

ADOBE® FIREWORKS® CS3

PODRĘCZNIK UŻYTKOWNIKA

Fw

©2007 Adobe Systems Incorporated. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Adobe® Fireworks® - Korzystanie z programu Fireworks®

Niniejszy podręcznik, jak również opisane w nim oprogramowanie, udostępniane jest na licencji i może być używany i kopiowany tylko zgodnie z warunkami tej licencji. Poza sytuacjami dozwolonymi przez postanowienia licencji, zabronione jest powielanie, przechowywanie w systemie dostępu lub transmisja jakiegokolwiek części niniejszej publikacji, w dowolnej formie i dowolną metodą, elektroniczną, mechaniczną, w drodze nagrania lub w inny sposób, bez uprzedniego pisemnego zezwolenia Adobe Systems Incorporated. Prosimy pamiętać, że zawartość tego podręcznika jest chroniona prawem autorskim, nawet jeśli nie jest rozpowszechniana wraz z oprogramowaniem objętym umową licencyjną.

Zawartość tego podręcznika udostępniana jest tylko w celach informacyjnych, może ulec zmianie bez powiadomienia i nie może być interpretowana jako zobowiązanie ze strony Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated nie przyjmuje żadnej odpowiedzialności ani zobowiązań z tytułu błędów lub niedokładnych informacji, jakie mogą pojawić się w tej książce.

Proszę pamiętać, że istniejąca grafika lub obrazy które użytkownik zechce umieścić w swoim projekcie, mogą być chronione prawami autorskimi. Nieupoważnione użycie takiego materiału we własnej pracy może stanowić naruszenie praw autorskich jego właściciela. Proszę pamiętać o uzyskaniu wszystkich niezbędnych zezwoleń od posiadacza praw autorskich.

Wszelkie odniesienia do nazw firm w załączonych szablonach mają cel wyłącznie demonstracyjny i nie odnoszą się do jakichkolwiek istniejących organizacji.

Adobe, logo Adobe, Adobe Bridge, Director, Dreamweaver, Flash, Flex Builder, FreeHand, GoLive, HomeSite, Illustrator, Photoshop oraz XMP są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi firmy Adobe Systems Incorporated w USA i/lub w innych krajach.

Apple i Macintosh są znakami handlowymi firmy Apple Computer, Inc., zarejestrowanej w USA i innych krajach. Microsoft i Windows są zarejestrowanymi znakami handlowymi firmy Microsoft Corporation w USA i/lub w innych krajach. Wszystkie inne znaki handlowe należą do swoich prawowitych właścicieli.

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

Uwagi dla użytkowników z organizacji rządowych USA. Niniejsze oprogramowanie i dokumentacja stanowią "przedmioty komercyjne" zgodnie z definicją tego terminu w 48 C.F.R. §2.101, składające się z "komercyjnego oprogramowania komputerowego" oraz "komercyjnej dokumentacji komputerowej" zgodnie ze, stosownie, 48 C.F.R. §12.212 lub 48 C.F.R. §227.7202. Zgodnie ze, stosownie 48 C.F.R. §12.212 lub 48 C.F.R. §§227.7202-1 do 227.7202-4, komercyjne oprogramowanie komputerowe i komercyjna dokumentacja komputerowa są licencjonowane dla użytkowników z organizacji rządowych USA (a) tylko jako przedmioty komercyjne oraz (b) tylko z tymi prawami, które są przyznawane wszystkim innym użytkownikom na mocy warunków i postanowień wyszczególnionych w standardowej umowie komercyjnej Adobe do tego oprogramowania. Niepublikowane prawa zarezerwowane na mocy prawa Stanów Zjednoczonych. Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA. Adobe zgadza się zastosować do wszelkiego prawodawstwa równego prawa, włączając w to, kiedy to ma zastosowanie, ustalenia Executive Order 11246, z poprawkami, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212) oraz Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973 z poprawkami, oraz regulacje 41 CFR Parts 60-1 do 60-60, 60-250 i 60-741. Klauzula i ustalenia akcji afirmatywnej znajdujące się w powyższych regulacjach powinny być dołączone do niniejszej umowy.

Spis treści

Rozdział 1: Pierwsze kroki

Instalacja	1
Pomoc Adobe	3
Zasoby	5
Co nowego w programie Fireworks CS3	9

Rozdział 2: Podstawy programu Fireworks

Informacje o pracy w programie Fireworks	13
Informacje o grafikach wektorowych i bitmapowych	14
Tworzenie nowego dokumentu	16
Otwieranie i importowanie plików	17
Zapisywanie plików programu Fireworks	23
Środowisko pracy programu Fireworks	26

Rozdział 3: Zaznaczanie i przekształcanie obiektów

Zaznaczanie obiektów	44
Zaznaczanie pikseli	47
Edycja zaznaczonych obiektów	57
Przekształcanie i zniekształcanie zaznaczonych obiektów i zaznaczeń	58
Porządkowanie obiektów	62

Rozdział 4: Praca z Bitmapami

Praca z bitmapami	65
Tworzenie obiektów bitmapowych	65
Dostęp do narzędzi edytowania zdjęć	67
Rysowanie, malowanie i edycja obiektów bitmapowych	67
Retuszowanie bitmap	70
Dopasuj kolor i odcień bitmapy	76
Rozmywanie i wyostrażanie bitmap	84
Dodawanie szumu do obrazu	88

Rozdział 5: Praca z obiektami wektorowymi

Rysowanie obiektów wektorowych	89
Edycja ścieżek	106

Rozdział 6: Praca z tekstem

Wprowadzanie tekstu	116
Formatowanie tekstu	119
Stosowanie do tekstu obrysów, wypełnień i filtrów	127
Dołączanie tekstu do ścieżki	127
Przekształcanie tekstu	129
Konwersja tekstu na ścieżki	129
Importowanie tekstu	130

Sprawdzanie pisowni	132
Korzystanie z Edytora tekstu	133

Rozdział 7: Stosowanie Koloru, Obrysów i Wypełnień

Korzystanie z sekcji Kolory panelu Narzędzia	134
Porządkowanie grup próbek oraz modeli kolorów	135
Używanie pól kolorów i wyskakujących okien kolorów	143
Praca z obrysami	144
Praca z wypełnieniami	148
Stosowanie wypełnienia gradientowego i wzorkami	149
Dodawanie tekstury do obrysów i wypełnień	153

Rozdział 8: Korzystanie z filtrów aktywnych

Stosowanie filtrów aktywnych	156
Edytowanie filtrów aktywnych	161

Rozdział 9: Strony, warstwy, maskowanie i mieszanie

Posługiwanie się stronami	164
Posługiwanie się warstwami	168
Maskowanie obrazów	174
Mieszanie i przezroczystość	189

Rozdział 10: Używanie stylów, symboli i adresów URL

Używanie stylów	193
Używanie symboli	196
Posługiwanie się adresami URL	206

Rozdział 11: Plasterki, Najazdy i Punkty aktywne

Tworzenie i edycja platerków	210
Dołączenie interaktywności do platerków	216
Przygotowanie platerków do eksportu	223
Praca z punktami aktywnymi i mapami obrazów	227

Rozdział 12: Tworzenie przycisków i wyskakujących menu

Tworzenie symboli przycisków	233
Tworzenie pasków nawigacji	242
Tworzenie wyskakujących menu	243

Rozdział 13: Tworzenie animacji

Budowanie animacji	254
Praca z symbolami animacji.	255
Praca z klatkami	258
Technika generowania klatek pośrednich	263
Podgląd animacji	263
Eksportowanie animacji	264
Praca z istniejącymi animacjami	265
Używanie wielu plików jako jedna animacja	266

Rozdział 14: Tworzenie pokazów slajdów

Polecenie Utwórz pokaz slajdów	267
Tworzenie lub edycja pokazu slajdów	268
Właściwości pokazu slajdów	269
Tworzenie własnego odtwarzacza albumów programu Fireworks	272

Rozdział 15: Optymalizacja i eksport

O optymalizacji	275
Użycie Kreatora eksportu	276
Optymalizacji w przestrzeni roboczej	280
Eksportowanie z Fireworks	296
Przesyłanie dokumentu Fireworks jako załącznik e-mail	309
Użycie przycisku Zarządzanie plikiem	310

Rozdział 16: Używanie programu Fireworks z innymi programami

Praca z programem Dreamweaver	312
Praca z programem Flash	325
Praca z programem FreeHand	333
Praca z programem Director	338
Praca z programem HomeSite	341
Praca z programem Photoshop	344
O pracy z programem Illustrator	348
O pracy z programem GoLive	349
O pracy z edytorami HTML	349
O rozszerzaniu Fireworks	349
O Adobe XMP	350
O Adobe Bridge	350
Integracja Flex dla układów bogatych aplikacji internetowych (eksport MXML)	351

Rozdział 17: Automatyzacja powtarzających się zadań

Wyszukiwanie i zamiana	352
Przetwarzanie wsadowe	356
Rozszerzanie programu Fireworks	364
Filmy Flash SWF używane jako panele w programie Fireworks	369

Rozdział 18: Preferencje i skróty klawiaturowe

Ustawianie preferencji	370
Zmiana zestawu skrótów klawiaturowych	373
Praca z plikami konfiguracyjnymi	375
Informacje o ponownym instalowaniu programu Fireworks	376
Przeglądanie zawartości pakietu (tylko Macintosh)	376

Indeks	378
---------------------	-----

Rozdział 1: Pierwsze kroki

Adobe® Fireworks® CS3 to jedyne w swoim rodzaju narzędzie, łączące w sobie cechy narzędzia wektorowego i bitmapowego. Stwarza niezwykle efektywne środowisko szybkiego tworzenia projektów serwisów internetowych i interfejsów użytkownika. Umożliwia też przygotowanie i optymalizację obrazów wykorzystywanych w Internecie. Fireworks CS3 zapewnia łatwą edycję obrazów wektorowych i bitmapowych, oferuje ogólną bibliotekę gotowych elementów aktywów oraz oszczędzającą czas integrację z programami Adobe Photoshop® CS3, Adobe Illustrator® CS3, Adobe Dreamweaver® CS3 i Adobe Flash® CS3 Professional. Szybko stwórz projekt strony internetowej a następnie przenieś go bezpośrednio do programu Dreamweaver CS3.

Fireworks CS3 stanowi integralną część Adobe Creative Suite 3 Web Premium i Web Standard, programów umożliwiających grafikom komputerowym i projektantom stron WWW całościowe realizowanie pomysłów - od wstępnych koncepcji strony do nienagannego, końcowego wykonania - dzięki użyciu druku, wideo, urządzeń przenośnych i Internetu. Integracja "od początku do końca" stanowi o tym, że Creative Suite jest wyjątkowym narzędziem - graficy komputerowi i projektanci stron WWW mogą skupić się na swojej wizji, przez co osiągają rezultaty najwyższej jakości w dużo krótszym czasie.

Rozdział ten obejmuje następujące tematy:

- "Instalacja" na stronie 1
- "Pomoc Adobe" na stronie 3
- "Zasoby" na stronie 5
- "Co nowego w programie Fireworks CS3" na stronie 9

Instalacja

Wymagania

Aby przejrzeć pełną listę wymagań systemowych i zalecenia dotyczące oprogramowania Adobe, zobacz plik *Czytaj Mnie.html*, znajdujący się na instalacyjnym dysku DVD.

Instalacja oprogramowania

- 1 Zamknij wszystkie programy Adobe uruchomione na komputerze.
- 2 Włóż dysk instalacyjny do stacji DVD i postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie.

Uwaga: W celu uzyskania dalszych informacji - zobacz plik *Czytaj Mnie.html*, znajdujący się na instalacyjnym dysku DVD.

Aktywacja oprogramowania i pobieranie plików e-license

Oprogramowanie Adobe zawiera technologię zarządzania licencją elektroniczną (e-license). Jeśli posiadasz licencję dla jednego użytkownika, zostaniesz poproszony o aktywację oprogramowania; jest to prosta, anonimowa czynność, którą musisz wykonać w przeciągu 30 dni od uruchomienia programu. Jeśli posiadasz licencję dla wielu użytkowników, sugerujemy pobranie pliku e-license; jest to prosta, anonimowa czynność, którą musisz wykonać w przeciągu 30 dni od uruchomienia programu. Funkcjonalność oprogramowania Adobe jest identyczna bez względu na rodzaj licencji.

Więcej informacji znajduje się w pliku Czytaj Mnie na instalacyjnym dysku DVD oraz na stronie internetowej firmy Adobe:

- Informacje na temat aktywacji znajdują się na stronie internetowej www.adobe.com/go/activation_pl.
- Adobe License Manager znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/alm_pl.

Aktywacja oprogramowania

1 Jeśli okno dialogowe Aktywacja nie jest jeszcze otwarte, wybierz Pomoc > Aktywuj.

2 Wykonuj czynności zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na monitorze.

***Uwaga:** Jeśli chcesz zainstalować oprogramowanie na innym komputerze, musisz je wcześniej dezaktywować na pierwszym komputerze. Wybierz Pomoc > Dezaktywuj.*

Pobieranie plików e-license

1 Jeśli okno dialogowe Pobieranie plików e-license nie jest jeszcze otwarte, wybierz Pomoc > Pobierz e-license.

2 Wykonuj czynności zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na monitorze.

***Uwaga:** Jeśli chcesz zainstalować oprogramowanie na innym komputerze, musisz wcześniej zwrócić plik e-license do serwera obsługującego licencje. Wybierz Pomoc > Zwróć e-license.*

Rejestracja

Zarejestruj program w celu uzyskania bezpłatnej pomocy w instalacji, wiadomości o aktualizacjach oraz dostępu do innych usług.

❖ Aby zarejestrować, podążaj za instrukcjami wyświetlanymi w oknie dialogowym Rejestracja, pojawiającym się po instalacji i aktywacji programu.



Jeśli odłożysz rejestrację na później, będziesz mógł zarejestrować program w każdej chwili wybierając Pomoc > Rejestracja online.

Czytaj Mnie

Plik Czytaj Mnie.html dotyczący tego programu można znaleźć na instalacyjnym dysku DVD (jest on również kopiowany do katalogu aplikacji podczas instalacji programu). Plik ten zawiera istotne informacje dotyczące następujących tematów:

- Wymagania sprzętowe
- Instalowanie i odinstalowywanie
- Aktywacja i rejestracja
- Instalacja zestawu czcionek

- Rozwiązywanie błędów
- Pomoc techniczna
- Informacje prawne

Oglądanie plików zainstalowanych z Fireworks

W niektórych momentach możesz potrzebować obejrzeć pliki zainstalowane z Fireworks lub mieć do nich dostęp. Podczas instalacji Fireworks rozmieszcza pliki w różnych miejscach systemu komputerowego. Istotne jest zrozumienie, dlaczego pliki te znajdują się w określonych miejscach. W celu uzyskania dalszej informacji zobacz “Praca z plikami konfiguracyjnymi” na stronie 375.

Użytkownicy komputerów Macintosh powinni zwrócić szczególną uwagę na format, którego używa Fireworks by przechowywać pliki oraz na wartości domyślne plików konfiguracji. Więcej informacji znajduje się w części “Przeglądanie zawartości pakietu (tylko Macintosh)” na stronie 376.

Pomoc Adobe

Zasoby Pomocy Adobe

Dokumentacja oprogramowania Adobe jest dostępna w różnych formatach.

Pomoc w programie oraz dostępna przez Internet (LiveDocs)

Pomoc w programie zapewnia dostęp do wszystkich dokumentacji i instrukcji, umieszczonych w produkcie w chwili wypuszczenia go na rynek. Jest dostępna poprzez menu Pomoc w programie Adobe.

Pomoc dostępna przez Internet (LiveDocs) składa się z całej zawartości Pomocy dostępnej z menu programu oraz uaktualnień i łączy do dalszych instrukcji dostępnych w Internecie. W niektórych programach możliwe jest dodawanie własnych komentarzy do Pomocy dostępnej przez Internet (LiveDocs). Skorzystaj z Pomocy przez Internet (LiveDocs) odwiedzając Centrum Pomocy Adobe www.adobe.com/go/documentation_pl.

Większość wersji Pomocy dostępnej z menu programu i Pomocy przez Internet (LiveDocs) umożliwia przeszukiwanie zbiorów Pomocy pod kątem różnych programów. Omówienia tematów zawierają również łącza do stron w Internecie omawiających dane zagadnienie oraz odnośniki do tematów poruszanych w zbiorach Pomocy innych programów.

Pomoc dostępna z menu programu i Pomoc przez Internet (LiveDocs) są niejako centrami umożliwiającym zdobycie dodatkowej wiedzy, tworzącymi społeczność użytkowników. Kompletna i aktualna wersja Pomocy jest zawsze w Internecie.

Dokumentacja plików Adobe PDF

Pomoc programu jest także dostępna formie pliku PDF, zoptymalizowanym do druku. Inne dokumenty, na przykład krótkie notatki edukacyjne na temat programu, mogą być także udostępnione w formacie PDF.

Cała dokumentacja plików PDF jest dostępna w Centrum Pomocy Adobe www.adobe.com/go/documentation_pl. Dokumentacja plików PDF dołączona do programu znajduje się w folderze Dokumenty na dyskach DVD - instalacyjnym lub z zawartością dodatkową.

Dokumentacja drukowana

Wydania drukowane, zawierające całą Pomoc programu są do kupienia w Sklepie Adobe www.adobe.com/go/store_pl. W Sklepie Adobe można także znaleźć książki opublikowane przez partnerów wydawniczych Adobe.

