworks.

## Umístění souboru s předvolbami Fireworks

Předvolby aplikace Fireworks jsou uloženy v souboru s názvem Fireworks CS4 Předvolby.txt (Windows) nebo Fireworks 4 Předvolby (Macintosh). Umístění tohoto souboru závisí na operačním systému.

- Ve Windows jsou předvolby v konfigurační složce Fireworks specifické pro uživatele.
- V systému Mac OS se předvolby nacházejí ve složce Library/Preferences (Knihovna/Předvolby) ve složce uživatele. Informace o umístění složky uživatele v systému Mac OS najdete v nápovědě k počítači Apple.

**Poznámka:** V systému Mac OS je většina konfiguračních souborů specifických pro uživatele uložena ve složce Application Support daného uživatele. Soubor Fireworks CS4 Předvolby je výjimkou.

## O přinstalaci Fireworks

Ve většině systémů zůstanou po odinstalaci nebo přinstalaci Fireworks konfigurační soubory specifické pro uživatele nedotčené. Chcete-li Fireworks přinstalovat s obnovením výchozích nastavení, musíte nejdříve ručně odstranit konfigurační soubory specifické pro uživatele a pak můžete aplikaci přinstalovat.

Jestliže se rozhodnete odstranit předvolby a konfigurační soubory specifické pro uživatele během procesu odinstalace, budou soubory odstraněny pro všechny uživatele v systému.



## Zobrazit obsah balíčku (pouze Mac OS)

V systému Mac OS je aplikace Fireworks nainstalována ve formátu nazývaném balíček aplikace. Balík aplikace je místo, ve kterém je uložen soubor aplikace Fireworks spolu se všemi výchozími konfiguračními soubory dodanými s Fireworks. Obsah balíku je ve výchozím nastavení skrytý.

- 1 Přejděte do umístění na pevném disku, do kterého jste nainstalovali Fireworks.
- 2 Se stisknutou klávesou Control klepněte na ikonu aplikace Fireworks CS4 a vyberte možnost Show Package Contents (Zobrazit obsah balíčku).