Do wszystkich programów Adobe Creative Suite 3 jest dołączony podręcznik w wersji drukowanej, dotyczący przebiegu pracy z programem. Niektóre programy Adobe mogą zawierać drukowany podręcznik Pierwsze kroki.

Korzystanie z Pomocy w programie

Pomoc programu jest dostępna z menu Pomoc. Po uruchomieniu Przeglądarki Pomocy Adobe, kliknij Przeglądaj, żeby uzyskać Pomoc dla dodatkowych programów Adobe zainstalowanych na komputerze.

Program posiada następujące cechy, ułatwiające naukę pracy w różnych programach Adobe:

- Możesz przeszukać Pomoc pod kątem różnych programów.
- Omówienia tematów zawierają odnośniki do Pomocy innych programów Adobe oraz łącza do stron w Internecie, poruszających dane zagadnienie.
- Niektóre tematy są wspólne dla różnych programów Adobe. Jeśli temat Pomocy jest oznaczony ikonami Fireworks i Dreamweaver, to znaczy, że w omówieniu opisano zasady działania w tych dwóch programach, ponieważ są one do siebie podobne albo zagadnienie stanowi część wspólną obu programów.

Uwaga: Jeśli szukasz frazy, np. "narzędzie Nadawanie kształtu", umieść ją w cudzysłowie - wyświetlą się tylko te tematy, które zawierają pełną frazę.

Cechy dostępności

Pomoc Adobe jest łatwo dostępna dla ludzi niepełnosprawnych - upośledzonych ruchowo, niewidomych i nieostro widzących. Pomoc programu udostępnia skróty klawiaturowe ułatwiające przeglądanie i korzystanie z paska narzędziowego oraz posiada następujące cechy, umożliwiające pracę osobom niepełnosprawnym:

- Tekst może być zmieniany poprzez standardowe polecenia menu kontekstowego.
- Dla łatwego rozpoznania łącza stron w Internecie są podkreślone.
- Jeśli treść odnośnika nie pasuje do tytułu odniesienia, to znaczy, że odniesienia do tematu są zawarte w Znaczniku narożnym tytułu. Na przykład, odnośniki Poprzedni i Następny zawierają tytuły poprzednich i następnych tematów.
- Program umożliwia pracę w trybie wysokiego kontrastu.
- Grafika bez podpisów zawiera tekst zastępczy.
- Każda ramka jest zatytułowana, wskazując do czego służy.
- Standardowe znaczniki HTML definiują strukturę zawartości, umożliwiając czytanie z ekranu monitora lub przy użyciu narzędzi do głośnego czytania.
- Arkusze stylów ułatwiają formatowanie, a więc nie ma osadzonych czcionek.

Skróty klawiaturowe dla pasków narzędziowych (Windows)

Każda funkcja umieszczona w pasku narzędziowym Pomocy programu ma swój odpowiednik na klawiaturze:

Przycisk Wstecz Alt+strzałka w lewo

Przycisk Do przodu Alt+strzałka w prawo

Drukuj Ctrl+P

Przycisk Informacja Ctrl+I

Menu Przeglądaj Alt+strzałka w dół lub Alt+strzałka w górę, żeby wyświetlić Pomoc dla następnego programu

Pole Szukaj (Windows) Ctrl+S, żeby umieścić kursor w polu Szukaj

Skróty klawiaturowe przeglądania (Windows)

Skróty klawiaturowe stosowane w Przeglądarce Pomocy Adobe:

- Aby poruszać się pomiędzy panelem przeglądania a panelem odczytu, naciśnij Ctrl+Tab i Shift+Ctrl+Tab.
- Aby poruszać się po odnośnikach w obrębie panelu, naciśnij Tab lub Shift+Tab.
- Aby uruchomić zaznaczony odnośnik, naciśnij Enter.
- Aby powiększyć tekst, naciśnij Ctrl+znak równości.
- Aby zmniejszyć tekst, naciśnij Ctrl+znak myślnika.

Jak wybierać odpowiednie dokumenty Pomocy

W czasie nauki programu Fireworks można korzystać z różnych źródeł informacji, np. z Pomocy Fireworks, plików PDF stanowiących dokumentację komponentów programu Fireworks, źródeł informacji dostępnych w Internecie.

- *Pomoc Fireworks* (zwana *Korzystanie z programu Fireworks*) jest przeznaczona dla wszystkich użytkowników i daje pełne informacje na temat cech programu Fireworks. W każdej chwili jest ona dostępna w pomocy programu Fireworks (Pomoc > Korzystanie z programu Fireworks). Instrukcja jest także udostępniona w formie pliku PDF na stronie Adobe www.adobe.com/go/fireworks_documentation_pl.
- *Rozszerzanie programu Fireworks* jest to dokument przeznaczony dla zaawansowanych użytkowników, którzy chcą zająć się rozszerzaniem programu Fireworks i dostosowywać interfejs użytkownika. Zawiera on opis konstrukcji programu Fireworks oraz interfejsu programowania aplikacji (API). Możesz kontrolować każde polecenie i ustawianie programu Fireworks używając specjalnych poleceń JavaScript. Program Fireworks potrafi je tłumaczyć. Instrukcja jest dostępna w pomocy programu oraz na stronie internetowej Adobe, jako plik PDF do pobrania.

Zasoby

Adobe Video Workshop

Adobe Creative Suite 3 Video Workshop w znaczny sposób ułatwia naukę programu. Program Adobe Creative Suite 3 posiada ponad 200 lekcji wideo, obejmujących szeroki zakres tematów dotyczących drukowania, Internetu czy wideo.

Możesz użyć Video Workshop, by nauczyć się dowolnego programu Creative Suite 3. Wiele filmów wideo pokazuje jak używać programów razem.

Uruchamiając Video Workshop możesz wybrać tylko te programy i tematy, które chcesz poznać. Możesz przeczytać opis każdego filmu, by móc lepiej zorganizować sobie naukę.

Spółeczność użytkowników

Wraz z tym wydaniem programu zaprosiliśmy społeczność użytkowników Adobe do dzielenia się swoją wiedzą specjalistyczną i poglądami. Adobe i Lynda.com prezentują samouczki, wskazówki i triki wiodących projektantów i programistów, takich jak Michael Ninness, Katrin Eismann czy Chris Georgenes. Możesz zobaczyć i usłyszeć ekspertów Adobe, takich jak Lynn Grillo, Greg Rewis czy Russell Brown. Eksperci dzielą się swoją wiedzą na temat wszystkich 30 programów.

Samouczki i pliki źródłowe

Video Workshop zawiera lekcje zarówno dla nowych, jak i dla doświadczonych użytkowników. Znajdziesz tu także filmy wideo o nowych cechach programu i kluczowych technikach. Każdy film odnosi się do pojedynczego tematu i trwa zwykle około 3-5 minut. Większość filmów zawiera ilustrowane samouczki i pliki źródłowe, co umożliwia wydrukowanie przedstawianych wskazówek i samodzielne stosowanie samouczków.

Używanie Adobe Video Workshop

Adobe Video Workshop znajduje się na dysku DVD dołączonym do programu Creative Suite 3. Jest także dostępny w Internecie www.adobe.com/go/learn_videotutorials_pl. Adobe regularnie powiększa bazę filmów Video Workshop, tak więc sprawdzaj, co nowego pojawiło się na stronie.

Filmy wideo Fireworks CS3

Adobe Video Workshop porusza szeroką gamę tematów dotyczących programu Adobe Fireworks CS3, w tym:

- Używanie panelu Strony
- Szybkie tworzenie projektów oparte na bogatym języku symbolicznym
- Omówienie warstw i układu graficznego
- Generowanie skryptów właściwości symbolu

Filmy wideo pokazują także jak używać program Fireworks CS3 wraz z innymi programami Adobe, na przykład:

- Importowanie plików z programu Photoshop
- Omówienie pracy w programach Fireworks i Flash
- Omówienie pracy w programach Photoshop, Illustrator i Fireworks

Dodatki

Masz dostęp do szerokiej gamy zasobów, które umożliwią ci wykorzystanie oprogramowania Adobe w możliwie najlepszy sposób. Niektóre z tych zasobów są instalowane na komputerze podczas dokonywania ustawień programu. Dodatkowe, pomocne próbki i dokumenty znajdują się na dyskach DVD programu Fireworks (instalacyjnym i z zawartością dodatkową). Unikalne dodatki oferowane są także na stronie internetowej, dzięki wspólnocie Wymiany Adobe www.adobe.com/go/exchange_pl.

Zasoby zainstalowane

Podczas instalacji oprogramowania wiele zasobów umieszczanych jest w folderze aplikacji. Aby je obejrzeć, przejdź do konkretnego folderu aplikacji w komputerze.

- Windows: *[dysk startowy]*/Program files/Adobe/Adobe Fireworks CS3
- Mac OS: *[dysk startowy]*/Applications/Adobe Fireworks CS3

W zależności od programu Adobe, folder aplikacji może zawierać następujące elementy:

Wtyczki Wtyczki to małe programy, które rozszerzają lub dodają dodatkowe funkcje oprogramowaniu. Po zainstalowaniu wtyczek zmienia się zawartość niektórych elementów interfejsu. Są wyświetlane w menu Importuj i Eksportuj jako opcje; jako formaty plików pojawiają się w oknach dialogowych Otwórz, Zapisz jako lub Eksportuj oryginał; w podmenu Filtr pojawiają się jako odpowiednie filtry.

Ustawienia predefiniowane Ustawienia predefiniowane składają się z wielu użytecznych narzędzi, preferencji, efektów i obrazów. Ustawienia predefiniowane programu zawierają pędzle, próbki, grupy kolorów, symbole, kształty własne, style grafiki i warstw, wzory, tekstury, operacje, przestrzenie robocze i jeszcze więcej. Ustawienie predefiniowane można odszukać w interfejsie. Niektóre ustawienia predefiniowane stają się dostępne tylko wtedy, kiedy wybierze się korespondujące z nimi narzędzie. Jeśli nie chcesz tworzyć efektu czy obrazu od podstaw, to przejrzyj bibliotekę ustawień predefiniowanych dla znalezienia inspiracji.

Szablony Pliki szablonów mogą być otwierane i oglądane przy użyciu programu Adobe Bridge. Mogą też być otwierane z Ekranu Powitalnego lub bezpośrednio z menu Plik. Pliki szablonów, w zależności od programu, mogą dotyczyć nagłówków listów, ulotek i stron internetowych, menu dysków DVD czy przycisków w filmach wideo. Każdy szablon konstruuje się profesjonalnie, tak by jak najlepiej prezentował program i jego przykładowe funkcje. Szablony mogą stanowić cenną bazę w sytuacji, gdy musisz szybko rozpocząć pracę nad jakimś projektem.

Próbki Próbki są plikami zawierającymi bardziej skomplikowane projekty i stanowią doskonały sposób, aby wypróbować działanie najnowszych możliwości programu. Pliki te pokazują wszystkie dostępne możliwości tworzenia oferowane przez program.

Czcionki W programie Creative Suite zawarto kilka czcionek OpenType® i kilka rodzin czcionek. Czcionki są kopiowane do komputera podczas instalacji:

- Windows: [dysk startowy]\Program Files/Common Files/Adobe/Fonts
- Mac OS X: [dysk startowy]\Library/Application Support/Adobe/Fonts

W celu uzyskania dalszych informacji na temat instalacji zestawów czcionek- zobacz plik Czytaj Mnie na instalacyjnym dysku DVD.

Zawartość dysku DVD

Dysk instalacyjny i dysk z zawartością dodatkową zawierają dodatkowe zasoby do używania z twoim oprogramowaniem. Folder Goodies zawiera określone pliki programu, takie jak: szablony, obrazy, ustawienia predefiniowane, akcje, wtyczki oraz efekty, jak i podfoldery zawierające zestawy czcionek i zdjęcia typu Stock Photography. Folder Dokumentacji zawiera Pomoc w wersji pliku PDF, informację techniczną oraz inne dokumenty takie jak wzory formularzy, przewodniki odwołań i inne specjalistyczne informacje.

Wymiana Adobe

Rozszerz bezpłatnie zawartość programu odwiedzając www.adobe.com/go/exchange_pl, internetową wspólnotę gdzie użytkownicy pobierają i dzielą się tysiącem darmowych plików akcji, wtyczek i innych użytecznych plików współpracujących z programami Adobe.

Bridge Home

Bridge Home, nowe miejsce przeznaczenia programu Adobe Bridge CS3, udostępnia w jednym wygodnym miejscu uaktualnione informacje na temat całego oprogramowania Adobe Creative Suite 3. Uruchom program Adobe Bridge, następnie kliknij ikonę Bridge Home będącą na górze panelu "ulubione", by uzyskać dostęp do najnowszych wskazówek, wiadomości i zasobów dla twoich narzędzi Creative Suite.

Uwaga: Bridge Home może nie być dostępny we wszystkich językach.

Adobe Design Center

Adobe Design Center dostarcza inspiracji, oferuje artykuły i instrukcje od ekspertów, czołowych projektantów i partnerów wydawniczych Adobe. Co miesiąc jest dodawana nowa zawartość.

Możesz znaleźć setki samouczków i nauczyć się nowych technik obsługi programów poprzez projekcje wideo, samouczki w języku HTML oraz studiowanie przykładowych rozdziałów książek.

Nowe pomysły stanowią rdzeń dla Zbiornika Pomysłów, Okna Dialogowego i Galerii:

- Artykuły Zbiornika Pomysłów opisują jak projektanci zajmują się technologią i jak ważne jest ich doświadczenie w projektowaniu.
- W Oknie Dialogowym eksperci dzielą się nowymi pomysłami dotyczącymi ruchomych warstw grafiki i projektowania cyfrowego.
- Galeria prezentuje jak artyści porozumiewają się projektując w ruchu.

Odwiedź Adobe Design Center na www.adobe.com/designcenter.

Adobe Developer Center

Adobe Developer Center zapewnia próbki, samouczki, artykuły i udostępnia zasoby wspólnoty dla programistów, którzy tworzą bogate aplikacje internetowe, strony internetowe, zawartości urządzeń przenośnych i inne projekty używając programów Adobe. Developer Center posiada także zasoby dla programistów udoskonalających wtyczki dla programów Adobe.

Oprócz kodów próbek i samouczków znajdziesz tutaj kanały RSS, seminaria internetowe, SDK, podręczniki skryptów, jak i inne zasoby techniczne.

Odwiedź Adobe Developer Center na www.adobe.com/developer.

Pomoc techniczna

Odwiedź stronę internetową Pomocy Adobe na www.adobe.com/support, żeby znaleźć informacje na temat rozwiązywania problemów, i by dowiedzieć się o płatnych i bezpłatnych możliwościach wspomagania technicznego. Podążaj za odnośnikiem Trenowanie, by uzyskać dostęp do książek prasowych Adobe, przeróżnych zasobów do trenowania, certyfikujących programów, i innych.

Pliki do pobrania

Odwiedź www.adobe.com/go/downloads_pl by znaleźć aktualizacje, próbki, jak i inne użyteczne oprogramowanie. Dodatkowo Sklep Adobe (na www.adobe.com/go/store_pl) zapewnia dostęp do tysiąca modułów wtyczek innych firm, pomagających ci zautomatyzować zadania, dostosować obieg pracy, umożliwić ci stworzenie pożądaných profesjonalnych efektów, i więcej.

Adobe Labs

Adobe Labs zapewnia możliwość doświadczenia nowych oraz tych powstających się innowacji, technologii i produktów Adobe.

W Adobe Labs, masz dostęp do zasobów takich jak:

- Oprogramowanie i technologie dostępne przed opublikowaniem dla szerokiego grona użytkowników
- Próbki kodów i najlepsze praktyki, by pomóc ci w poszerzaniu zdobytej wiedzy
- Wczesne wersje programów i ich dokumentacji

- Fora, zawartości oparte na encyklopediach internetowych i inne wspólnie wykonane zasoby, by nauczyć cię działać wspólnie z innymi programistami-użytkownikami

Adobe Labs sprzyja wspólnemu procesowi rozwoju oprogramowania. Środowisko to umożliwia użytkownikom poprzez nowe produkty i technologie stanie się szybciej wydajnym oraz umożliwia grupom rozwojowym Adobe reagowanie i odpowiadanie na wczesne zmiany, by móc kształtować oprogramowanie w sposób spełniający oczekiwania klientów.

Odwiedź Adobe Labs na www.adobe.com/go/labs_pl.

Spółeczności użytkowników

Fora tematyczne, blogi i inne możliwości dla użytkowników, by móc dzielić się technologiami, narzędziami i informacjami; zadawać pytania; dowiadywać się jak inni wydobywają najwięcej ze swoich programów. Fora między użytkownikami są dostępne w językach angielskim, francuskim, niemieckim i japońskim; blogi są pisane w wielu językach.

By wziąć udział w forach lub blogach, odwiedź www.adobe.com/communities.

Co nowego w programie Fireworks CS3

Tworzenie bogatego języka symbolicznego

Ta wersja programu Fireworks przedstawia nowe i uwydatnione możliwości posługiwania się symbolami. Twórz symbole graficzne, które mogą być inteligentnie skalowane, i którym mogą być nadane specyficzne atrybuty przy wykorzystaniu pliku JavaScript (JSF). Stwórz szybko interfejs użytkownika poprzez przeciągnięcie tych symboli na dokument i edytowanie parametrów im przyporządkowanym używając nowego panelu Właściwości Symbolu.

Bogaty język symboliczny	
panel Właściwości Symbolu	Ten nowy panel jest głównym miejscem gdzie możesz zarządzać właściwościami inteligentnych symboli graficznych.
Uwydatniony symbol graficzny	Uwydatnienie grafiki symboli umożliwia ci tworzenie symboli zaopatrzonych w indywidualne i pożądane dla ciebie cechy używając JavaScript.
Biblioteka symboli	Do tego wydania programu została dołączona przeprojektowana biblioteka symboli, przez co stały się one na nowo funkcjonalne. Mogą być one dostosowane do wymagań użytkownika, by wygląd i odczucia przy korzystaniu z interfejsu czy strony internetowej były zgodne z jego pomysłem.
Symbole zamienne	Nowa cecha "symbol zamienny" pozwala łatwo wymieniać symbole na takie jakie sobie życzysz.

Więcej informacji znajduje się w części "Tworzenie inteligentnych symboli graficznych" na stronie 200.

Inteligentne skalowanie symboli

Zwyczajowo, kiedy dokonujesz transformacji skali symbolu, cały obiekt jest transformowany jako pojedynczy element. Dla pewnych rodzajów obiektów, takich jak kształty geometryczne zawierające narożniki, rezultatem takiej transformacji może być symbol w jakiś sposób wykoślawiony.

Program Fireworks CS3 przedstawia dynamiczną nową cechę zwaną skalowanie 9-plasterkowe, która umożliwia skalowanie obiektów wektorowych i bitmapowych. Poprzez umieszczenie zestawu obramowań na twoim rysunku, możesz dokładnie zdefiniować jak każda część symbolu zostanie zeskalowana. Każdemu z dziewięciu różnych regionów można nadać sposób skalowania tylko poziomy, tylko pionowy, pionowy i poziomy lub zaznaczyć by nie skalować go wcale. Domyślnie ustawiony jest sposób przy użyciu trzech regionów skalowania. Łącząc skalowanie 9-plasterkowe z nową biblioteką Auto-kształtu tworzenie prototypowych stron i aplikacji jest szybsze niż kiedykolwiek.

Skalowanie bez zniekształceń	
Nowe skalujące narzędzie 9-plasterkowe	Umożliwia 9-plasterkowe skalowanie wektorowych i bitmapowych symboli w górę i w dół, bez wykoślawiania ich geometrii. Symbol może być skalowany w 3 lub 9 plasterkach, w oparciu o kształt symbolu.

Więcej informacji znajduje się w części “Użycie skalowania 9-plasterkowego” na stronie 199.

Dodawanie wielu stron do pojedynczego dokumentu

W nigdy nie kończącym się wysiłku ulepszania jakości pracy podczas projektowania stron internetowych, program Fireworks CS3 używając pliku PNG sprawia, że łatwym staje się budowanie złożonych z wielu stron witryn internetowych. Każda strona zawiera własne ustawienia obszaru roboczego, wielkości, koloru, rozdzielczości obrazów i sterowników. Te ustawienia mogą być ustawione tak, by dotyczyły każdej strony odrębnie lub wszystkich stron dokumentu.

Rozważając głębiej problem wielostronicowych dokumentów i idąc jeden krok dalej, warstwy Fireworks mogą być dołączone do pojedynczej strony lub dzielone na więcej stron. Te podzielone, zostają podświetlone na żółto, by móc je odróżnić od tych niepodświetlonych. W celu szybkiego wykonania prototypowej strony, możesz stworzyć sieć zależności używając na wielu stronach hiperłączy i zachowań punktów aktywnych. Możesz także użyć funkcji podglądu swoich stron w przeglądarce lub eksportować je wszystkie do stron HTML.

Nieskomplikowana strona prototypowa	
Nowy panel Strony	Nowy panel Strony daje łatwy dostęp do wszystkich stron pliku PNG.
Zastosuj warstwy do stron	Warstwy mogą być stosowane do pojedynczej strony lub dzielone na wielu stronach. Te podzielone, zostają podświetlone na żółto, by móc je odróżnić od tych niepodświetlonych.
Użyj strony wzorcowej dla wspólnych elementów	Opcjonalna strona wzorcowa może być prowadzona dla elementów wspólnych dla wszystkich stron.

Więcej informacji znajduje się w części “Posługiwanie się stronami” na stronie 164.

Tworzenie pokazów opartych na Flash

Automatycznie stwórz pokaz obrazów. Komenda Stwórz Pokaz umożliwia stworzenie pokazu typu Flash bez znajomości programów Flash. Zwyczajnie zaznacz folder obrazów, dodaj opcje do pokazu (takie jak prędkość przesuwania się slajdów), wybierz odtwarzacz albumów Fireworks (szablon Flash) i automatycznie przetwórz wsadowo wymagane miniaturki i obrazy pełnowymiarowe, które zostaną zoptymalizowane pod kątem sieci internetowej.

Utwórz pokaz slajdów bez znajomości programu Flash	
Twórz funkcje Pokazu slajdów	Wybierz Stwórz Pokaz z menu Komand, żeby uruchomić nowe narzędzie.

Więcej informacji znajduje się w części “Tworzenie pokazów slajdów” na stronie 267.

Warstwy hierarchiczne

W programie Fireworks CS3 struktura warstw w dokumencie może być tak prosta lub tak złożona jak się wymaga, a wszystkie warstwy hierarchiczne zostają zachowane. Tworząc nowy plik wszystkie jego elementy zostają zorganizowane na tym samym, nie-hierarchicznym poziomie. Możesz jednak utworzyć nowe podwarstwy jeśli potrzeba, wypełnić je elementami, a następnie, w zależności od potrzeb, przenosić elementy między warstwami. Możesz też tworzyć wiele podwarstw i grupować je.

Użyj warstw dla większej elastyczności projektu	
Warstwy hierarchiczne	Użyj panelu Warstw, żeby stworzyć i organizować warstwy, jak będą potrzebne.

Więcej informacji znajduje się w części “Posługiwanie się warstwami” na stronie 168.

Praca z plikami programu Photoshop

Używając programu Fireworks CS3 możesz importować pliki bezpośrednio z programu Photoshop. Osiągając całkowicie nowy poziom funkcjonalności, Adobe redefiniuje koncepcję tego, czym powinna być integracja. Kompozycje i obrazy zaprojektowane w programie Fireworks mogą być teraz zapisywane w plikach programu Photoshop a otwierane zarówno w Photoshop jak i Fireworks CS3 z zachowaniem informacji o warstwach.

Poprawiona zgodność programu Photoshop	
Efekty warstw programu Photoshop	Program Photoshop oferuje możliwość wykorzystania wielu efektów, takich jak cienie, blaski, nakładki oraz pociągnięcia dla zmiany wyglądu zawartości warstwy. Program Fireworks CS3 zachowuje teraz te edytowalne efekty warstw programu Photoshop podczas importowania lub otwierania pliku PSD. Możesz teraz również zastosować efekty warstw programu Photoshop bezpośrednio na każdym obiekcie wewnątrz programu Fireworks, poprzez wybranie Aktywnych Efektów programu Photoshop z narzędzia Aktywnych Filtrów w Inspektorze właściwości.
Tryby mieszania programu Photoshop	Program Fireworks CS3 zawiera siedem powszechnie używanych trybów mieszania programu Photoshop (rozpuszczanie, ściemnianie liniowe, rozjaśnianie liniowe, jaskrawe światło, światło liniowe, światło punktowe i mieszanie twarde).
Zachowanie warstw hierarchicznych podczas otwierania plików PSD	Program Fireworks CS3 wspiera teraz strukturę warstw hierarchicznych pozwalając zachować informacje na temat warstw i podwarstw podczas importowania plików z programu Photoshop.

Więcej informacji znajduje się w części “Praca z programem Photoshop” na stronie 344.

Import plików programu Fireworks do programu Adobe Flash

Teraz możesz szybko przemieszczać zawartość z programu Fireworks CS3 do programu Flash CS3 Professional poprzez kopiowanie i wklejanie lub poprzez bezpośrednie importowanie pliku PNG programu Fireworks. Ważna struktura zostaje utrzymana. Dotyczy to takich aspektów jak dzielone warstwy, warstwy hierarchiczne, ramki, ustawienia 9-plasterkowego skalowania i wielu innych efektów. Tworzenie prototypów stron w programie Fireworks i rozwijanie ich w programie Flash nigdy nie było tak łatwe.

Więcej informacji znajduje się w części “Praca z programem Flash” na stronie 325.

Elastyczna integracja dla warstw RIA

Ponieważ projektanci nieustannie przyczyniają się do rozwoju technologii, lepsze narzędzia i integracja stają się ważniejsze niż kiedykolwiek. Program Fireworks CS3 może pomóc w rozwoju nowej generacji, bogatej w aplikacje internetowe—nazywane jako RIA—poprzez umożliwianie eksportowania powszechnych komponentów biblioteki jako znane komponenty używane w programie Adobe Flex™ Builder.™ Styl i położenie bezwzględne zostają również zachowane.

Najlepsze jest to, że nie musisz dodatkowo pracować nad kodem. Program Fireworks eksportuje dla ciebie potrzebny kod Flex (MXML). Teraz możesz prosto stworzyć aplikację warstw w programie Fireworks, używając powszechnych komponentów biblioteki Flex jako MXML, wczytywanych do programu Flex Builder.

Praca z plikami programu Illustrator

Otwórz pliki programu Illustrator w programie Fireworks zachowując układ warstw hierarchicznych, wzorów, połączonych obrazów, atrybutów tekstu, przezroczystości i wiele innych. Program Fireworks zawiera także opcje umożliwiające eksport do programu Adobe Illustrator 8.0.

Więcej informacji znajduje się w części “O pracy z programem Illustrator” na stronie 348.

Po więcej informacji o nowych cechach, zobacz stronę programu Fireworks Adobe na www.adobe.com/products/fireworks/.

Adobe Bridge

Uprość obsługę plików w programie Fireworks i w obrębie programu Adobe Creative Suite z Adobe Bridge - przeglądarką nowej ery. Efektywnie przeglądaj, oznaczaj, przeszukuj i przetwarzaj swoje obrazy. Używanie razem programów Bridge i Fireworks oznacza, że masz przewagę nad metadanymi XMP w swoich zbiorach. Adobe XMP (Extensible Metadata Platform) jest technologią, która pomaga użytkownikowi dodając informacje do plików zapisanych w formatach PNG, GIF, JPEG, Photoshop, i TIFF oraz ułatwia wymianę metadanych pomiędzy oprogramowaniem Adobe i innymi systemami wspierającymi standard XMP.

Więcej informacji znajduje się w części “O Adobe Bridge” na stronie 350.

Rozdział 2: Podstawy programu Fireworks

Program Fireworks CS3 służy do profesjonalnego projektowania grafiki komputerowej. Jego innowacyjne rozwiązania dotyczą ważniejszych problemów, z którymi stykają się graficy komputerowi i administratorzy sieci. Używając narzędzi z szerokiej gamy dostępnych w programie Fireworks, można tworzyć i edytować zarówno wektorowe, jak i bitmapowe grafiki w obrębie jednego pliku.

Nadejście programu Fireworks uwalnia projektantów od potrzeby przełączania się podczas pracy między wieloma różnymi programami. Jego trwałe Aktywne Filtry eliminują frustrujący grafików problem występujący nawet przy prostej edycji - każdorazowego rekonstruowania obrazów od początku. Program Fireworks generuje JavaScript sprawiając, że najazdy są łatwe do tworzenia. Skuteczna optymalizacja cech grafiki umożliwia zmniejszenie rozmiarów jej pliku bez utraty na jakości.

Jeśli jesteś nowym użytkownikiem programu Fireworks, przydatne będzie zapoznanie się z podstawowymi funkcjami programu, takimi jak otwieranie, importowanie i zapisywanie plików; nabranie umiejętności przy poruszaniu się w środowisku programu, czy pracowanie wewnątrz konkretnego pliku. Program Fireworks udostępnia swoje całe środowisko pracy zaraz po utworzeniu nowego pliku lub otwarciu istniejącego.

Ten rozdział obejmuje następujące tematy:

- “Informacje o pracy w programie Fireworks” na stronie 13
- “Informacje o grafikach wektorowych i bitmapowych” na stronie 14
- “Tworzenie nowego dokumentu” na stronie 16
- “Otwieranie i importowanie plików” na stronie 17
- “Zapisywanie plików programu Fireworks” na stronie 23
- “Środowisko pracy programu Fireworks” na stronie 26

Informacje o pracy w programie Fireworks

Program Fireworks jest uniwersalnym programem do tworzenia, edycji i optymalizacji grafiki sieciowej. Można stworzyć i edytować zarówno obrazy bitmapowe, jak i wektorowe, projektować efekty dla sieci takie jak najazdy i wyskakujące menu, kadrować i optymalizować grafiki, by zredukować rozmiar ich plików oraz dzięki automatyzacji powtarzalnych czynności - oszczędza się czas. Kiedy dokument jest gotowy, można eksportować lub zapisać go w formacie JPEG, GIF lub innym, używanym w sieci - wraz z plikami HTML zawierającymi tabele HTML i kod JavaScript. Można też eksportować lub zapisywać plik w rozszerzeniach programów takich jak Adobe Photoshop czy Adobe Flash, jeśli tylko chcesz kontynuować pracę w innym programie.

Obiekty wektorowe i bitmapowe

W panelu Narzędzia programu Fireworks znajdują się różne sekcje zawierające narzędzia do rysowania i edycji wektorów i bitmap. W celu uzyskania dalszej informacji na temat tych dwóch podstawowych formatów, zobacz “Informacje o grafikach wektorowych i bitmapowych” na stronie 14

W programie Fireworks wybranie narzędzia determinuje tym samym, to, czy obiekt tworzony przez ciebie będzie wektorowy, czy bitmapowy. Na przykład, wybranie narzędzia Pióro z sekcji narzędzi wektorowych umożliwia rysowanie ścieżek wektorowych przez punkty wykresu. Wybranie narzędzia pędzel umożliwia przeciąganie i namalowanie obiektu bitmapowego. Natomiast by wpisać tekst z klawiatury - wybierz narzędzie Tekst.

Po narysowaniu obiektów wektorowych, bitmapowych, czy tekstowych, możesz skorzystać z wielu dalszych narzędzi, efektów, komand oraz technik, aby ulepszyć i wykończyć swój obraz. Można użyć narzędzi programu Fireworks z Edytora przycisków, aby stworzyć interaktywne przyciski nawigacyjne.

Możliwe jest też użycie narzędzi programu Fireworks do importowania grafik. Można importować i edytować pliki w formatach JPEG, GIF, PNG, PSD, i wielu innych. Po importowaniu obrazu można wyregulować jego kolor i ton, jak i wykadrować, retuszować i maskować go.

Grafiki interaktywne

Plasterki i punkty aktywne są obiektami sieci, które określają obszary interaktywne w grafice WWW. Plasterki dzielą obraz na różne sekcje, którym można przyporządkować najazdy, animacje oraz łącza typu Uniform Resource Locator (URL). Ponadto, możliwe jest eksportowanie tych sekcji przy użyciu różnych ustawień. Na stronie internetowej każdy z plasterków pojawia się w oddzielnej komórce tabeli. Punkty aktywne pozwalają wszystkim częściom grafiki na przypisanie łączy i zachowań URL. Więcej informacji znajduje się w części "Plasterki, Najazdy i Punkty aktywne" na stronie 210.

Plasterki i punkty aktywne mają uchwyty najazdu do przeciągania i upuszczania. Umożliwiają one szybkie przypisanie zmian obrazu i zachowań najazdów do grafik, nad którymi w bieżącej chwili się pracuje. Edytor przycisków i Edytor wyskakującego menu to dogodne opcje programu Fireworks, by pomóc ci zbudować wyjątkowe interaktywne obrazy stron WWW.

Informacje o optymalizacji i eksportowaniu grafik

Program Fireworks posiada przeogromne możliwości optymalizacyjne by pomóc znaleźć równowagę między wielkością pliku a jego jakością wizualną podczas dokonywania eksportowania grafik. Można zoptymalizować grafikę jednocześnie redukując rozmiar jej plików (przez co będzie się ładować szybciej na stronach WWW) i porównując jej jakość w dowolnym Podglądzie przestrzeni roboczej.

Można podzielić obraz na mniejsze części i następnie optymalizować każdą z osobna, formatując je tak by stworzyły najbardziej pożądaną efekt. Dodatkową swobodę przy optymalizacji zapewnia kompresja selektywnego JPEG, w celu skoncentrowania się na najważniejszych częściach obrazu JPEG redukując przy tym jakość tła.

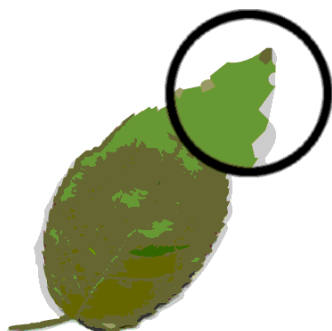
Po optymalizacji swoich grafik następnym krokiem będzie ich eksport, byś mógł używać ich w sieci. Z pliku źródłowego Fireworks PNG możliwe jest eksportowanie wielu typów plików, jak JPEG, GIF, animowanych GIF, czy tabeli HTML zawierających różne odmiany obrazów pociętych na plasterki. Więcej informacji znajduje się w części "Optymalizacja i eksport" na stronie 275.