# Rejstřík

## Čísla

24bitová barva 219

32bitová barva 219

## Á

absolutní adresy URL, zadávání 153

Adobe AIR

náhled na aplikaci 193

přidání událostí myši 193

vytvoření digitálního podpisu 194

Adobe Bridge 265

Adobe Exchange 3

Adobe Flex Builder 190, 191

Adobe XMP 265

adresy URL

přiřazení k tlačítkům nebo instancím 179

aktivace softwaru 1

aktivní oblasti 6

nad řezy 173

nepravidelné 171

použití efektů přechodu přetažením 172

přiřazení adres URL 167

vytvoření 170

aktualizace 3

aktualizace řezů 229

Aktualizovat HTML, příkaz 234

alfa, převedení obrazů do 68

alternativní text 167

přiřazení k tlačítkům nebo instancím 179

animace 196

nastavení zpoždění stavu 199

natočení 198

optimalizace 204

otevření 204

pohyb 198, 229

pojmenování stavů 200

přehrání 202

průsvítky 202

sdílení vrstev ve stavech 199

správa stavů 199

stavy 197

úpravy 245

vlastnosti 197

vytvoření z více souborů 204

zapnutí a vypnutí stavů 200

zobrazení náhledu 202

zobrazení více stavů 202

automatická vodítka 33

automatické pojmenování řezů

změna standardní konvence  
pojmenování 169

Automatické tvary 72

## B

barevné modely

CMY 102

hexadecimální 102

HSB 102

RGB 102

stupně šedi 102

barevný model CMY 102

barevný model HSB 102

barevný model RGB 102

barevný model ve stupních šedi 102

barevný pruh 100

přepínání mezi barevnými modely 102

barva

hledání a nahrazení barev, které nejsou  
bezpečné pro web 271

nastavení předvoleb 281

odebrání nepoužívaných 220

odstranění z panelu Vzorník 101

výběr barevné hloubky 220

vzorkování 55

záměna vzorku 101

barvy

barevné modely 102

invertování hodnot 66

nastavení 60

použití z panelu Vzorník 100

rozbalovací okno 104

rozklad barev s bezpečnými  
webovými 105

výplně 65

výplně přechodem 112

vytváření na panelu Míchání barev 102

barvy, prolnutí 103

bezpečné webové barvy 103, 221

bikubická interpolace, metoda  
zvětšení/zmenšení 281

bilineární interpolace, metoda změny  
měřítka 281

bitmapové grafiky 7

bitmapové masky 126

s použitím existujícího objektu 128

bitmapový režim

aplikace pomocí nástrojů 25

bitmapy

nastavení barev a tónů 60

retušování 56

úpravy jasu a kontrastu 64

úpravy odstínu a sytosti 65

BMP, ukládání 15

body

odstranění 79

ohnutí přilehlých segmentů 80

přemístění 80

převod 78

převod přímých na zakřivené 78

přidání 79

změna přilehlých segmentů 80

bohaté symboly. Viz symboly prvků

Bridge, Adobe 265

## Č

čáry

Viz také tahy

cesty

kopírování a vložení 256

ohnutí přilehlých segmentů 80

oříznutí 86

převod přímých na zakřivené 78

přidání textury tahu 114

rozdělení 84

tažení 82

tlačení 82

vytváření vlastních tahů 109

záměna barev tahu a výplně 100

změna přilehlých segmentů 80

změna tvaru 80

cesty od ruky 76

cesty textu

odpojení od cesty 97

přemístění počátečního bodu textu 97

převedení textu na cestu 98

připojení textu k cestě 96

- úprava textu připojeného k cestě 97
- změna tvaru cesty 97
- Ch**
- chování 166
  - jednoduchý efekt přechodu 165
  - navigační pruh Přes 165
  - panel Chování 165
- chování jednoduchého efektu přechodu 165
- chování přetažení
  - definice 162
  - modrá čára 162
  - odstranění 164
- Čtěte, soubor 2
- Ď**
- dávkové zpracování 271
  - názvy souborů 274
  - příkazy 276
  - uložení jako skripty 276
  - uložení souborů 273
  - zálohování souborů 276
  - změna měřítka grafiky 275
- deformování objektů 46
- dialogové okno Upravit tah 109
- digitální podpis
  - vytvoření self-signed podpisu 195
- Director
  - export do 263
  - prvky animace 264
  - umístění souborů Adobe Fireworks do 263
- dokumenty
  - několik zobrazení 28
  - přepínání 27
  - ukládání 13
- Doplňky 4
- Dreamweaver
  - aktualizace Adobe Fireworks HTML 242
  - chování 244
  - knihovny 242
  - nastavení aplikace Adobe Fireworks jako výchozího editoru obrazů 245
  - poznámky k návrhu 246
  - předvolby externího editoru 246
  - předvolby Spustit a upravit 246
  - převod souborů webového místa 247
  - Příkaz Optimalizovat obraz v Adobe Fireworks 244
  - spuštění a optimalizace obrazů Adobe Fireworks 245
  - spuštění a úpravy obrazů Adobe Fireworks 243
  - spuštění a úpravy tabulek Adobe Fireworks 243
  - úpravy animací Adobe Fireworks 245
  - úpravy obrazů Adobe Fireworks 242
  - vyhrazená místa 239
- É**
- Editor tlačítek
  - úprava symbolů 148
  - vytváření symbolů 146
- efekty
  - záře 118
  - živé filtry 115
- efekty přechodu 6
  - aktivní oblast 178
  - chování jednoduchého efektu přechodu 165
  - definované 161
  - jednoduché 165
  - navigační pruhy 174
  - vytváření 175
  - zaměňovaný obraz 163
- efekty přechodu zaměňovaného obrazu
  - s jednoduchým řezem 163
  - vytvoření nesouvislého efektu přechodu 163
- efekty vrstev, Photoshop 118
- efekty záře 118
- e-mail 238
- EPS, soubory, otevírání v aplikaci Adobe Fireworks 9
- Exchange 3
- export 227
  - do aplikace Director 263
  - do aplikace Photoshop 261
  - do programu Dreamweaver 242
  - do programu Flash 249
  - do programu FreeHand 255
  - do programu HomeSite 248
  - do programu Illustrator 255
  - do programu Photoshop 261
  - do souborů WBMP 217
  - formáty souborů animace 229
  - obrazy 228
  - stavy jako více souborů 230
  - stránky jako obrazové soubory 227
  - UTF-8 235
  - vrstvy CSS 235
  - vrstvy jako více souborů 230
- výchozí umístění pro 227
- XHTML 235
- export do FXG 192
- Export do MXML 190, 191
- export grafik 6
- exportování
  - aktivní oblasti 172
  - animace 203
  - řezy 166
  - symboly 152
- Extension Manager 277
- externí soubory, převádění na zaměňovaný obraz 166
- F**
- filmy Flash SWF 279
- filmy SWF 279
- filtr Hledat obrysy 67
- filtr invertování 66
- filtr jas/kontrast 64
- filtr odstínu a sytosti 65
- filtr Přidat šum 69
- filtr Zostřit 68
- filtr Zostřit více 68
- filtry
  - hledat obrysy 67
  - invertování 66
  - jas/kontrast 64
  - odstín a sytost 65
  - Přidat šum 69
  - zásuvné moduly aplikace Photoshop 118
  - Zostřit 68
  - Zostřit více 68
- Flash
  - export do 249
  - import PNG Adobe Fireworks do 249
- formát souboru BMP 218
- Formát souboru GIF
  - výběr 217
  - výběr palety barev 219
- formát souboru PNG
  - výběr 217
  - výběr palety barev 219
- formát souborů PNG
  - průhlednost 253
- formát souboru TIFF, výběr 218
- formáty souborů
  - BMP 218
  - GIF 217
  - JPEG 217