Informacje o grafikach wektorowych i bitmapowych

Komputery wyświetlają grafikę w formacie wektorowym bądź bitmapowym. Rozumienie różnicy między tymi dwoma formatami pomoże zrozumieć program Fireworks, który zawiera narzędzia i wektorowe, i bitmapowe oraz jest w stanie otwierać i importować pliki obu formatów.

Informacje o grafice wektorowej

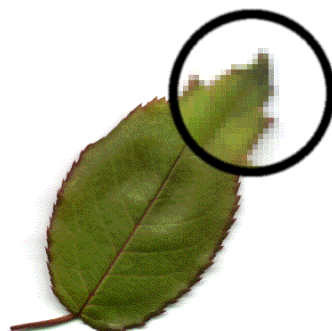
Grafika wektorowa renderuje obraz używając linii i krzywych, zwanych wektorami, które zawierają informacje na temat kolorów i pozycji. Na przykład, obraz liścia może być zdefiniowany przez serię punktów opisujących kontur liścia. Kolor liścia jest ustalony przez kolor jego konturu (obrysu) i kolor obszaru w obrębie konturu (wypełnienia)



Kiedy edytuje się grafikę wektorową, modyfikuje się właściwości linii i krzywych opisujących kształt obrazu. Grafika wektorowa jest niezależna od rozdzielczości, co oznacza, że możliwe jest jej przesuwanie, zmienianie wielkości i kształtu, czy koloru, jak i wyświetlanie w dowolnej rozdzielczości na urządzeniach wyjściowych bez straty na jakości jej wyglądu.

Informacje o grafice bitmapowej.

Grafika bitmapowa składa się z punktów, zwanych pikselami, ułożonych w siatkę. Ekran twojego monitora to wielka siatka pikseli. W bitmapowej wersji liścia obraz jest określony przez lokalizację i wartość koloru każdego piksela siatki. Każdemu pikselowi jest przypisany kolor. W powiększeniu widać, że aby stworzyć obraz, punkty siatki dopasowano do siebie, jak kafelki w mozaice.



Przy edycji grafiki bitmapowej modyfikuje się raczej piksele, niż linie i krzywe. Taka grafika bitmapowa jest zależna od rozdzielczości, co oznacza, że dane opisujące obraz są stałe dla siatki danego rozmiaru. Powiększając grafikę bitmapową rozkłada się piksele siatki, często powoduje to, że obraz staje się poszarpany i nieostry. Wyświetlanie obrazu grafiki bitmapowej na urządzeniu wyjściowym w niższej rozdzielczości, niż został on początkowo zaprojektowany, może także prowadzić do obniżenia jego czytelności.

Tworzenie nowego dokumentu

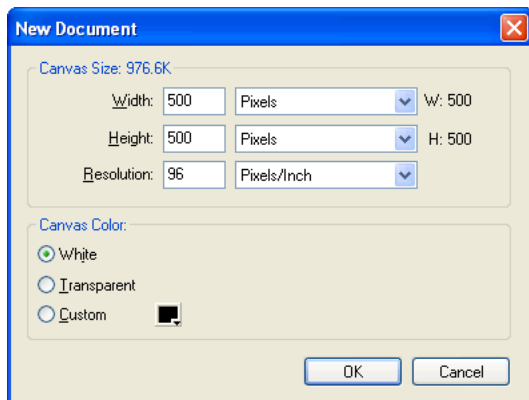
Kiedy wybierzesz Plik > Nowy, żeby stworzyć nowy dokument programu Fireworks, możesz utworzyć dokument PNG (Portable Network Graphic). PNG jest rodzimym formatem pliku dla Fireworks. Utworzone w programie Fireworks grafiki można eksportować lub zapisać w innych popularnych formatach graficznych, jak JPEG, GIF, czy animowany GIF. Możliwe jest też eksportowanie i zapisywanie obrazów w innych powszechnych na sieci formatach, jak TIFF, PSD, czy BMP. Bez względu na wybór optymalizacji i ustawienia funkcji eksportu oryginalny plik PNG będzie zawsze dostępny i będzie go można w dowolnej chwili edytować.

W celu stworzenia grafiki wymagane jest najpierw utworzenie nowego dokumentu programu Fireworks lub otwarcie istniejącego. Ustawienia opcji można dopasować później w Inspektorze właściwości.

Żeby utworzyć nowy dokument:

- 1 Wybierz Plik > Nowy.

Otwiera się okno dialogowe Nowy dokument.



- 2 Wprowadź w pikselach, calach, bądź centymetrach rozmiar obszaru dokumentu - szerokość i wysokość.
- 3 Wprowadź rozdzielczość w pikselach na cal lub pikselach na centymetr.
- 4 Wybierz biały, przezroczysty lub dowolny kolor dla obszaru.

Uwaga: Użyj wyskakującego okna z polami kolorów, żeby wybrać dowolny kolor dla obszaru.

- 5 Kliknij OK, aby utworzyć nowy dokument.

Żeby utworzyć nowy dokument tego samego rozmiaru co obiekt Schowka:

- 1 Skopiuj obiekt do Schowka z dowolnego miejsca z poniższych:

- Inny dokument programu Fireworks
- Przeglądarka internetowa
- Dowolna aplikacja wymieniona w “Wklejanie do programu Fireworks” na stronie 20

- 2 Wybierz Plik > Nowy.

Otwiera się okno dialogowe Nowy dokument z wymiarami (szerokością i wysokością) obiektu ze schowka.

- 3 Wybierz rozdzielczość i kolor obszaru roboczego, i kliknij OK.
- 4 Wybierz Edycja > Wklej, by wkleić obiekt ze Schowka do nowego dokumentu.

Otwieranie i importowanie plików

W programie Fireworks można łatwo otwierać, importować i edytować obrazy wektorowe, jak i bitmapowe utworzone w innych programach. Ponadto, można importować obrazy z aparatów cyfrowych i skanerów.

Uwaga: Program Fireworks zachowuje wiele, ale nie wszystkie zachowania JavaScript podczas importowania plików z programu Adobe Dreamweaver. Jeśli program Fireworks obsługuje dane zachowanie, rozpoznaje je i utrzymuje je przy przenoszeniu pliku z powrotem do programu Dreamweaver.

Żeby otworzyć dokument programu Fireworks:

1 Wybierz Plik > Otwórz.

Pojawia się okno dialogowe Otwórz.

2 Zaznacz plik i kliknij Otwórz.



Żeby otworzyć plik nie nadpisując wcześniejszej wersji wybierz Otwórz jako Bez nazwy i następnie zapisz plik używając innej nazwy.

Rozdział zawiera następujące tematy:

- “Otwieranie ostatnich zamykanych dokumentów” na stronie 17
- “Otwieranie grafiki utworzonej w innych aplikacjach” na stronie 17
- “Tworzenie plików Fireworks PNG z plików HTML” na stronie 19
- “Wstawianie obiektów do dokumentu programu Fireworks” na stronie 19

Otwieranie ostatnich zamykanych dokumentów

Menu Plik zapisuje 10 ostatnich zamkniętych dokumentów w podmenu Otwórz Ostatnie. Powitalna strona także zapisuje ostatnie zamykane dokumenty.

Żeby otworzyć ostatnio zamknięty plik:

1 Wybierz Plik > Otwórz ostatnie.

2 Wybierz plik z podmenu.

Żeby otworzyć ostatnio używany plik przy braku plików otwartych w danej chwili:

❖ Kliknij nazwę pliku na Stronie powitalnej.

Otwieranie grafiki utworzonej w innych aplikacjach

Używając programu Fireworks można otworzyć pliki utworzone w innych aplikacjach lub innych formatów, w tym programy Photoshop, Adobe FreeHand, Adobe Illustrator, nieskompresowane pliki CorelDRAW, WBMP, EPS, JPEG, GIF oraz animowane pliki GIF.

Kiedy otwierasz plik o formacie innym niż PNG, używając Plik > Otwórz, możesz stworzyć nowy dokument PNG w oparciu o plik, który właśnie otwierasz. Możesz użyć całego zestawu opcji programu Fireworks, żeby edytować obraz. Możesz następnie wybrać Zapisz jako, by zapisać pracę w nowym pliku z rozszerzeniem PNG lub z innym rozszerzeniem. Dla niektórych typów obrazów możliwe jest wybranie Zapisz, żeby zapisać dokument w jego oryginalnym formacie. Zapisanie pliku w oryginalnym formacie dokumentu spłaszcza obraz do pojedynczej warstwy i uniemożliwia późniejszą edycję cech typowych dla programu Fireworks, które zostały przypisane temu obrazowi.

Używając programu Fireworks możesz zapisywać bezpośrednio do tych formatów: Fireworks PNG, GIF, animowany GIF, JPEG, BMP, WBMP, TIFF, SWF, AI, PSD oraz PICT (tylko dla Mac).

Uwaga: Program Fireworks zapisuje 16-bitowe obrazy typu TIFF w 24-bitowej głębi kolorów.

Animowane pliki GIF

Możesz wprowadzić animowane pliki GIF do programu Fireworks na dwa sposoby:

- Możesz importować animowany plik GIF jako symbol animacji. Możesz edytować i poruszać wszystkimi elementami animacji jako pojedynczymi jednostkami i używać panelu Biblioteka by projektować nowy wygląd dla instancji symbolu.

Uwaga: Kiedy importuje się animowany plik GIF opóźnienie klatek jest ustawione domyślnie na 0,07 sekundy. Jeśli to potrzebne, użyj panelu Klatki w celu przywrócenia oryginalnego czasu opóźnienia.

- Możesz otworzyć animację GIF tak jak otwiera się zwykły plik typu GIF. Każdy element animacji jest umieszczony jako osobny rysunek, każdy we własnej klatce programu Fireworks. W programie Fireworks możliwe jest przekonwertowanie grafiki do symbolu animacji.

Pliki EPS

Program Fireworks otwiera większość plików EPS, takich jak pliki ESP programu Photoshop, jako płaskie obrazy bitmapowe, na których wszystkie elementy są połączone w pojedynczej warstwie. Jakkolwiek niektóre pliki EPS eksportowane z programu Illustrator utrzymują informacje o swej strukturze wektorowej.

Przy otwieraniu i importowaniu większości plików EPS otwiera się okno dialogowe Opcje pliku.

Rozmiar obrazu określa wymiary obrazu i jednostki miary renderowania obrazu. Można wybrać spośród jednostek: piksele, procenty, cale lub centymetry.

Rozdzielczość wskazuje liczbę pikseli przypadającą na jednostkę miary rozdzielności.

Zachowaj proporcje otwiera plik w tych samych proporcjach co oryginał.

Wyglądanie wyświetla postrzępione krawędzie w otwartym pliku EPS.

Przy otwieraniu lub importowaniu pliku EPS programu Illustrator zawierającego informacje o strukturze wektorowej, pojawi się okno dialogowe Opcje pliku wektorowego. Jest to to samo okno, które pojawia się przy otwieraniu lub importowaniu plików typu FreeHand.

Pliki PSD

Program Fireworks CS3 otwiera pliki PSD utworzone w programie Photoshop i zachowuje wszystkie, bądź większość, cech plików PSD, takich jak warstwy hierarchiczne, efekty warstw, czy powszechnie używane tryby mieszania.

WAMP, pliki

Program Fireworks otwiera pliki WBMP, które są 1-bitowe (monochromatyczne) i zoptymalizowane do używania w przenośnych podzespołach komputerowych. Tego formatu używa się do obsługi stron WAP (Wireless Application Protocol). Plik WBMP można otworzyć bezpośrednio klikając Plik > Otwórz lub importować plik WBMP wybierając Plik > Importuj.

Tworzenie plików Fireworks PNG z plików HTML

Program Fireworks umożliwia otwieranie i import zawartości HTML stworzonej w innych aplikacjach. Przy otwieraniu lub importowaniu pliku HTML Program Fireworks rekonstruuje warstwy i zachowania zdefiniowane kodem HTML, umożliwiając przetwarzanie istniejących stron zawierających pocięte na plasterki grafiki, przyciski JavaScript i inne interaktywne elementy. Umożliwia to ocalenie dziedziczonych stron WWW nawet jeśli nie posiada się źródłowych plików PNG. Ta cecha pozwala na szybkie otwieranie lub importowanie strony WWW, by zaktualizować grafikę, zmienić układ dokumentu lub zmienić nawigacyjne połączenia, przyciski i inne interaktywne elementy. Wszystko jest możliwe bez przebudowywania strony od początku czy modyfikowania jej skryptów.

Ponieważ program Fireworks eksportuje zawartość HTML w formie tabeli HTML, definiuje także dokumentowi układ importowanego HTML opartego na tabelach HTML. Plik HTML musi zawierać przynajmniej jedną tabelę by program Fireworks mógł go rekonstruować. Więcej informacji o HTML, zobacz "Eksportowanie HTML" na stronie 300.

Można umieścić zawartość HTML w programie Fireworks poprzez:

- Otwarcie wszystkich tabel HTML w pliku HTML.
- Otwarcie pierwszej tabeli HTML, którą program Fireworks napotka, jako plik HTML.
- Importowanie pierwszej napotkanej przez program Fireworks tabeli HTML do istniejącego dokumentu programu Fireworks.

Uwaga: Program Fireworks może także importować dokumenty, które używają kodowania UTF-8 i te, które są pisane w XHTML. Więcej informacji na temat tych plików, zobacz "Eksportowanie plików za pomocą i bez pomocy kodowania UTF-8" na stronie 306 i "Eksportowanie XHTML" na stronie 306.

Żeby otworzyć wszystkie tabele pliku HTML:

- 1 Wybierz Plik > Przywróć tabelę.
- 2 Wybierz plik HTML zawierający tabele, którą chcesz otworzyć, kliknij Otwórz.

Każda z tabeli otwiera się w swoim własnym oknie dokumentu.

Żeby otworzyć tylko pierwszą tabelę pliku HTML:

- 1 Wybierz Plik > Otwórz.
- 2 Wybierz plik HTML zawierający tabelę, którą chcesz otworzyć, kliknij Otwórz.

Pierwsza tabela w pliku HTML otwiera się w nowym oknie dokumentu.

Żeby importować pierwszą tabelę pliku HTML do istniejącego dokumentu programu Fireworks:

- 1 Wybierz Plik > Importuj.
- 2 Zaznacz plik, z którego chcesz importować i kliknij przycisk Otwórz.
- 3 Kliknij w miejscu, gdzie ma się pojawić importowana tabela.

Wstawianie obiektów do dokumentu programu Fireworks

Do dokumentów programu Fireworks można importować, przeciągać lub kopiować i wklejać obiekty wektorowe, obrazy bitmapowe lub tekst stworzone w innych aplikacjach. Ponadto, można importować obrazy z aparatów cyfrowych i skanerów.

Przeciąganie obrazów do programu Fireworks

Możliwe jest przeciąganie obiektów wektorowych, obrazów bitmapowych lub tekstu do programu Fireworks wprost z dowolnej aplikacji umożliwiającej przeciąganie. Te aplikacje zawierają:

- FreeHand 7 lub późniejszy
- Flash 3 lub późniejszy
- Photoshop 4 lub późniejszy
- Illustrator 7 lub późniejszy
- Microsoft Office 97 lub późniejszy
- Microsoft Internet Explorer 3 lub późniejszy
- Netscape Navigator 3 lub późniejszy
- CorelDRAW 7 lub późniejszy

Żeby przeciągnąć obraz lub tekst do programu Fireworks:

- ❖ Przeciągnij przy pomocy myszy obiekt lub tekst do programu Fireworks wprost z innej aplikacji.

Wklejanie do programu Fireworks

Wklejanie do programu Fireworks obiektu skopiowanego z innej aplikacji powoduje, że pojawi się on w centralnej części aktywnego dokumentu. Można kopiować i wklejać obiekt lub tekst, będący w jednym z poniższych formatów, ze Schowka:

- FreeHand 7 lub późniejszy
- Illustrator
- PNG
- PICT (Macintosh)
- DIB (Windows)
- BMP (Windows)
- tekst ASCII
- EPS
- WBMP
- TXT
- RTF

Żeby wkleić do programu Fireworks:

- 1 Skopiuj obiekt lub tekst, który chcesz wkleić, z innej aplikacji.
- 2 Wklej ten obiekt (czy tekst) do dokumentu programu Fireworks.

Lokalizacja wklejanych obiektów

Kiedy do programu Fireworks wklejany jest obiekt, jego umiejscowienie jest zależne od tego, co zostało zaznaczone:

- Jeśli jest zaznaczony co najmniej jeden obiekt na pojedynczej warstwie, to wklejany obiekt jest umieszczany przed nim lub bezpośrednio nad nim.

- Jeśli jest zaznaczona sama warstwa lub warstwa ze wszystkimi na niej obiektami, to wklejany obiekt jest umieszczany przed będącym najwyżej obiektem warstwy lub bezpośrednio nad nim.
- Jeśli zaznaczono dwa lub więcej obiektów na więcej niż jednej warstwie, to wklejany obiekt jest umieszczany przed będącym najwyżej obiektem najwyższej warstwy lub bezpośrednio nad nim.
- Jeśli zaznaczono Warstwę WWW lub obiekt na takiej warstwie, to wklejany obiekt jak umieszczany przed lub nad wszystkimi innymi obiektami najniższej warstwy.

Uwaga: Warstwa WWW to specjalna warstwa, która zawiera wszystkie obiekty WWW. Zawsze pozostaje na szczycie w panelu Warstwa. Więcej informacji o warstwach, zobacz “Strony, warstwy, maskowanie i mieszanie” na stronie 164.

Ponowne próbkowanie wklejonych obiektów

Kiedy wkleja się bitmapę z rozdzielczością inną niż ta w dokumencie programu Fireworks, program zapyta, czy wklejana bitmapa ma zostać poddana ponownemu próbkowaniu.

Ponowne próbkowanie dodaje lub odejmuje piksele ze skalowanej bitmapy, żeby możliwie wiernie oddać jej oryginalny wygląd. Ponowne próbkowanie do wyższych rozdzielczości zwykle powoduje drobną utratę jakości. Ponowne próbkowanie do niższej rozdzielczości powoduje natomiast zawsze utratę części danych o obrazie i zwykle obniżenie jego jakości.

Żeby poddać ponownemu próbkowaniu obiekt bitmapowy przez wklejanie:

- 1 Skopiuj bitmapę do Schowka programu Fireworks lub innego programu.
- 2 Wybierz Edycja > Wklej w Fireworks.

Jeśli obraz bitmapowy w Schowku ma inną rozdzielczość niż dokument bieżący, pojawi się okno dialogowe z pytaniem, czy poddawać ponownemu próbkowaniu, czy nie.

- 3 Wykonaj jedną z następujących czynności:

Ponowne próbkuj •niezmienione zostaną oryginalna szerokość i wysokość wklejanej bitmapy, poprzez odpowiednie dodanie lub odjęcie pikseli.

Nie próbkuj ponownie •niezmienione zostaną żadne z oryginalnych pikseli, co może spowodować, że relatywna wielkość wklejanego obrazu będzie większa lub mniejsza.

Importowanie plików PNG

Można importować pliki PNG do bieżącej warstwy aktywnego dokumentu programu Fireworks. Wszystkie obiekty będące punktami aktywnymi i plasterkami są umieszczane w Warstwie WWW dokumentu. Więcej informacji o plasterkach i obiektach WWW, zobacz “Przeglądanie i wyświetlanie plasterków i linii pomocniczych plasterków” na stronie 213. Więcej informacji o warstwach, zobacz “Posługiwanie się warstwami” na stronie 168.

Aby importować pliki PNG do warstwy dokumentu programu Fireworks:

- 1 Wybierz w panelu Warstwy tą warstwę, do której chcesz importować plik.
- 2 Wybierz Plik > Importuj, żeby otworzyć okno dialogowe Importuj.
- 3 Odszukaj plik, który ma być importowany i kliknij Otwórz.
- 4 Umieść wskaźnik importowania na obszarze roboczym, tam gdzie chcesz umieścić górny lewy róg obrazu.
- 5 Importuj plik:
 - Kliknij, żeby importować obraz w pełnym rozmiarze.
 - Przeciągnij wskaźnik importowania, żeby zmienić rozmiar obrazu podczas importowania.

Program Fireworks zachowuje proporcje obrazów.

Importowanie z aparatów cyfrowych lub skanerów

Można importować obrazy z aparatów cyfrowych lub skanerów tylko, jeśli są one zgodne z interfejsem TWAIN (Windows) lub mają wbudowany system OS X Image Capture (Macintosh). Obrazy importowane do programu Fireworks z aparatów cyfrowych i skanerów otwierają się jako nowe dokumenty.

***Uwaga:** Program Fireworks nie może importować z aparatów cyfrowych i skanerów, jeśli nie są zainstalowane odpowiednie sterowniki, moduły i wtyczki. Informacje na temat instalacji, ustawień i opcji twojego aparatu lub skanera znajdują się w dokumentacji tych urządzeń. Poszukaj tam informacji o module TWAIN i wtyczkach Photoshop Acquire.*

Na komputerach Macintosh program Fireworks automatycznie szuka wtyczek Photoshop Acquire w folderze Wtyczki, w obrębie katalogu aplikacji programu Fireworks. Jeśli nie chcesz umieszczać tam wtyczek, musisz wskazać programowi Fireworks alternatywną lokalizację.

***Uwaga:** Dokładna lokalizacja folderu Wtyczki zależy od używanego systemu operacyjnego. Więcej informacji znajduje się w części "Praca z plikami konfiguracyjnymi" na stronie 375.*

Żeby nakierować program Fireworks na wtyczki Photoshop Acquire:

1 W programie Fireworks, wybierz Edycja > Preferencje.

***Uwaga:** Na komputerach Macintosh OS X, wybierz Fireworks > Preferencje.*

2 Kliknij zakładkę Foldery.

3 Wybierz Wtyczki programu Photoshop

4 Kliknij przycisk Przeglądaj jeśli okno dialogowe Wybierz folder wtyczek programu Photoshop (Windows) lub Wybierz folder (Macintosh) nie otworzy się automatycznie.

5 Przejdź do folderu zawierającego wtyczki programu Photoshop.

Żeby importować obraz z aparatu cyfrowego (Windows):

1 Podłącz aparat do komputera.

2 Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, zainstaluj oprogramowanie aparatu cyfrowego.

3 W programie Fireworks, wybierz Plik > Skanuj i następnie wybierz Pobierz urządzenie Twain lub Zaznacz urządzenie Twain.

4 W oknie dialogowym Zaznacz źródło, wybierz źródło i następnie kliknij OK.

5 W oknie dialogowym Zaznacz obrazy, wybierz obrazy, które chcesz importować i następnie kliknij OK.

Pojawi się interfejs użytkownika oprogramowania aparatu.

6 Podążaj za instrukcjami, żeby ustawić w sposób pożądaną opcje.

Importowany obraz jest otwierany jako nowy dokument programu Fireworks.

Żeby importować obraz z aparatu cyfrowego (Macintosh):

1 Podłącz aparat do komputera.

2 Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, zainstaluj oprogramowanie aparatu cyfrowego.

3 W programie Fireworks, wybierz Plik > Pozyskaj i następnie wybierz Pobierz z aparatu lub Zaznacz aparat.

4 W oknie dialogowym Zaznacz aparat, wybierz aparat i następnie kliknij OK.

5 W oknie dialogowym **Zaznacz obrazy**, wybierz obrazy, które chcesz importować i następnie kliknij OK.

Uwaga: Okno dialogowe **Zaznacz obrazy** wyświetla tylko typy plików, które są obsługiwane przez program Fireworks.

6 Podążaj za instrukcjami, żeby ustawić w sposób pożądaną opcję.

Importowany obraz jest otwierany jako nowy dokument programu Fireworks.

Żeby importować obraz ze skanera (Windows):

1 Podłącz skaner do komputera.

2 Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, zainstaluj oprogramowanie skanera.

3 W programie Fireworks, wybierz **Plik > Skanuj** i następnie wybierz **Pobierz urządzenie Twain** lub **Zaznacz urządzenie Twain**.

Uwaga: Dla większości modułów TWAIN lub wtyczek Photoshop Acquire dodatkowe okna dialogowe zasugerują ustawienie innych opcji.

4 Podążaj za instrukcjami, żeby ustawić w sposób pożądaną opcję.

Importowany obraz jest otwierany jako nowy dokument programu Fireworks.

Żeby importować obraz ze skanera (Macintosh):

1 Podłącz skaner do komputera.

2 Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, zainstaluj oprogramowanie skanera.

3 W programie Fireworks, wybierz **Plik > Pozyskaj** i następnie wybierz **Pobierz urządzenie Twain** lub **Zaznacz urządzenie Twain**.

Uwaga: Dla większości modułów TWAIN lub wtyczek Photoshop Acquire dodatkowe okna dialogowe zasugerują ustawienie innych opcji.

4 Podążaj za instrukcjami, żeby ustawić w sposób pożądaną opcję.

Importowany obraz jest otwierany jako nowy dokument programu Fireworks.

Zapisywanie plików programu Fireworks

Tworząc nowy dokument lub otwierając już istniejący plik programu Fireworks przybiera on nazwę z rozszerzeniem .png. Pliki innych rodzajów, jak pliki PSD i HTML, także otwierają się jako pliki PNG. Pozwala to korzystać z dokumentu programu Fireworks jak z pliku źródłowego lub pliku roboczego.

Jakkolwiek, wiele plików nie zmienia oryginalnego rozszerzenia i ustawień optymalizacji, kiedy otwiera się ja w programie Fireworks. Więcej informacji znajduje się w części "Zapisywanie dokumentów w pozostałych formatach" na stronie 24.

Domyślna lokalizacja, w której program Fireworks zapisuje pliki, zależy od poniższych czynników, w wymienionej kolejności:

- Lokalizacja bieżącego pliku
- Lokalizacja bieżącego miejsca eksportu/zapisu, która jest definiowana za każdym razem, kiedy przegląda się foldery w oknie dialogowym wywołując opcje **Zapisz**, **Zapisz jako**, **Zapisz kopię** i **Eksportuj**.
- Domyślne miejsce, w którym są zapisywane nowe dokumenty lub obrazy w twoim systemie operacyjnym

Zapisywanie plików PNG programu Fireworks

Tworząc nowy dokument lub otwierając już istniejący plik programu Fireworks przybiera on nazwę z rozszerzeniem .png. Plik wyświetlony w oknie dokumentu programu Fireworks stanowi twój plik źródłowy lub plik roboczy.

Używanie plików PNG programu Fireworks jako źródłowych ma następujące zalety:

- Plik źródłowy PNG jest zawsze edytowalny. Możliwe jest cofnięcie i zrobienie dodatkowych zmian, nawet po tym jak eksportujesz plik do użytkowania w sieci.
- Można pociąć na plasterki złożone grafiki. Kawałki te będą plikami PNG, które można eksportować jako wiele plików z różnymi formatami i ustawieniami optymalizacyjnymi.

Żeby zapisać nowy dokument programu Fireworks:

- 1 Wybierz Plik > Zapisz jako.

Otworzy się okno dialogowe Zapisz jako.

- 2 Przeglądaj foldery, by określić pożądaną lokalizację dla pliku i wpisz jego nazwę.

Nie musisz wpisywać rozszerzenia; Fireworks zrobi to za ciebie.

- 3 Kliknij przycisk Zapisz.

Żeby zapisać istniejący dokument:

- ❖ Wybierz Plik > Zapisz.

Zapisywanie pliku typu Fireworks CS3 PNG, który będzie można używać ze starszymi wersjami programów Fireworks

- 1 Wypierz polecenie Plik > Eksport.

- 2 Przeglądaj foldery określając lokalizację zapisu pliku.

- 3 Jeśli plik programu Fireworks CS3 ma więcej niż jedną stronę, wybierz z wyskakującego menu Eksportuj opcję Strony do Plików.

- 4 Wybierz Obrazy lub Fireworks PNG z wyskakującego menu Eksportuj. Jeśli wybierzesz Obrazy, to każda strona będzie zapisana w domyślnym formacie. Można ustawić ten format używając Panelu optymalizuj.

Wszystkie obiekty najwyższych warstw zostaną zapisane w trakcie eksportowania, ale żadne z elementów warstw niższych nie będą eksportowane.

Zapisywanie dokumentów w pozostałych formatach

Kiedy klikniesz Plik > Otwórz, żeby otworzyć plik w formacie innym niż PNG, możesz następnie edytować otwierany obraz korzystając ze wszystkich opcji udostępnionych przez program Fireworks. Można wybrać opcję Zapisz jako, żeby zapisać pracę do pliku PNG, jak i wybrać inny format zapisu. Żeby zapisać dokument w jego oryginalnym formacie, dla większości plików możliwe jest wybranie Zapisz.

Uwaga: Jeśli zapisujesz plik PNG jako bitmapę, taką jak GIF lub JPEG, obiekty graficzne, które były w użyciu przy tworzeniu pliku PNG nie będą dla zapisywanej bitmapy nigdy więcej dostępne (zobacz "Informacje o grafikach wektorowych i bitmapowych" na stronie 14). Jeśli zajdzie potrzeba skorygowania obrazu, edytuj plik źródłowy i eksportuj go ponownie.

Można zapisywać bezpośrednio do następujących formatów: Fireworks PNG, GIF, animowany GIF, JPEG, BMP, WBMP, TIFF, SWF, AI, PSD oraz PICT (tylko dla komputerów Macintosh). Program Fireworks zapisuje 16-bitowe obrazy typu TIFF w 24-bitowej głębi kolorów.

Pliki innych rodzajów, jak pliki PSD i HTML, także otwierają się jako pliki PNG. Pozwala to korzystać z dokumentu programu Fireworks jak z pliku źródłowego. Jakikolwiek formy edycji, które podejmujesz, stosują się do pliku PNG, a nie do oryginalnego pliku.

Żeby zapisać istniejący plik typu GIF, JPEG, TIFF, BMP lub inny z wymienionych wyżej:

- 1 Wybierz Plik > Zapisz.
- 2 Jeśli dokonano modyfikacji na pliku oryginalnie nieedytowalnym, pojawi się powiadomienie w oknie dialogowym Zapisz. Modyfikacje nieedytowalne, to takie jak dodawanie nowych obiektów, masek, Aktywnych Filtrów, jak i regulowanie krycia, stosowanie trybów mieszania i zapisywanie zaznaczeń pikseli.

***Uwaga:** Jeśli nie wybierzesz opcji Zapisz jako kopię, to format dokumentu będzie zmieniony do formatu, w którym go zapisujesz.*

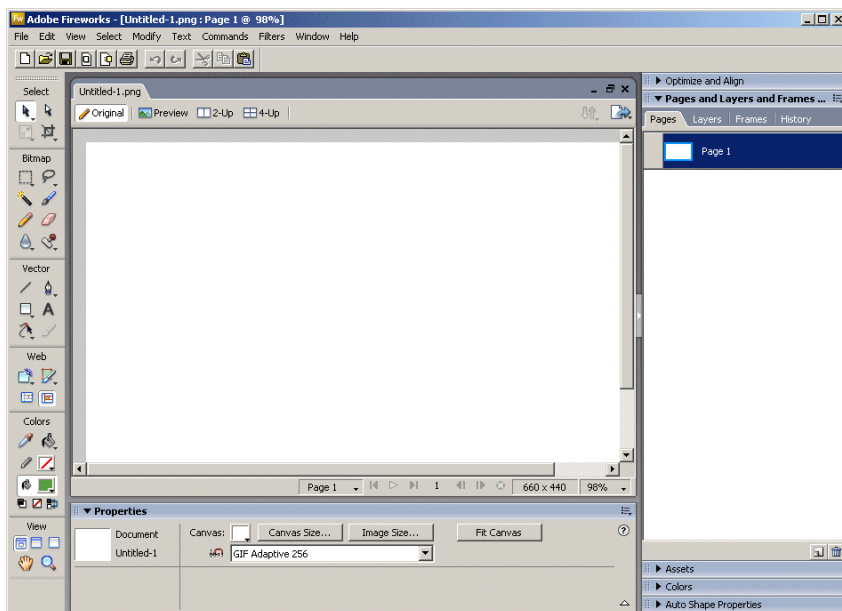
Żeby eksportować dokument do innego formatu:

- 1 Zaznacz format pliku na panelu Optymalizuj.
- 2 Wybierz Plik > Eksportuj, żeby eksportować dokument.

Więcej informacji o eksportowaniu plików, zobacz “Optymalizacja i eksport” na stronie 275.

Środowisko pracy programu Fireworks

Kiedy otwiera się w programie Fireworks dokument po raz pierwszy, program aktywuje swoje środowisko pracy, w tym Panel narzędzi, Inspektor właściwości, menu i inne panele. Panel narzędzi, na lewo na ekranie, zawiera nazwy kategorii dotyczące bitmap, wektorów i grup narzędzi stron WWW. Inspektor właściwości wyświetla się domyślnie wzdłuż dolnej krawędzi dokumentu i od momentu uruchomienia wyświetla jego właściwości. Następnie wyświetla właściwości każdego podświetlanego narzędzia, bądź tego, które jest na bieżąco w użyciu. Panele są początkowo zadokowane w grupy wzdłuż prawej strony ekranu. Okno dokumentu pojawia się w środkowej części programu.



Używanie strony powitalnej

Kiedy wystartujesz program Fireworks nie otwierając konkretnego dokumentu, w środowisku pracy pojawi się Strona powitalna. Strona powitalna umożliwia szybki dostęp do samouczków programu Fireworks, ostatnio otwieranych plików oraz strony Fireworks Exchange, z której można dodawać nowe możliwości cechom programu Fireworks. Strony powitalnej używa się tak jak strony WWW. Kliknij dowolny element strony, by go użyć.

Żeby wyłączyć pojawianie się Strony powitalnej:

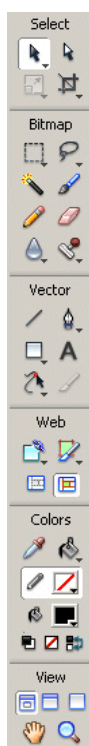
1 Uruchom program Fireworks nie otwierając żadnego dokumentu.

Wyświetli się Strona powitalna.

2 Kliknij Nie pokazuj więcej.

Używanie Panelu narzędzi

Panel narzędzi jest zorganizowany w sześć kategorii. Zaznacz, Bitmapa, Wektor, Sieć, Kolory i Widok.