- PNG 217
- TIFF 218
- FreeHand
  - export do 255
  - umístění grafiky Adobe Fireworks do 254
- funkce automatické úrovně pro úpravy  
tónového rozsahu 61
- funkce úrovně pro úpravy tónového  
rozsahu 61
- FXG
  - export do 192
- G**
- GIF, ukládání 15
- GoLive 249
- H**
- hexadecimální barevný model 102
- histogram 61
- Historie, panel 33
- hledání a nahrazení
  - barvy, které nejsou bezpečné pro web 271
  - písma 270
  - použití 269
  - text 270
  - URL 271
  - více souborů 270
  - výběr zdroje prohledávání 269
- HomeSite
  - umístění HTML Adobe Fireworks do 248
  - umístění obrazů Adobe Fireworks do 247
- hranice 108
- hranice výběru 37
  - přenesení na jiný objekt 42
  - volba oblasti kolem 42
  - vyhlazování 42
- HTML
  - aktualizace souboru HTML Adobe  
Fireworks vloženého do programu  
Dreamweaver 242
  - nahrazení starší verze 234
  - Nastavení 236
  - práce s GoLive a dalšími editory 249
  - vložení z Adobe Fireworks do programu  
Dreamweaver 241
  - Zpětný převod 243
- hvězdy 73
- I**
- ikony
  - panely jako 21
- Illustrator
  - export do 255
  - import souborů do Adobe Fireworks 257
- import
  - soubory aplikace Photoshop 259
  - soubory PNG 11
  - z digitálního fotoaparátu 12
- import textu 99
  - soubory aplikace Photoshop 98
- importování
  - style 144
  - symboly 152
- inspektor Vlastnosti 26
  - informace o výběru 36
  - maskování 136
  - práce s textem v 88
  - sbalení nebo rozbalení 26
  - zrušení ukotvení 26
- instance
  - definované 145
  - umístění v dokumentu 146
  - úpravy 148
- integrace aplikace Flex 190, 191
- integrace s Flex 190
- integrace s jinými aplikacemi 239
- inteligentní mnohoúhelník, nástroj 72
- interaktivita 6
- interaktivní vlastnosti tlačítka 178
- interpolace (změna měřítka) 281
- interpolace Nejbližší soused, metoda změny  
měřítka 281
- J**
- jas 64
  - nastavení v aplikaci Illustrator 18
- jednoduché efekty přechodu 163
  - vytváření 165
- JPEG, ukládání 15
- K**
- klávesové zkratky 284
  - referenční tabulka pro aktuální sadu 285
  - referenční tabulky s kódováním UTF-  
8 285
  - sekundární zkratky 284
  - vlastní sady klávesových zkratk 284
  - změna aktuální sady 284
- klonování
  - bitmapové oblasti 56
  - obrazy 56
- knihovna adres URL
  - přidávání adres URL 154
  - přidávání použitých adres URL 154
  - vytváření 154
  - zadávaní absolutních a relativních adres  
URL 153
- knihovna symbolů 146
- kódování UTF-8 235
- kombinování cest 84
- komprese
  - a optimalizace 215
  - rozostření okrajů 227
  - selektivní 226
  - úpravy 222
  - výběr typu souboru 217
- konfigurační soubory 285
  - pro všechny uživatele 286
  - vlastní nastavení pro všechny  
uživatele 286
  - vzorové 285
- kontrast 64
- kontrola pravopisu 99
- kopírování
  - bitmapy 44
  - obrazové body 38
  - stavy 200
- kopírování a vkládání
  - instance symbolů 152
- kopírování a vkládání objektů z jiných  
aplikací 10
- korekce barev
  - jas a kontrast 64
  - křivky 63
  - pomocí kapátka 64
  - úrovně 61
- kreslení 72, 73
  - deformování objektů 46
  - hvězdy 71
  - kruhové diagramy 72
  - mnohoúhelníky 71
  - ohnutí přilehlých segmentů 80
  - převod přímých cest na zakřivené 78
  - prstence 72
  - rozdělení cest 84
  - šipky 72
  - spirály 72
  - spojovací čáry 72
  - tvary L 72
  - vykousnuté obdélníky 72
  - zaoblené obdélníky 71, 72