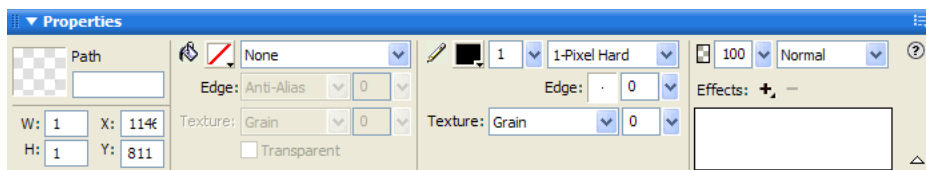
Zmienianie opcji narzędzi

Po wybraniu dowolnego narzędzia Inspektor właściwości pokazuje dla niego opcje. Niektóre z opcji pozostają wyświetlone także podczas twojej pracy danym narzędziem. Dla innych narzędzi, takich jak podstawowe kształty, Pióro, Narzędzie linia, Inspektor właściwości pokazuje właściwości zaznaczanych obiektów. Więcej informacji na temat Inspektora właściwości, zobacz “Używanie Inspektora właściwości” na stronie 28.

Żeby wyświetlić opcje narzędzi w Inspektorze właściwości dla narzędzia, którego właśnie używasz:

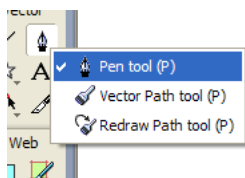
❖ Wybierz Zaznacz > Odznacz, żeby odznaczyć wszystkie obiekty.

Więcej informacji na temat konkretnych opcji narzędzi - zobacz odpowiednie sekcje tej instrukcji mówiące o pozostałych narzędziach *Używanie programu Fireworks* Pomoc programu Fireworks.



Wybieranie narzędzia w grupy narzędzi

Trójkącik w dolnym prawym rogu ikony narzędzia w Panelu narzędzi oznacza, że narzędzie to należy do większej grupy narzędzi. Na przykład, Prostokąt jest częścią grupy narzędzi podstawowych kształtów, która także zawiera: Prostokąt zaokrąglony, Elipsę, Wielokąt, jak i wszelakie narzędzia Auto kształtu, które pojawiają się pod kreską oddzielającą.



Żeby wybrać alternatywne narzędzie z grupy narzędzi:

1 Kliknij ikonę narzędzia i przytrzymaj przycisk myszy.

Pojawi się wyskakujące menu z ikonami narzędzia, nazwą narzędzia i klawiszami skrótu. Bieżąco wybrane narzędzie ma znacznik na lewo od swej nazwy.

2 Przeciągnij wskaźnik, żeby podświetlić narzędzie, które chcesz i puść przycisk myszy.

Narzędzie to pojawi się w Panelu narzędzi a opcje jego pojawią się w Inspektorze właściwości.

Używanie Inspektora właściwości

Inspektor właściwości jest panelem kontekstowym, który wyświetla bieżące właściwości wybranego właśnie elementu, narzędzia, czy dokumentu. Inspektor właściwości domyślnie wyświetla się na dole, pod przestrzenią roboczą.

Inspektor właściwości może być otwarty na połowę wysokości wyświetlając dwa rzędy właściwości, lub na całą wysokość - wyświetlając cztery rzędy. Można też całkowicie zwinąć Inspektora właściwości podczas, gdy zostawia się go na powierzchni roboczej.

Uwaga: Większość procedur w *Używanie programu Fireworks* zakładając, że Inspektor właściwości jest wyświetlony w całej wysokości.

Żeby oddokować Inspektora właściwości:

❖ Przeciągnij uchwyt z górnego lewego rogu do innej części przestrzeni roboczej.

Żeby zadokować Inspektora właściwości na dole przestrzeni roboczej (tylko system Windows):

❖ Przeciągnij boczny pasek na Inspektorze właściwości do dolnej części ekranu.

Aby powiększyć w połowie rozwinięty panel Inspektor właściwości do pełnego rozwinięcia, odkrywając dodatkowe opcje, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij strzałkę rozszerzania w dolnym prawym rogu Inspektora właściwości.
- Kliknij ikonę na górze z prawej strony w Inspektorze właściwości i wybierz Pełna wysokość z Menu opcji Inspektora właściwości.

Uwaga: W systemie Windows Menu opcji jest dostępne tylko, kiedy Inspektor właściwości jest zadokowany.

Aby zredukować Inspektora właściwości do połowy wysokości, wykonaj jedną z następujących czynności:

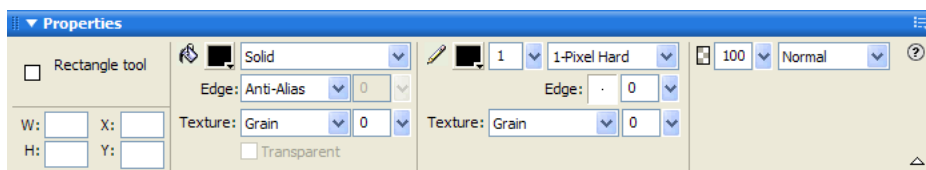
- Kliknij strzałkę rozszerzania w dolnym prawym rogu Inspektora właściwości.
- Wybierz Połowa wysokości z Menu opcji Inspektora właściwości.

Uwaga: W systemie Windows Menu opcji jest dostępne tylko, kiedy Inspektor właściwości jest zadokowany.

Aby zwinąć Inspektora właściwości, kiedy jest zadokowany, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij strzałkę rozszerzania lub nazwę Inspektora właściwości.
- Wybierz Zwin grupę paneli z Menu opcji zadokowanego Inspektora właściwości.

Więcej informacji na temat opcji Inspektora właściwości, zobacz odpowiednie sekcje w tej publikacji *Używając program Fireworks* lub Pomoc programu Fireworks.



Używanie paneli

Panele to ruchome sterowniki pomagające edytować różne aspekty wybranych obiektów lub elementów w dokumencie. Panele pozwalają pracować z klatkami, warstwami, symbolami, polami kolorów i innymi. Każdy panel można przeciągać, więc możesz dowolnie grupować i aranżować zestawienia paneli.

Niektóre z paneli mogą być pogrupowane domyślnie, inne natomiast - nie. Poniższe panele mogą zawierać inne panele.

- Zasoby
- Kolory
- Strona, Warstwy, Klatki i Historia
- Optymalizuj i Wyrównaj

Większość paneli nie jest zwyczajowo grupowane z innymi panelami, choć możesz je pogrupować razem, jeśli chcesz. Kiedy grupujesz panele, wszystkie nazwy grup paneli pojawiają się na pasku tytułu stworzonego panelu. Jakkolwiek możliwe jest nadanie panelowi dowolnej nazwy.

Panel optymalizuj pozwala kierować ustawieniami dotyczącymi rozmiaru pliku i typu pliku oraz pracować z paletą kolorów pliku lub plasterka, który ma być eksportowany.

Panel Warstwy organizuje budowę dokumentu i zawiera opcje do tworzenia, kasowania i działania na warstwach.

Panel biblioteki ogólnej wyświetla zawartość folderu Biblioteka ogólna, który zawiera symbole.

Panel strony wyświetla strony bieżącego pliku i zawiera opcje do działania na stronach.

Panel klatek wyświetla klatki bieżącego pliku i zawiera opcje do tworzenia animacji.

Panel historii tworzy listę ostatnio używanych komend, co ułatwia ich cofanie lub przywracanie. Dodatkowo możliwe jest wybranie wielu akcji i następnie zapisanie i użycie ich ponownie jako komend. Więcej informacji znajduje się w części “Używanie panelu Historia do cofania i powtarzania wielu zadań” na stronie 42.

Panel auto kształtu zawiera Auto kształty, które nie są wyświetlone w Panelu narzędzi.

Panel stylów pozwala przechowywać i ponownie używać informacji o obiektach lub wybierać kolekcję stylów.

Panel biblioteki zawiera symbole grafik, przycisków i animacji. Można łatwo przeciągać obiekty tych symboli z Panelu biblioteki do bieżącego dokumentu. Można dokonać ogólnych zmian wszystkich obiektów modyfikując tylko symbol. Więcej informacji znajduje się w części “Używanie stylów, symboli i adresów URL” na stronie 193.

Panel adresów URL pozwala tworzyć biblioteki zawierające często używane adresy URL.

Panel miksera kolorów pozwala na tworzenie nowych kolorów i dodawanie do bieżącej palety kolorów dokumentu lub zastosowanie koloru na wybranym obiekcie.

Panel Próbk zarządza paletą kolorów bieżącego dokumentu.

Panel Informacje zapewnia informacje o wymiarach wybranych obiektów i dokładne współrzędne kursora poruszanego po przestrzeni roboczej.

Panel zachowań kieruje zachowaniami, które określają jak reagują punkty aktywne i plasterki na ruch myszy.

Panel znajdź pozwala szukać i zamieniać elementy takie, jak tekst, adresy URL, czcionki i kolory w jednym lub wielu dokumentach.

Panel twórz symbol skryptu automatyzuje tworzenie plików JavaScript dla definiowalnych symboli graficznych.

Panel Wyrównaj zawiera sterowniki do wyrównywania i rozmieszczania obiektów na obszarze roboczym.

Panel właściwości auto kształtu pozwala wprowadzać zmiany we właściwościach Auto kształtu po umieszczeniu takiego kształtu do dokumentu.

Panel kolorów palety (pod Inne) daje możliwość tworzenia i zamieniania palet kolorów, eksportowania własnych próbek kolorów typu ACT, badania różnych schematów kolorystycznych oraz udostępnia powszechnie używane sterowniki wybierania kolorów.

Edycja obrazów (pod Inne) organizuje do jednego panelu podstawowe narzędzia i opcje używane do edycji bitmap

Panel ścieżki (pod Inne) zapewnia szybki dostęp do wielu poleceń powiązanych ścieżkami

Znak specjalny (pod Inne) wyświetla znaki specjalne, których można używać w blokach tekstowych

Właściwości symbolu zarządza osobistymi właściwościami symboli graficznych

Organizowanie grup paneli i paneli

Panele programu Fireworks są domyślnie zadokowane w grupy i znajdują się po prawej stronie powierzchni roboczej. Można oddokować grupy paneli, dodawać panele do grupy, oddokować konkretne panele, zamienić ich kolejność oraz związać i zamykać grupy paneli. Można też otwierać i zamykać pojedyncze panele.

Żeby oddokować lub przesunąć grupę paneli:

- ❖ Przeciągnij uchwyt z górnego lewego rogu z dala od obszaru, gdzie są zadokowane panele, na prawą stronę ekranu.

Żeby zadokować grupę paneli:

- ❖ Przeciągnij uchwyt panelu na obszar, gdzie dokowane są panele.

Kiedy przeciągasz panel lub grupę panelu na miejsce dokowania paneli, pokaże się linia lub prostokąt zanim jeszcze upuścisz panel, by wskazać, gdzie będzie się on znajdował po puszczeniu klawisza myszy.

Aby zwinąć lub rozwinąć grupę panelu lub panel, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij tytuł grupy panelu lub tytuł panelu.

Uwaga: Pasek tytułu jest nadal widoczny, kiedy panel lub grupa panelu jest zwinięta.

- Kliknij strzałkę rozszerzania w górnym lewym rogu grupy paneli lub panelu.

Aby oddokować panel z grupy panelu, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij na panelu i odciągnij myszą panel od grupy panelu. Upuść panel w pożądaną nową lokalizacji.
- Wybierz Grupuj z > Nowa grupa paneli z Menu opcji w pasku tytułowym grupy paneli. (Zmiana nazwy polecenia Grupuj z zależy od nazwy aktywnego panelu.) Panel pojawia się jako osobny w nowej grupie paneli.

Aby oddokować panel z grupy panelu, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Upewnij się, że i panel jak i grupa paneli są otwarte. Kliknij na panelu i przeciągnij go do grupy paneli.
- Wybierz nazwę dla grupy paneli z podmenu Grupuj z, które znajduje się Menu opcji grupy panelu. (Zmiana nazwy polecenia Grupuj z zależy od nazwy aktywnego panelu.)

Żeby zmienić nazwę grupy paneli:

- 1 Kliknij ikonę w górnej prawej części grupy paneli i wybierz Zmień nazwę grupy paneli z Menu opcji.
- 2 Wprowadź nową nazwę.

Aby panele powróciły do swoich domyślnych pozycji typowych dla rozdzielczości ekranu, wykonaj jedną z następujących czynności

- Wybierz Okno > Układy przestrzeni roboczej > 1024 x 768.
- Wybierz Okno > Układy przestrzeni roboczej > 1280 x 1024.

Żeby otworzyć panel:

- ❖ Wybierz nazwę panelu z menu Okno.



Znacznik obok nazwy panelu w menu Okno pokazuje, że dany panel jest otwarty.

Aby zamknąć dowolny panel, należy wykonać jedną z następujących czynności:

- Wybierz nazwę panelu z menu Okno.
- Kliknij przycisk Zamknij na pasku tytułu panelu, kiedy panel jest oddokowany.

Żeby schować wszystkie panele i Inspektora właściwości:

- ❖ Wybierz Okno > Schowaj panele. Żeby podejrzeć schowane panele, wybierz ponownie Okno > Schowaj panele.

Uwaga: Ukryte panele podczas wybierania Schowaj panele pozostają ukryte wtedy, kiedy odznaczysz te polecenie.

Aby wyświetlić lub schować panele zadokowane w oknie aplikacji (tylko dla systemu Windows), wykonaj jedną z następujących czynności:

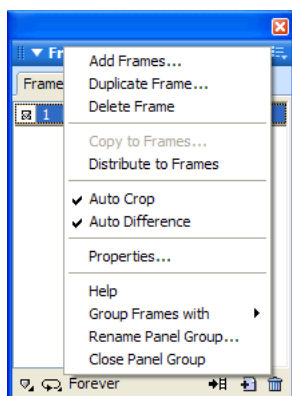
- Przeciągnij pionowy pasek na lewo od miejsca, gdzie dokuje się panele, aby zmienić wielkość przeznaczoną na to miejsce.
- Kliknij małą strzałkę, która oddziela obszar dokowania paneli od reszty okna aplikacji.



A. Kliknij, by wyświetlić lub schować obszar przeznaczony do dokowania paneli.

Używanie Menu opcji panelu lub grupy paneli

Każdy panel i grupa paneli ma Menu opcji zawierające duży wybór poleceń specyficznych dla aktywnego panelu lub grupy paneli. Menu opcji pojawia się również w Inspektorze właściwości (za wyjątkiem systemu Windows, kiedy Inspektor właściwości jest oddokowany).



Żeby wybrać opcję z Menu opcji grupy paneli lub panelu:

- 1 Kliknij ikonę Menu opcji w górnym prawym rogu grupy paneli lub panelu, aby otworzyć to menu.
- 2 Wybierz element w menu.

Zapisywanie układu paneli

Można zapisać układ paneli używając menu Polecenia Następnym razem kiedy otworzysz program Fireworks panele będą rozłożone w ten sam sposób.

Żeby zapisać układ przestrzeni roboczej:

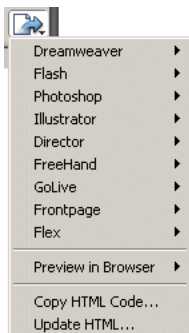
- 1 Wybierz Okno > Układy przestrzeni roboczej > Zapisz bieżący.
- 2 Podaj nazwę przestrzeni roboczej i kliknij OK.

Żeby otworzyć zapisany układ przestrzeni roboczej:

- ❖ Wybierz Okno > Układy przestrzeni roboczej i wybierz układ przestrzeni roboczej z podmenu.

Informacje o przycisku Szybki eksport

Przycisk Szybki eksport pozwala eksportować pliki programu Fireworks do wielu innych programów, jak Dreamweaver, Flash, Photoshop, Illustrator, Adobe Director, Adobe GoLive®, czy FreeHand. Ponadto możesz podglądać te pliki w wybranej przez siebie przeglądarce. Więcej informacji znajduje się w części “Użycie przycisku Szybki eksport” na stronie 308.



Otwieranie i poruszanie paskami narzędzi (tylko w systemie Windows)

Program Fireworks przeznaczony dla systemu Windows zawiera dwa paski narzędzi popularnych poleceń wykorzystywanych przy pracy.

Żeby pokazać lub ukryć pasek narzędzi:

- ❖ Wybierz okno > Paski narzędzi i wybierz pasek narzędzi.

Żeby oddokować pasek narzędzi:

- ❖ Odciągnij pasek narzędzi z dala od miejsca, w którym jest zadokowany.

***Uwaga:** Jeśli pasek narzędzi jest oddokowany, można kliknąć przycisk zamknięcia będący w górnym prawym miejscu pasku tytułu, aby go zamknąć.*

Żeby zadokować pasek narzędzi:

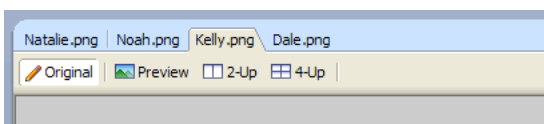
- ❖ Przeciągnij pasek narzędzi na miejsce dokowania będące na górze, dole, lewej lub prawej stronie okna aplikacji, tak, aby pojawił się prostokąt podglądu umieszczania paska.

Poruszanie się i wyświetlanie dokumentów

Możliwe jest kontrolowanie powiększenia dokumentu, ilości razy jego wyświetlania i trybu jego wyświetlania. Ponadto można łatwo przesunąć podgląd dokumentu, co jest pomocne jeśli go powiększasz i nie chcesz widzieć dłużej całego obszaru roboczego.

Używanie zakładek dokumentu (Windows)

Jeśli dokument jest maksymalizowany, można łatwo poruszać się między wieloma dokumentami korzystając z zakładek. Pojawiają się one na górze okna dokumentu. Każdy otwarty dokument opatrzony jest swoją nazwą pliku na zakładce, która pojawia się nad przyciskami wyświetlania.

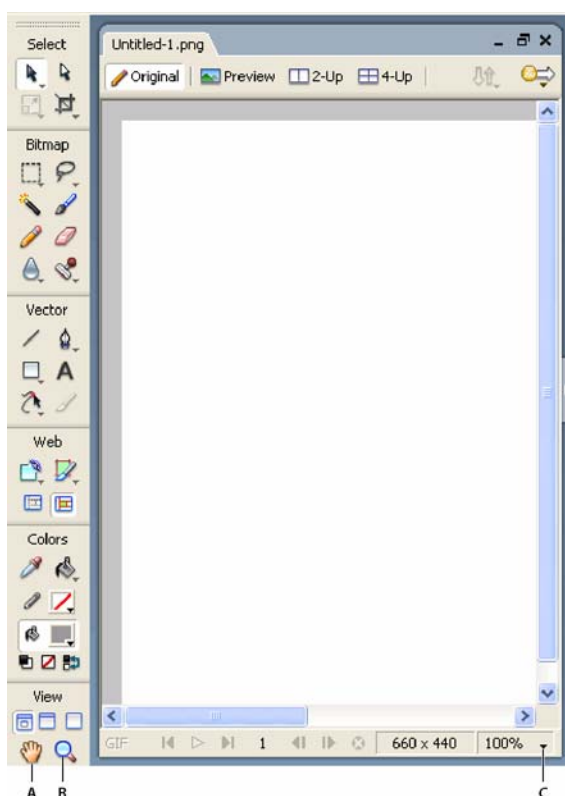


Żeby wybrać inny dokument, kiedy bieżący dokument jest maksymalizowany:

- ❖ Kliknij zakładkę dokumentu, żeby wyświetlić ten, który chcesz obejrzeć.

Powiększanie i przesuwanie

Program Fireworks pozwala na powiększanie i zmniejszanie w wielkościach procentowych zdefiniowanych przez program, jak i możliwość zdefiniowania własnych.



A. Narzędzie Rączka B. Narzędzie Lupka C. Wyskakujące menu Powiększanie

Aby powiększać używając dostępnej podziałki, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz narzędzie Powiększ i kliknij, by określić nowy punkt centralny wewnątrz okna dokumentu. Każde kliknięcie powoduje, że obraz przechodzi krok po kroku do następnego zdefiniowanego powiększenia.
- Wybierz z dołu okna dokumentu z wyskakującego menu Ustaw powiększenie dowolne ustawienie powiększania.
- Wybierz Powiększ lub zdefiniowane powiększenie z menu Widok.

Aby pomniejszyć używając dostępnej podziałki, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz narzędzie Powiększ i naciśnij przycisk Alt (Windows) lub przycisk Option (Macintosh) wewnątrz okna dokumentu. Każde kliknięcie powoduje pomniejszenie widoku wskazanego obszaru o zdefiniowany stopień.
- Wybierz z dołu okna dokumentu z wyskakującego menu Ustaw powiększenie dowolne ustawienie powiększania.
- Wybierz Zmniejsz lub zdefiniowane powiększenie z menu Widok.

Żeby powiększyć dany obszar nie będąc ograniczonym do zdefiniowanych wielkości na podziałce:

- 1 Wybierz narzędzie Lupka.

2 Przeciągnij kursor nad tym fragment obrazu, który ma być powiększony.

Rozmiar okna zaznaczającego powiększany obszar określa precyzję powiększania w procentach, co jest wyświetlane w oknie tekstowym Ustaw powiększenie.

***Uwaga:** Nie można wprowadzić procentowej wielkości powiększenia w oknie tekstowym Ustaw powiększenie.*

Żeby pomniejszyć w oparciu o dany obszar:

❖ Wciśnij przycisk Alt (Windows) lub Option (Macintosh) i przeciągnij myszą wybierając obszar przy użyciu narzędzia Lupka.

Aby powrócić do powiększenia rzędu 100%:

❖ Dwukrotnie kliknij narzędzie Lupka w panelu Narzędzia.

Przesuwanie po dokumencie:

1 Wybierz narzędzie Rączka.

2 Przeciągnij kursor rączki.

Jeśli przesuwasz poza krawędzią obszaru roboczego, podgląd nadal przesuwa się, tak więc możesz pracować nad pikselami znajdującymi się wzdłuż krawędzi obszaru roboczego.

Żeby dopasować dokument do bieżącego wyświetlenia:

❖ Dwukrotnie kliknij ikonę narzędzia Lupka.

Używanie trybów wyświetlania przy zarządzaniu powierzchnią roboczą

Używa się przycisków trybu wyświetlania w sekcji Widok panelu Narzędzi, żeby kontrolować układ powierzchni roboczej. Można wybrać jeden z trzech trybów wyświetlania:

 **Standardowy tryb ekranu** jest domyślnym widokiem dla okna dokumentu.

 **Tryb pełnoekranowy z paskiem menu** jest maksymalizowanym widokiem dla okna dokumentu umieszczonym na szarym tle z listami menu, paskami narzędzi, paskami przewijania i widocznymi panelami.

 **Tryb pełnoekranowy** jest maksymalizowanym widokiem dla okna dokumentu umieszczonym na czarnym tle bez list menu, pasków narzędzi, czy widocznych pasków tytułów.

Aby obejrzeć tryby widoku, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Żeby przełączyć się na Tryb pełnoekranowy przy użyciu paska menu, kliknij w panelu Narzędzi z paska menu przycisk Tryb Pełnoekranowy
- Żeby przełączyć się na Tryb pełnoekranowy, kliknij przycisk Tryb Pełnoekranowy w panelu Narzędzi.
- Żeby powrócić do Standardowego trybu ekranu, kliknij prawy przycisk (Windows) lub przycisk Control (Macintosh) w oknie dokumentu i wybierz Wyjdź z trybu pełnoekranowego lub kliknij przycisk Standardowy tryb ekranu w panelu Narzędzia.

Wyświetlanie wielu widoków dokumentu

Możesz używać wielu widoków, żeby w tym samym momencie oglądać dokument w różnym stopniu powiększenia. Zmiany, które wprowadzasz w jednym oknie, mają natychmiast odbicie we wszystkich innych tego samego dokumentu. Zazwyczaj zanim stworzysz nowe widoku, będziesz chciał być pewnym, że dokument nie jest maksymalizowany w obszarze roboczym. To umożliwi przeglądanie wielu widoków dokumentu w jednym czasie.

Żeby otworzyć dodatkowy widok dokumentu z innym ustawieniem powiększania:

- 1 Wybierz Okno > Powiel okno.
- 2 Wybierz nastawienie wielkości dla nowego okna.

Żeby rozmieścić widoki dokumentów sąsiadująco:

- ❖ Wybierz Okno > Rozmieść sąsiadująco w poziomie lub Okno > Rozmieść sąsiadująco w pionie.

Żeby zamknąć okno widoku dokumentu:

- ❖ Kliknij przycisk okna Zamknij.

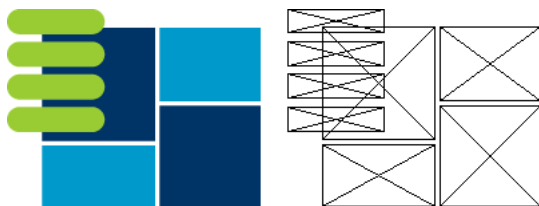
Kontrolowanie odświeżania dokumentu

Tryby wyświetlania mają wpływ na przedstawienie dokumentu na ekranie, ale nie na dane jego obiektów czy wyjściową jakość.

Żeby kontrolować odświeżanie dokumentu:

- ❖ Wybierz Widok > Wyświetlanie pełne.

Kiedy jest wybrane Wyświetlanie pełne, program Fireworks wyświetla dokument we wszystkich dostępnych kolorach z pełnymi szczegółami. Kiedy Wyświetlanie pełne nie jest wybrane, program Fireworks wyświetla obrazki jako pola bez wypełnienia, otoczone linią grubości jednego piksela i przekreślone.



Tryby wyświetlania i szkicu

Aby wyświetlić dokument tak, jakby miał przedstawiać się na innej platformie sprzętowej, wykonaj jedną z następujących czynności:

- W systemie Windows, wybierz Widok > Gamma Macintosh.
- W systemie Macintosh, wybierz Widok > Gamma Windows.

Teraz możesz podejrzeć jak dokument przedstawiałby się na innej platformie sprzętowej. Na przykład, jeśli pracujesz w środowisku Windows, możesz użyć tego polecenia podglądu, by zobaczyć jak wygląda dany dokument na platformie Macintosh.

Zmienianie obszaru roboczego

Kiedy tworzysz dokument programu Fireworks po raz pierwszy, musisz określić charakterystykę dokumentu. Możliwe jest w dowolnej chwili modyfikowanie rozmiaru i koloru obszaru roboczego oraz zmiana rozdzielczości obrazu używając menu Modyfikuj lub Inspektora właściwości. Podczas pracy nad dokumentem można także obracać obszarem roboczym i usuwać niechciane jego elementy.

Zmienianie rozmiaru, koloru i rozdzielczości obszaru roboczego

Program Fireworks umożliwia proste zmienianie rozmiaru, koloru i rozdzielczości obszaru roboczego.

Żeby zmienić rozmiar obszaru roboczego

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz Modyfikuj > Obszar roboczy > Rozmiar obszaru roboczego.
- Wybierz Zaznacz > Odznacz, kliknij narzędzie Kursora żeby wyświetlić właściwości dokumentu w Inspektorze właściwości. Następnie kliknij przycisk Rozmiar obszaru roboczego.

2 Wprowadź nowe wymiary w polach Szerokość i Wysokość.

3 Kliknij przycisk Zakotwiczenie, żeby określić które ze stron obszaru roboczego programu Fireworks dodadzą się, a które skasują i kliknij OK.

Uwaga: Domyślnie wybrane jest centralne zakotwiczenie, co oznacza, że zmiany wielkości obszaru roboczego będą dotyczyć wszystkich stron.

Żeby zmienić kolor obszaru roboczego z menu Modyfikuj:

1 Wybierz Modyfikuj > Obszar roboczy > Kolor obszaru roboczego.

2 Wybierz Biały, Przezroczysty lub Własny. Jeśli wybierzesz Własny, kliknij kolor w wyskakującym okienku Próbki.

Żeby zmienić kolor obszaru roboczego z Inspektora właściwości:

1 Wybierz Zaznacz > Odznacz, kliknij narzędzie Kursora, żeby wyświetlić właściwości dokumentu w Inspektorze właściwości. Następnie kliknij Pole koloru obszaru roboczego.

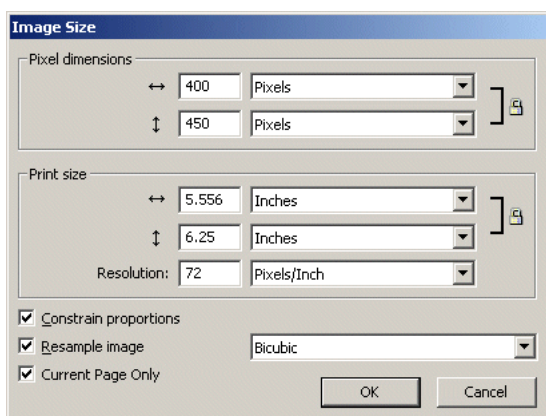
2 Pobierz kolor z wyskakującego okienka Próbki lub kliknij kroplomierz na kolorze będącym gdziekolwiek bądź na ekranie. Żeby wybrać przezroczysty obszar roboczy, kliknij przycisk Brak w wyskakującym okienku Próbki.

Żeby zmienić rozmiar dokumentu i całej jego zawartości:

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz Zaznacz > Odznacz, kliknij narzędzie Kursora żeby wyświetlić właściwości dokumentu w Inspektorze właściwości. Następnie kliknij przycisk Rozmiar obrazu w Inspektorze właściwości.
- Wybierz Modyfikuj > Obszar roboczy > Rozmiar obrazu.

Otworzy się pole dialogowe Rozmiaru obrazu.



2 W polach tekstowych Wymiary w pikselach podaj nowe poziome i pionowe wymiary.

Można zmienić jednostki miar. Jeśli opcja ponownego próbkowania jest odznaczona, można zmienić rozdzielczość lub rozmiar druku, ale nie wymiary pikseli.

3 W polach tekstowych Rozmiar w druku, wpisz poziome i pionowe wymiary dla drukowanego obrazu.

4 W polu tekstowym rozdzielczość, wpisz nową rozdzielczość dla obrazu.

Możesz zmieniać między jednostkami: pikselami na cala i pikselami na centymetry lub możesz wybrać Przeprowadź ponowne próbkowanie obrazu. Zmiana rozdzielczości zmienia także wymiary pikseli.

5 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Żeby zachować tę samą proporcję między wymiarami poziomymi i pionowymi dokumentu, wybierz Zachowaj proporcje.
- Odznacz opcję Zachowaj proporcje, żeby móc zmieniać niezależnie szerokość i wysokość.

6 Wybierz Przeprowadź ponowne próbkowanie obrazu, żeby dodać lub usunąć piksele podczas zmieniania wielkości obrazu. Umożliwi to zbliżenia się do takiego samego wyglądu przy innym rozmiarze obrazu.

7 Wybierz Tylko strona bieżąca, żeby zastosować zmiany rozmiaru obszaru roboczego do bieżącej strony. Jeśli to pole jest odznaczone, to zmiany rozmiaru obszaru roboczego zostaną zastosowane do wszystkich stron aktywnego dokumentu, jak i do nowo tworzonych stron.

8 Kliknij przycisk OK.

Informacje o ponownym próbkowaniu

Program Fireworks przeprowadza ponowne próbkowanie inaczej niż większość aplikacji edycji obrazów, ponieważ zawiera oparte na pikselach-obiekty obrazu bitmapowego i oparte na ścieżkach-obiekty wektorowe.

- Kiedy obiekt bitmapowy jest ponownie próbkowany, dodawane lub usuwane są piksele, by stworzyć obraz większym lub mniejszym.
- Kiedy obiekt wektorowy jest ponownie próbkowany, wiąże się to z małymi stratami jakości, ponieważ ścieżka jest przerysowywana matematycznie w większym lub mniejszym rozmiarze.

Ponieważ atrybuty wektorów programu Fireworks są widoczne jako piksele, niektóre pociągnięcia lub wypełnienia mogą pojawić się po ponownym próbkowaniu lekko zmienione, ponieważ piksele, które komponują pociągnięcie czy wypełnienie muszą być przerysowywane.

Uwaga: Linie pomocnicze, obiekty punktów aktywnych i obiekty plasterków są poddawane zmianie rozmiaru jeśli tylko rozmiar obrazu dokumentu zmienia się.

Zmiana rozmiaru obiektów bitmapowych stanowi zawsze wyjątkowy problem—czy dodać czy usunąć piksele ze zmienianego obrazu, i czy zmieniać ilość pikseli na cal, czy na centymetr?

Można zmienić rozmiar bitmapy przez dostosowanie rozdzielczości lub przez poddanie obrazu ponownemu próbkowaniu. Przy dostosowywaniu rozdzielczości, zmieniasz wielkość pikseli w obrazie, więc mniej lub więcej pikseli jest dopasowanych do danego miejsca. Dostosowywanie rozdzielczości bez ponownego próbkowania nie powoduje utraty danych.

Próbkowanie w górę, lub dodawanie pikseli, by zrobić obraz większym, może powodować stratę jakości, ponieważ dodawane piksele nie zawsze komponują się dobrze z oryginalnym obrazem.

Próbkowanie w dół, lub usuwanie pikseli, żeby zrobić obraz mniejszym, zawsze powoduje stratę jakości, ponieważ piksele są odrzucane. Utrata danych obrazu jest kolejnym efektem ubocznym próbkowania w dół.

Obracanie powierzchni roboczej

Obracanie powierzchni roboczej jest pomocne, kiedy importowany obraz jest odwrócony lub przewrócony. Można obrócić powierzchnię roboczą o 180°, 90° zgodnie z ruchem wskazówek zegara lub o 90° przeciwnie.

Kiedy obracasz obszar roboczy, obracają się wszystkie obiekty dokumentu.

Żeby obrócić obszar roboczy, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz Modyfikuj > Obszar roboczy > Obróć o 180°.
- Wybierz Modyfikuj > Obszar roboczy > Obróć o 90° w prawo.
- Wybierz Modyfikuj > Obszar roboczy > Obróć o 90° w lewo.

Przycinanie lub dopasowywanie obszaru roboczego

Jeśli dokument zawiera miejsca nadwymiarowe, możliwe jest przycięcie obszaru roboczego. Można także modyfikować obszar roboczy przez rozszerzanie, by dopasować go do obiektów rozciągających się poza jego krawędzie.



Oryginał; obszar przycięty

Przycinanie lub dopasowywanie obszaru roboczego do zawartości dokumentu:

- 1 Wybierz Zaznacz > Odznacz, żeby wyświetlić właściwości dokumentu w Inspektorze właściwości.
- 2 Kliknij Dopasuj obszar roboczy w Inspektorze właściwości.

Obszar roboczy powiększa się lub zawęża do rozmiaru swojej zawartości.

Kadrowanie dokumentu

Poprzez kadrowanie można usunąć niepożądane obszary dokumentu. Wielkość obszaru roboczego jest dopasowywana tak, żeby pasował on do obszaru, który zdefiniujesz.

Domyślnie kadrowanie kasuje obiekty, które znajdują się poza krawędziami obszaru roboczego. Możesz przed kadrowaniem zatrzymać obiekty będące poza obszarem roboczym poprzez zmianę ustawień.