- zkosené obdélníky 72
- změna přilehlých segmentů 80
- Kreslicí kurzory podle stopy, předvolba 282
- křivkové segmenty, úpravy 78
- kruhový diagram 72
- L**
- lupa, nástroj 27
- M**
- makra 279
- masky 126
  - bitmapové 126
  - nahrazení 135
  - odstranění 136
  - přemísťování maskovaných objektů 133
  - přidávání objektů k maskovanému výběru 135
  - s použitím existujícího objektu 128
  - seskupení objektů, za účelem vytvoření masky 132
  - text jako maska 129
  - vektorové 126
  - vypnutí 136
  - vytvoření prázdné 130
  - zapnutí 136
  - změny 135
- měkká interpolace, metoda změny měřítka 281
- Měřítka, nástroj 72
- metadata XMP 265
- mezera mezi odstavci 94
- mezery mezi písmeny. *Viz* vyrovnání párů
- mezery mezi řádky. *Viz také* proklad
- mezery mezi znaky. *Viz* vyrovnání párů
- Míchání barev 102
  - vytváření barev 102
  - záměna barev tahu a výplně 100
- miniatury
  - výběr masek 133
- mnohoúhelníky 71
- mřížka
  - změna velikosti buňky 282
- Multiple Master, písma 90
- Ň**
- nabídka panelu, zobrazení 18
- nabídka Příkazy 279
  - správa uložených příkazů 279
- náhled
  - obrazové body obsahující určitou barvu 221
  - pomocí Náhledu exportu 212
- Náhled exportu 212
  - náhled 212
  - oblast posouvání 213
  - optimalizace 212
  - optimalizace náhledu 212
  - porovnání nastavení optimalizace 213
  - zvětšení či zmenšení 213
- Náhled při tažení, předvolba 282
- Náhled, tlačítko 215
- nahrazení elementů 269
- Nápověda komunity 2
- nastavení optimalizace
  - JPEG 225
  - odstranění nastavení předvolby 218
  - opakované použití 218
  - porovnání dvou či čtyř nastavení 216
  - přednastavená 217
  - sdílení s dalšími uživateli 218
  - uložení 218
- nástroj
  - zkosení 46
- Nástroj Čára šipky 72
- nástroj deformace 46
- nástroj hvězda 72, 73
- Nástroj kapátko 101
- nástroj kruh 72
- nástroj pero 76
  - odstranění bodů s 79
  - přidání bodů s 79
  - rovné segmenty 77
- nástroj překreslení cesty 83
- nástroj pro odstranění červených očí 58
- nástroj pro výběr uvnitř
  - automatické spojování cest s 81
  - výběr masek 133
- nástroj prstenec 72
- nástroj Razítko 56
- nástroj Rozmazání 56
- nástroj Rozostření 56
- Nástroj šipka 72
- nástroj spirála 72
- nástroj spojovací čára 72
- nástroj transformace
  - zkosení 46
- nástroj Tužka 54
- nástroj tvar L 72
- nástroj vykousnutý obdélník 72
- nástroj Zesvětlení 56
- nástroj zkosení 46
- nástroj zkosený obdélník 72
- nástroj změna velikosti 46
- nástroj Zostření 56
- nástroj Ztmavení 56
- nástroje
  - deformace 46
  - Kapátko 55
  - kouzelná hůlka 37
  - laso 37
  - lupa 27
  - mnohoúhelníkové laso 37
  - odstranění červených očí 58
  - oválný výběr 37
  - Razítko 56
  - Rozmazání 56
  - Rozostření 56
  - transformace 45
  - Tužka 54
  - výběr 37
  - výběr uvnitř 133
  - Zesvětlení 56
  - Zostření 56
  - Ztmavení 56
- nástroje transformace
  - Měřítka 46
- nástroje, panel, konfigurování 18
- navigační pruhy
  - vytváření 174
- navigační pruhy (navigace)
  - stav Přes 165
- názvy souborů, změna v dávkovém zpracování 274
- nesouvislé efekty přechodu 163
  - vytváření 164
- nesouvislé efekty přechodu do aktivních oblastí 172
- Ó**
- obdélníky
  - zaoblené rohy 71, 74
- objektově orientované grafiky 7
- objekty
  - automatická vodítka 33
  - deformování 46
  - překrývání 51
  - převedení na animaci 197
  - rozdělení skupin 50

- seskupení 50
  - spojování 124
  - zešíkmení 46
  - zkosení 46
  - objekty, umístění vkládaného 11
  - oblast kreslení. *Viz* plátno
  - obrázek mobilního telefonu 9
  - obrázek mobilního telefonu. *Viz* Soubory WBMP
  - obrázek WAP 9
  - obrázek WAP. *Viz také* Soubory WBMP
  - obrazové body 7
    - klonování 56
    - kopírování 38
    - přemístění 38
    - prolnutí 60
    - tónový rozsah 61
    - výběr 37
    - výběr oblasti kolem hranice výběru 42
    - vyhlazování okraje hranice výběru 42
    - vyjmutí 38
  - obrazové mapy 170
    - exportování 172
    - vytvoření 170
  - obrazy
    - export 228
    - panel Úpravy obrazu 54
    - uložení 228
    - výběr 37
    - výběr obrazových bodů 37
  - obrazy ikon. *Viz* miniatury
  - obrysy 108
    - Viz také* tahy
  - odeslání dokumentů jako příloh e-mailu 238
  - odsazení textu 94
  - odstín, úpravy 65
  - odstranění
    - body 79
    - části cesty 85
    - masky 136
    - stránek 187
    - vrstvy vzorové stránky 188
    - vzorky 101
  - Odstranit objekty při oříznutí, předvolba 281
  - Odstranit pracovní plochu, příkaz 24
  - odstraňování
    - styly 143
  - okna
    - přesouvání 19
  - okraje
    - zkosené 116
  - okraje buněk, vlastnosti 181
  - olemování, odstranění 224
  - omezení otáčení 47
  - online zdroje 4
  - OpenType písma
    - náhled 90
  - opětovné přehrání animací 202
  - optimalizace 212
    - animace 204
    - Obrazy Adobe Fireworks z programu Dreamweaver 244
    - pomocí Průvodce exportem 212
  - optimalizace grafik 6
  - ořezávání plátna 31
  - Oříznout, příkaz 86
  - otáčení
    - objektů 46
    - omezení 47
  - otevření
    - animované obrazy GIF 204
    - grafiky vytvořené jinými aplikacemi 9
    - soubory PSD 9
    - soubory WBMP 9
    - více souborů jako animace 204
- P**
- paleta barev
    - Černobílý 219
  - palety
    - Viz také* panely
    - popis 17
  - palety barev
    - Adaptivní 219
    - Adaptivní WebSnap 219
    - import 219
    - nastavení počtu barev 220
    - optimalizace 221
    - Přesná 219
    - Rovnoměrná 219
    - Stupně šedi 219
    - Systémová (Mac OS) 219
    - Systémová (Windows) 219
    - uložení 222
    - úpravy 221
    - uzamknutí barev 221
    - Vlastní 219
    - webová 216 219
    - zobrazení 220
  - palety barev, záměna 103
  - panel Cesta 87
  - panel Chování 165
  - panel Historie
    - opakované přehrání kroků 279
    - úpravy akcí 280
    - vymazání všech kroků 278
    - změna počtu kroků 278
  - panel Informace 16
  - panel Knihovna 146
    - vládání symbolů tlačítek 177
  - panel nástrojů 25
  - panel Optimalizace 16
  - panel Paleta barev 103
  - Panel Stavů 199
  - panel Úpravy obrazu 54
  - Panel URL 153
  - panel Vrstvy
    - pojmenování řezů 168
    - prohlížení řezů 159
  - panel Vzorník 100
    - odstranění barvy 101
    - záměna barvy 101
  - panely 16
    - Viz také* palety
    - filmy SWF jako 279
    - Informace 16
    - Knihovna 146
    - nástroje 25
    - Optimalizace 16
    - popis 17
    - přemístění 20
    - sbalení do ikon 21
    - seskupení 21
    - svázání 21
    - ukotvení 19
    - Vzorník 100
    - zobrazení a skrytí 18
  - perspektiva, simulování 46
  - Photoshop
    - aplikování efektů vrstev 118
    - export do 261
    - import souborů do aplikace Adobe Fireworks 259
    - masky vrstev 132
    - seskupené vrstvy 126
    - textury 284
    - vzorky 284
    - zásuvné moduly 261

- Photoshop a Adobe Fireworks
    - export souborů PSD z aplikace Adobe Fireworks 261
    - import souborů PSD do aplikace Adobe Fireworks 259
  - PICT, formát souboru 218
  - písma
    - chybějící 90
    - co dělat, když písmo chybí 99
    - hledání a nahrazení 270
    - náhled 90
    - rodiny písem 90
  - písmo, instalace 2
  - platné soubory, definované 272
  - plátno 29
    - ořezávání 31
    - otáčení 31
    - změna charakteristik 29
  - plně výplně
    - přidání textury 114
  - plovoucí výběr obrazových bodů
    - přemístění 43
  - plovoucí výběry obrazových bodů
    - vytvoření 43
  - Počáteční stránka 15
  - pole Barva tahu 108
  - posun účaří 95
  - používání lupy
    - používání přednastavených kroků 27
  - Poznámky k návrhu pro Dreamweaver 246
  - pracovní plocha
    - popis 17
  - pracovní plochy
    - přízpůsobení 24
  - pracovní postupy Adobe Fireworks 6
  - pracovní prostředí 15
  - pravítka 32
  - předvolby 281
    - Import z aplikace Photoshop 283
    - možnosti interpolace 281
    - možnosti Spustit a upravit 283
    - možnosti úprav 281
    - obnovení výchozích 284
    - Spustit a upravit 246
    - Typ 282
    - umístění souboru 286
    - Všeobecné 281
    - výchozí nastavení barev 281
    - zásuvné moduly 284
  - předvolby externího editoru 246
  - předvolby Spustit a upravit 246
  - Předvolby vodítek, mřížek a řezů 282
  - přehrání
    - animace 202
    - makra 279
    - uložené příkazy 279
  - překreslování cest 83
  - překrývající řezy 161
  - překrývání objektů 51
  - přemísťování objektů
    - automatická vodítka 33
  - Přesné kurzory, předvolba 282
  - přetažení 10
  - přetváření vektorových objektů 83
  - převedení cest 85
  - Převést na symbol, dialogové okno 146
  - převzorkování 11
    - bitmapové objekty 30
    - popsané 30
    - vektorové objekty 30
  - přidání
    - stránky 186
  - Přidat filtry, rozbalovací nabídka 115
  - Přidat náhledové ikony, předvolba 281
  - přidávání
    - stavy 200
    - styly 143
  - příkaz Číselná transformace 47
  - příkaz Kontrola pravopisu 99
  - příkaz Odkrýt vše 130
  - příkaz Odkrýt výběr 131
  - příkaz Okraj 42
  - Příkaz Optimalizovat obraz v Adobe Fireworks 244
  - příkaz Posunout dopředu 51
  - příkaz Posunout dozadu 51
  - příkaz Prolnutí okrajů 60
  - příkaz Rozdělit 84
  - příkaz Skrýt vše 130
  - příkaz Skrýt výběr 131
  - příkaz Vyhledit 42
  - příkaz Zcela dopředu 51
  - příkaz Zcela dozadu 51
  - příkazy
    - dávkové zpracování 276
  - přímé segmenty, úpravy 78
  - připojení ke vzorovým stránkám 188
  - přítahování 282
  - Přízpůsobit plátnu 31
  - Program vylepšování produktu Adobe 1
  - progresivní soubory JPEG 227
  - prokládání grafik 224
  - prolnutí 60
    - barvy překrývajících se objektů 138
    - nastavení režimu prolnutí 141
  - prolnutí barev 103
  - prolnutí okrajů
    - výběry obrazových bodů 41
  - prolnutí, režimy 138
  - prototypy
    - export do Adobe PDF 237
  - průhledné oblasti 222
  - průhlednost 222
    - převedení obrazů do vzestupné průhlednosti 68
    - přidávání nebo odstraňování barev 223
    - v souborech PNG 253
    - Viz také neprůhlednost
  - Průsečík, příkaz 85
  - průsvitky
    - definované 202
    - Editor tlačítek 175
  - Průvodce optimalizací na velikost 214
- ## Ř
- rastrové obrazy 53
  - registrace softwaru 1
  - relativní adresy URL, zadávání 153
  - reliéf 116
  - Režim na celou obrazovku s nabídkami 28
  - Režim standardní zobrazení 28
  - režimy prolnutí
    - Barva 139
    - Bodové světlo 139
    - Invertovat 139
    - Jasně světlo 139
    - Lineárně zesvětlit 138, 139
    - Lineárně ztmavit 138
    - Lineární světlo 139
    - Násobit 138
    - Odstín 139
    - Rozdíl 139
    - Světlost 139
    - Sytost 139
    - Tvrde míchání 139
    - Vymazat 139
    - Závoj 138
    - Zesvětlit 138
    - Ztmavit 138
  - režimy zobrazení 28

- režimy zobrazení, přepínání 28
- řezy 6
  - aktualizace 229
  - export 228
  - mnohoúhelník 157
  - odstranění 161
  - používání vnořených tabulek 169
  - používání vymezovače 169
  - překrývání 161
  - text 158
  - úpravy řezů tabulek Adobe Fireworks v programu Dreamweaver 243
  - vytváření 157
  - změna barvy 159
  - zobrazení nebo skrytí překrytí řezu 217
- rodina písma. *Viz* písma
- rohové body 77
- rozbalení
  - vrstvy 123
- rozbalovací nabídky
  - další vlastnosti 181
  - exportování 183
  - nastavení polohy 182
  - návrh vzhledu 180
  - popis 179
  - úpravy 183
- rozdělení skupin objektů 50
- rozhraní, vytváření prototypů 185
- rozklad barev 222
  - s bezpečnými webovými barvami 105
- rozmazání
  - bitmapové oblasti 56
- rozostření
  - bitmapové oblasti 56
- rozšíření
  - tahy 86
- Rozšířit tah, příkaz 86
- rozvržení CSS
  - pravidla návrhu 189
- Š**
- sady zkratk 285
  - Viz také* klávesové zkratky
- sbalení vrstev 123
- sdílení
  - barevné palety 104
- sdílení vrstev 125
- segmenty, převod 78
- Selektivní komprese souboru JPEG
  - barva překrytí 226
  - zachovat kvalitu textu 226
  - zachovat kvalitu tlačítek 226
  - Zapnout selektivní kvalitu 226
- Selektivní komprese souborů JPEG 226
- Selektivní kvalita, tlačítko 226
- seskupení objektů 50
- Sjednotit, příkaz 85
- skládání 138
- skriptování 279
  - soubory Flash SWF 279
- skripty dávek 276
  - přetažení 277
- skrytí
  - objekty ve vrstvách 124
  - vrstvy 124
- skupina vzorků, výběr vlastních 101
- sloučení otevřených cest 81
- složená cesta 84, 85
- složená písma
  - náhled v nabídce písem 90
- snížení počtu bodů 86
- software
  - aktivace 1
  - registrace 1
  - stažení 3
- soubor ACT, export 103
- Soubory Adobe PDF, export 237
- soubory JPEG
  - nastavení optimalizace 225
  - příkaz Zostřít okraje JPEG 227
  - progresivní 227
  - Selektivní komprese souborů JPEG 226
  - úpravy vybraných oblastí 226
  - výběr formátu JPEG 217
- Soubory PDF, export 237
- soubory PSD 9
  - otevření v aplikaci Adobe Fireworks 9
- soubory WBMP 9
  - export do 217
  - otevření v aplikaci Adobe Fireworks 9
  - ukládání 15
- stavy
  - export 230
  - nastavení zpoždění 199
  - obrácení pořadí 201
  - odstraňování 201
  - průsvitky 202
  - sdílení vrstev pro animaci 199
- správa 199
- zapnutí a vypnutí 200
- stažení
  - aktualizace, zásuvné moduly a zkušební verze 3
- štetce
  - volby tahu 109
- stíny 118
- stránky
  - export jako obrazové soubory 227
  - přechod 186
  - přemístění 187
  - přidání a odstranění 186
  - úpravy 187
  - vytváření odkazů mezi 153
  - vytvoření duplikátu 187
  - vzorové 188
  - změna pořadí 187
- styl
  - zrušení vazby 144
- styly
  - aplikování 142
  - definované 142
  - duplikace 145
  - export do knihovny 144
  - importování 144
  - kopírování atributů 145
  - nový 143
  - odstranění lokálních změn 145
  - odstraňování 143
  - odvození od existujících stylů 143
  - přidávání 143
  - změna definice 144
  - zvětšení náhledových ikon 145
- styly textu
  - efekty 96
  - tahy 96
  - ukládání nového 96
  - výplně 96
- Styly, panel 142
- symboly
  - definované 145
  - duplikování 147
  - exportování 152
  - importování 152
  - odstranění 147
  - přejmenování 147
  - přepnutí na úpravu stránky 147
  - prohození 147
  - prvky 148



- uložení jako symboly prvků 150
  - umístění instancí 146
  - umístění instancí v dokumentu 146
  - úpravy 146
  - vytváření 146
  - změna velikosti s 9 řezy 48
  - symboly prvků 148
    - přidávání do dokumentů 148
    - vytvoření 149
  - symboly tlačítek
    - úpravy 177
    - vkládání do dokumentu 177
  - systémový výběr barvy 102
  - syťost, nastavení 60
- Ě**
- tabulka barev 220
    - aktualizace 220
    - průhledný vzorek 220
    - upravený vzorek 220
    - uzamčený vzorek 220
    - výběr barev 220
    - vzorek s více atributy 220
    - webový bezpečný vzorek 220
  - tabulky
    - otevření ze stránek HTML 10
    - rekonstrukce ze stránek HTML 10
  - táhla bodů 78
  - táhla, transformovat 45
  - tahy 108
    - kreslení výplně přes 110
    - nastavení citlivosti 110
    - okraje 108
    - přidání textury 114
    - textury 108
    - volba 108
    - vytváření vlastních 109
    - záměna barev tahu a výplně 100
    - změna orientace 110
    - změna vystředění 110
  - text
    - barva 92
    - formátování 89
    - hledání a nahrazení 270
    - kontrola pravopisu 99
    - mezera mezi odstavci 94
    - nastavení šířky znaku 95
    - odsazení 94
    - orientace 94
    - přehled 88
    - řez písma 90
    - řezy 158
    - směr 94
    - zadávaní 88
    - zarovnání 94
  - text, formátování
    - Viz také* písma, znakové styly, odstavcové styly
    - písma 90
    - Roman nebo prostý 90
    - velikost 90
  - textové bloky
    - změna velikosti 89
  - textura
    - přidání k tahům 114
    - přidání k výplním 114
  - TIFF, ukládání 15
  - tisk souborů Adobe PDF 237
  - tlačítka
    - aktivní oblast 178
    - definovaná 175
    - Editor tlačítek 175
    - nastavení cíle 178
    - navigační pruhy 174
    - přehled 175
    - stavy 175
    - vytváření 175
  - tlačítko pro správu souborů 247
  - tónový rozsah 61
    - úpravy pomocí křivek 63
    - úpravy pomocí úrovní 61
  - tóny, nastavení 60
  - transformace
    - číselná 47
    - objekty 45
    - tažením 45
    - text 98
    - výplně přechodem 113
    - výplně vzorkem 113
  - transformační nástroje
    - deformace 46
  - transformování objektů
    - pomocí automatických vodiček 33
  - TrueType písma 90
  - tvary 7
  - Type 1, písma 90
- Ú**
- ukazatel kapátko 55
  - ukládání dokumentů 13
  - uložení 227
    - animace 229
    - obrazy 228
  - Uložit aktuální, příkaz 24
  - Uložit pracovní plochu, příkaz 24
  - úpravy
    - akce v panelu Historie 280
    - bitmapové objekty 54
    - cesty 81
    - jedna vrstva 124
    - obrazové body 37
    - obrazy 54
    - odstín nebo syťost 65
    - rozbalovací nabídky 183
    - stránky 187
    - vybrané objekty 44
    - výplně přechodem 112
    - živé filtry 119
  - úpravy cest 87
  - URL
    - hledání a nahrazení 271
    - přiřazení k webovému objektu 154
  - URL, knihovna 153
  - uživatelská složka 285
  - uživatelské konfigurační soubory 285
- V**
- vektorové grafiky 7
  - vektorové masky 126
    - převod na bitmapovou masku 137
    - s použitím existujícího objektu 128
    - vytváření 127
  - vektorové objekty, přetváření 81
  - velikost souboru
    - nastavení ztráty pro zmenšení velikosti 222
    - snížení kvality 225
  - velikost textu 90
  - vlastní sady klávesových zkratk. *Viz* klávesové zkratky
  - Vlastnosti na úrovni instance 178
  - Vlastnosti prezentace 207
  - vlastnosti, zobrazení v inspektoru
    - Vlastnosti 26
  - vložené obrazy 11
  - vložení
    - Adobe Fireworks HTML do programu Dreamweaver 241
    - obrazy Adobe Fireworks do dokumentů Dreamweaver 239
    - vložení HTML 233

- vnořené tabulky 169
  - vodítka 32
    - automatická vodítka 33
  - vodítka řezu
    - odstranění 160
    - prohlížení 159
    - změna barvy 159
  - vrácení zpět 33
  - vrstvy
    - aktivace 122
    - duplikace 122
    - export 230
    - odstranění ze vzorových stránek 188
    - pojmenování 123
    - přesunutí 123
    - přidávání a odstraňování 122
    - rozbalení nebo sbalení 123
    - sdílení 125
    - sdílení ve stavech pro animaci 199
    - uspořádání 123
    - zamknutí 123
    - zobrazení 123
  - vrstvy CSS
    - používání řezů pro export obrazů 190
  - vrstvy CSS, export 235
  - vržené stíny 118
  - Vsadit cestu, příkaz 87
  - vybarvení obrazů 65
  - výběr
    - kopírování výběrů 43
    - oblast kolem hranice výběru 42
    - oblasti obrazových bodů 38
    - obrazové body 37
    - obrazy 37
    - plovoucí výběr obrazových bodů 43
    - přemístění výběrů 43
    - prolnutí okrajů 60
    - vyhlazování okraje hranice výběru 42
  - výběry
    - přesunutí 41
    - vybírání obrazových bodů protínáním 41
    - zúžení 41
  - vybírání
    - seskupených objektů 50
  - vybrání
    - odznačení objektu 36
    - prolnutí výběru obrazových bodů 41
  - výchozí pracovní plocha
    - obnovení 22
  - vyhlazení
    - cílová barva pozadí 224
    - odstranění olemování 224
    - vyhlazování okrajů textu 95
  - vyhledání 269
  - vyhledání dokumentu 27
  - Vyhledávací modul komunity 2
  - vyhledávání
    - Viz také* hledání a nahrazení
  - vymezovače 169
  - výplně
    - aplikování barevných výplní 65
    - kreslení přes tahy 110
    - otáčení 113
    - použití vzorku 111
    - přemístění 113
    - přidání textury 114
    - transformace přechodu 113
    - transformace vzorku 113
    - uložení přechodu 114
    - uložení vlastního přechodu 114
    - upravení 113
    - úpravy přechodu 112
    - výplň s webovým rozkladem 105
    - záměna barev tahu a výplně 100
  - výplně přechodem
    - odstranění barev 112
    - otáčení 113
    - použití 112
    - přemístění 113
    - převedení obrazů do průhlednosti 68
    - přidání nové barvy 112
    - transformace 113
    - uložení vlastní 114
    - úprava barevného přechodu 112
    - upravení 113
    - úpravy 112
    - změna barev 112
  - výplně vzorkem
    - otáčení 113
    - použití 111
    - přemístění 113
    - transformace 113
    - upravení 113
  - Vypnout „skrytí okrajů“, předvolba 282
  - vyrovnaní párů 92
  - Vyseknout, příkaz 85
  - vytváření prototypů
    - aplikace Flex 190
    - weby a rozhraní softwaru 185
  - vytváření řezů
    - definice 156
  - vytvoření
    - symboly prvků 149
    - vzorové stránky 188
  - Vzdálenost výběru, předvolba 282
  - vzhled Flex
    - export z Fireworks 192
    - vytvoření ve Fireworks 192
  - vzorník, výběr vlastního 101
  - vzorové stránky
    - odstranění vrstev 188
    - připojení 188
    - vytvoření 188
    - změna na normální stránku 189
- W**
- Webová vrstva 125
- X**
- XHTML 235
- Ž**
- zálohování během hledání a nahrazení 270
  - záložka dokumentů 27
  - záměna palet barev 103
  - zaměňovaný obraz, externí obraz pro 166
  - zamknutí vrstev 123
  - zanesení bodů 76
  - zaoblené obdélníky
    - základní 71
  - zaoblený obdélník
    - automatický tvar 72
  - zarovnání objektů 51
  - zásuvné moduly 261
    - v Adobe Store 3
  - zešíkmení objektů 46
  - zesvětlení
    - bitmapové oblasti 56
    - obrazy 58
  - živé filtry
    - aplikování na objekty 116
    - úpravy 119
    - Výplň barvou 141
  - vytváření 119
  - zapnutí nebo vypnutí 116
  - zásuvné moduly aplikace Photoshop 118
  - změna pořadí 119
  - živý filtr Výplň barvou 141
  - zjednodušení cest 86

- Zjednodušit, příkaz 86
- zkosené okraje 116
- zkosení objektů 46
- zkušební verze 3
- změna měřítka
  - grafika 275
  - možnosti interpolace 281
- Změna měřítka s 9 řezy
  - přehled 48
- změna měřítka zobrazení 27
- změna velikosti
  - objekty 46
  - Změna měřítka s 9 řezy 48
- změna velikosti s 9 řezy
  - nástroj pro standardní objekty 49
- změna velikosti s 9 řezy
  - symboly 48
- zobrazení
  - pravítka 32
- zobrazení a skrytí
  - automatická vodítka 33
- zobrazení náhledu
  - tahy 109
- Zobrazit náhled pera, předvolba 282
- Zobrazit plné body, předvolba 282
- Zobrazit táhla výplně, předvolba 282
- zostření 68
  - bitmapové oblasti 56
- zpoždění stavu
  - animace 199
- zpoždění stavu, výchozí nastavení 9
- zrušení
  - vazba na styl 144
- ztmavení
  - bitmapové oblasti 56
  - obrazy 58
- Zvýraznění myši, předvolba 282