Żeby wykadrować dokument

- 1  Wybierz narzędzie Kadrowanie z panelu Narzędzi lub wybierz Edycja > Kadruj dokument.
- 2 Przeciągnij obwiednię na obszar roboczy. Dostosuj uchwyty kadru do momentu, gdy obwiednia zaznacza obszar dokumentu, który chcesz zatrzymać.
- 3 Podwójnie kliknij wewnątrz obwiedni lub naciśnij Enter, żeby zakończyć kadrowanie.

Program Fireworks zmienia wielkość obszaru roboczego do obszaru takiego, jaki zdefiniujesz i kasuje obiekty będące poza krawędziami obszaru roboczego.

 Możesz utrzymać obiekty będące poza obszarem roboczym. Przed kadrowaniem odznacz Kasuj obiekty podczas kadrowania z zakładki Edycja w oknie dialogowym Właściwości. Więcej informacji o właściwościach, zobacz "Ustawianie preferencji" na stronie 370.

Używanie menu kontekstowych

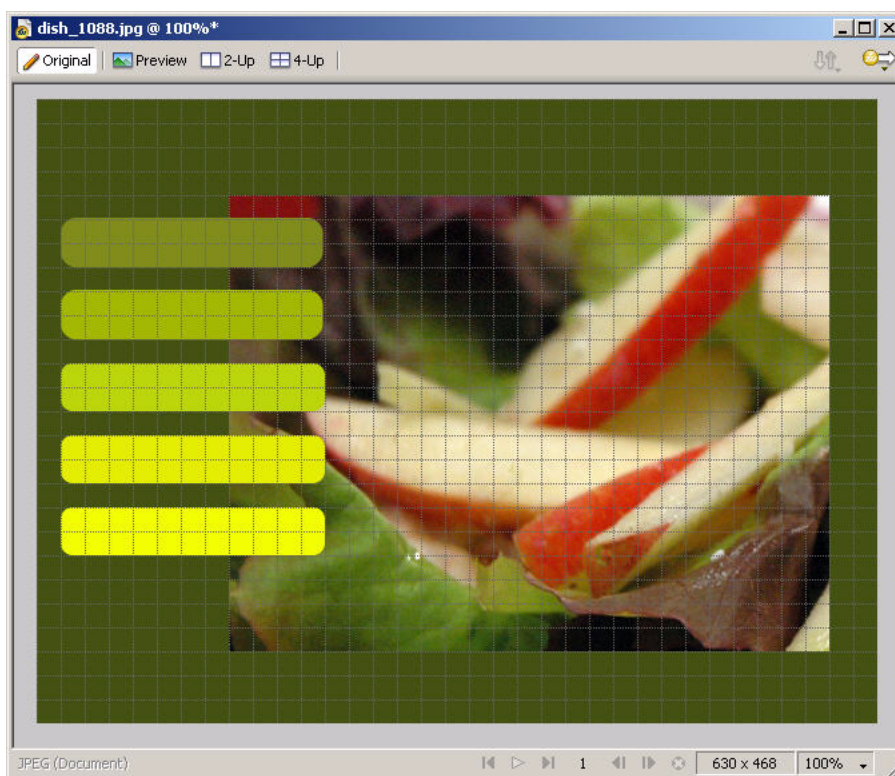
Menu kontekstowe pozwalają szybko skorzystać z poleceń istotnych dla bieżącego zaznaczenia.

Żeby wyświetlić menu kontekstowe:

- ❖ Kliknij prawym przyciskiem (Windows) lub kliknij Control (Macintosh) wybrany element w oknie dokumentu.

Używanie miarek, linii pomocniczych i siatki

Możesz użyć miarek i linii pomocniczych, by rozkładać obiekty najbardziej precyzyjnie jak to możliwe i by pomóc sobie w rysowaniu. Można umieszczać linie pomocnicze w dokumencie i przyciągać obiekty do tych linii lub włączyć siatkę i przyciągać do niej obiekty.



Używanie miarek

Miarki pomagają mierzyć, organizować i planować układ twojej pracy. Ponieważ obrazy programu Fireworks są przeznaczone dla sieci, gdzie grafikę mierzy się w pikselach, miarki programu Fireworks zawsze mierzą w pikselach, bez względu na jednostki miar zdefiniowane podczas tworzenia dokumentu.

Żeby pokazywać i ukrywać miarki:

- ❖ Wybierz Widok > Miarki.

Pionowe i poziome miarki pojawią się wzdłuż marginesów okna dokumentu.

Używanie linii pomocniczych

Linie pomocnicze to linie, które przeciąga się na obszar roboczy z miarek. Są one pomocne przy umieszczaniu obiektów wyrównanych. Można używać tych linii, żeby zaznaczyć ważne części dokumentu, takie jak marginesy, punkt centralny dokumentu oraz obszar, na którym chcesz pracować dokładniej.

Program Fireworks pozwala na przyciąganie obiektów do linii pomocniczych, byś mógł łatwo je wyrównać. Można zablokować linie pomocnicze, żeby nie były przez przypadek poruszone.

Uwaga: Linie pomocnicze nie są związane z warstwą, ani nie są eksportowane z dokumentem. Są one wyłącznie narzędziami do projektowania.

Program Fireworks także zawiera linie pomocnicze plasterków, które umożliwiają cięcie dokumentu na plasterki, co ma zastosowanie na stronach WWW. Jakkolwiek, regularne linie pomocnicze obrazu są inne od linii pomocniczych plasterków. Dla informacji o liniach pomocniczych plasterków, zobacz “Przesuwanie linii pomocniczych plasterków w celu edycji plasterków” na stronie 214.

Żeby stworzyć poziome lub pionowe linie pomocnicze:

- 1 Kliknij i następnie przeciągnij z miarki obok.
- 2 Ustaw linie na obszarze roboczym i puść przycisk myszy.

Uwaga: Możesz zmienić miejsce ustawienia przeciągając ponownie linie.

Żeby przesunąć linie pomocnicze do określonej pozycji:

- 1 Kliknij dwukrotnie linie pomocnicze.
- 2 Wprowadź nową pozycję w oknie dialogowym Przesuń linię pomocniczą i kliknij OK.

Żeby wyświetlić lub ukryć linie pomocnicze

- ❖ Wybierz Widok > Linie pomocnicze > Pokaż linie pomocnicze.

Żeby przyciągnąć obiekty do linii pomocniczych:

- ❖ Wybierz Widok > Linie pomocnicze > Przyciągnij linie pomocnicze.

Żeby zmienić kolory linii pomocniczych:

- 1 Wybierz polecenie Widok > Linie pomocnicze > Edytuj linie pomocnicze.
- 2 Wybierz nowy kolor dla linii z wyskakującego okna kolorów i kliknij OK.

Żeby zablokować lub odblokować linie pomocnicze:

- ❖ Wybierz Widok > Linie pomocnicze > Zablokuj linie pomocnicze.

Żeby usunąć linie pomocnicze:

- ❖ Ściągnij linie poza obszar roboczy.

Uwaga: Dodatkowo do tych sposobów edycji linii pomocniczych należy zaliczyć 9-plasterkowe linie skalujące zawarte w edytorze symboli. Są one używane do skalowania kształtów bez zniekształcenia. Więcej informacji znajduje się w części “Użycie skalowania 9-plasterkowego” na stronie 199.

Używanie siatki

Siatka programu Fireworks wyświetla zbiór pionowych i poziomych linii na obszarze roboczym. Siatka jest użyteczna do precyzyjnego umieszczania obiektów. Dodatkowo można podglądać, edytować, zmieniać rozmiar i kolor siatki.

***Uwaga:** Siatka nie jest częścią warstwy, ani nie jest eksportowana z dokumentem. Jest ona wyłącznie narzędziem do projektowania.*

Żeby pokazywać i ukrywać siatkę:

- ❖ Wybierz Widok > Siatka > Pokaż siatkę.

Żeby przyciągać obiekty do siatki:

- ❖ Wybierz Widok > Siatka > Przyciągnij do siatki.

Żeby zmienić kolor siatki:

- 1 Wybierz Widok > Siatka > Edytuj siatkę.
- 2 Wybierz nowy kolor dla siatki z wyskakującego okna kolorów i kliknij OK.

Aby zmienić rozmiar komórek siatki:

- 1 Wybierz Widok > Siatka > Edytuj siatkę.
- 2 Wprowadź odpowiednie wartości do pól tekstowych dla wymiarów pionowego i poziomego, następnie kliknij OK.

Używanie panelu Historia do cofania i powtarzania wielu zadań

Przy użyciu panelu Historia można podglądać, modyfikować i powtarzać czynności przedsięwzięte, by stworzyć dokument. Panel historia sporządza listę ostatnio wykonywanych czynności w programie Fireworks, aż do liczby określonej w Cofnij etapy w oknie dialogowym Właściwości programu Fireworks.

Przy użyciu panelu Historia, można zrobić co następuje:

- Szybko cofnąć lub ponowić ostatnie czynności
- Wybrać ostatnio przeprowadzone czynności z panelu Historia i powtórzyć je.
- Skopiować wybrane polecenia do Schowka jako tekst JavaScript.
- Zapisać grupę ostatnio przeprowadzonych czynności jako polecenie użytkownika, które można potem wybrać z menu Polecenie i użyć ponownie już jako pojedyncze polecenie. Dla większej informacji o tworzeniu poleceń przy użyciu panelu Historia, zobacz “Tworzenie skryptów z pomocą panelu Historia” na stronie 365.

Żeby cofnąć i ponowić czynności:

- 1 Wybierz Okno > Historia, żeby otworzyć panel Historii.
- 2 Przeciągnij znacznik Cofnij w górę lub w dół.

Żeby powtarzać czynności:

- 1 Wykonaj czynności.
- 2 Aby podświetlić czynności panelu Historii, które mają być powtarzane, wykonaj jedną z następujących czynności
 - Kliknij czynność, aby ją podświetlić.

- Przyciśnij przycisk Control (Windows) lub Command (Macintosh), żeby podświetlić wiele indywidualnych czynności.
 - Przyciśnij przycisk Shift, żeby podświetlić ciągły zakres czynności.
- 3** Kliknij przycisk Odtwarzaj u dołu panelu Historii.

Żeby zapisać czynności w celu ponownego użycia:

- 1** Podświetl czynności, które mają być zapisane w panelu Historii.
- 2** Kliknij przycisk Zapisz u dołu panelu.
- 3** Wpisz nazwę polecenia i kliknij OK.

Aby użyć zapisane polecenie użytkownika:

- ❖ Wybierz nazwę polecenia z menu Polecenia.

Rozdział 3: Zaznaczanie i przekształcanie obiektów

Pracując w programie Fireworks CS3 możesz operować obiektami wektorowymi i bitmapowymi, blokami tekstu, plasterkami i punktami aktywnymi oraz obszarami pikseli. Korzystając z narzędzi zaznaczania i przekształcania, możesz przesuwac, kopiować, usuwać, obracać, skalować oraz pochylać obiekty. W dokumentach zawierających wiele obiektów, możesz porządkować obiekty za pomocą zmiany kolejności ich ułożenia, grupowania oraz wyrównywania.

Ten rozdział obejmuje następujące tematy:

- “Zaznaczanie obiektów” na stronie 44
- “Zaznaczanie pikseli” na stronie 47
- “Edycja zaznaczonych obiektów” na stronie 57
- “Przekształcanie i zniekształcanie zaznaczonych obiektów i zaznaczeń” na stronie 58
- “Porządkowanie obiektów” na stronie 62

Zaznaczanie obiektów

Zanim wykonasz jakąkolwiek operację na obiekcie w obszarze roboczym, musisz go zaznaczyć. Dotyczy to obiektów wektorowych, ścieżek, punktów; bloków tekstu, wyrazów, liter; plasterków, punktów aktywnych; dodatkowych wystąpień obiektu; oraz obiektów bitmapowych.

Aby zaznaczyć obiekty możesz wykonać dowolną z poniższych czynności:

Panel Warstwy wyświetla wszystkie obiekty. Możesz kliknąć wybrany obiekt w panelu Warstwy, aby zaznaczyć go, kiedy panel jest otwarty a warstwy są rozwinięte. Więcej informacji znajduje się w części “Strony, warstwy, maskowanie i mieszanie” na stronie 164.

	Narzędzie Wskaźnik zaznacza obiekty kiedy je klikasz lub przeciągasz obszar zaznaczenia dookoła nich.
	Narzędzie Podselekcja zaznacza pojedynczy obiekt z grupy lub punkty obiektu wektorowego.
	Narzędzie Zaznacz pod spodem zaznacza obiekt będący poniżej innego obiektu.
	Narzędzie Eksportuj obszar zaznaczenia zaznacza obszar, który ma być wyeksportowany jako oddzielny plik.

Informacje na temat zaznaczaniu określonych obszarów pikseli w obranie bitmapowym znajdziesz “Zaznaczanie pikseli” na stronie 47.

Korzystanie z narzędzia Wskaźnik

Narzędzie Wskaźnik zaznacza obiekty kiedy je klikasz lub przeciągasz obszar zaznaczenia dookoła całych obiektów lub ich części.

Aby klikając zaznaczyć obiekt, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przesuń narzędzie Wskaźnik nad ścieżkę obiektu lub nad jego obwiednię i kliknij.
- Kliknij obrys lub wypełnienie obiektu.
- Zaznacz obiekt w panelu Warstwy.

 Aby wyświetlić podgląd tego co zostałyby zaznaczone gdybyś kliknął obiekt pod spodem wskaźnika w obszarze roboczym, zaznacz opcję Podświetlenie myszą, w zakładce Edycja w oknie dialogowym Preferencje. Dodatkowe informacje na temat preferencji znajdziesz "Ustawianie preferencji" na stronie 370.

Aby zaznaczyć obiekty przez przeciąganie:

- 1 Przeciągnij narzędzie Wskaźnik, aby obszar zaznaczenia zawierał jeden lub kilka obiektów.

**Korzystanie z narzędzia Podselekcja**

Narzędzia Podselekcja używa się do zaznaczania, przesuwania i modyfikowania punktów ścieżki wektorowej lub obiektu będącego elementem grupy obiektów..

Aby przesunąć lub zmodyfikować obiekty za pomocą narzędzia Podselekcja:

- 1 Wybierz narzędzie Podselekcja.
- 2 Zaznacz obiekty.
Zostaną wyświetlone uchwyty zaznaczenia.
- 3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby zmodyfikować obiekt, przeciągnij jeden z jego uchwytów punktu lub zaznaczenia.
 - Aby przesunąć cały obiekt, przeciągnij dowolne miejsce obiektu poza uchwytami punktów i zaznaczenia.

Korzystanie z narzędzia Zaznacz pod spodem

Gdy pracujesz z grafiką zawierającą wiele obiektów, możesz użyć narzędzia Zaznacz pod spodem do zaznaczenia obiektu ukrytego pod lub zasłoniętego przez inny obiekt.

Aby zaznaczyć obiekt będący pod innymi obiektami:

❖ Klikaj wielokrotnie narzędziem Zaznacz pod spodem nad ułożonymi obiektami, przechodząc przez obiekty w kolejności ułożenia od góry do dołu, dopóki nie zaznaczysz właściwego obiektu.

Uwaga: Możesz też zaznaczyć trudny do osiągnięcia obiekt klikając go w panelu Warstwy, gdy warstwy są rozwinięte.

Informacje o zaznaczeniu w oknie Inspektor właściwości

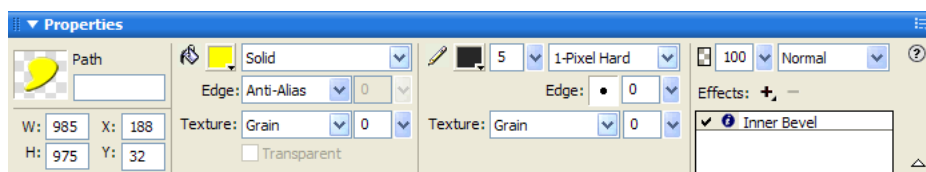
Gdy zaznaczasz obiekt, zaznaczenie to jest identyfikowane w oknie Inspektor właściwości. Lewy górny róg okna Inspektor właściwości zawiera następujące informacje o zaznaczeniu:

- Opis badanego elementu
- Pole tekstowe do wprowadzenia nazwy tego elementu.

Uwaga: Nazwa ta jest wyświetlana w pasku tytułowym dokumentu, gdy element ten jest zaznaczany. W przypadku plasterków i przycisków, nazwa ta będzie nazwą pliku przy eksporcie.

- Liczba obiektów gdy zaznaczonych jest więcej obiektów.

Uwaga: Gdy pasek stanu jest włączony (tylko w Windows), zaznaczone obiekty są też identyfikowane w pasku stanu na dole okna dokumentu.



W oknie Inspektor właściwości wyświetlane są też informacje i ustawienia zależne od typu zaznaczonego obiektu. Na przykład, gdy zaznaczysz ścieżkę wektorową, w oknie Inspektor właściwości wyświetlane są właściwości ścieżki wektorowej takie jak szerokość i kolor obrysu.

Modyfikowanie zaznaczenia

Po zaznaczeniu obiektu możesz dodawać obiekty do zaznaczenia oraz usuwać zaznaczone obiekty z zaznaczenia. Za pomocą jednego polecenia możesz zaznaczyć lub usunąć zaznaczenie wszystkich obiektów we wszystkich warstwach dokumentu. Możesz też ukryć ścieżkę zaznaczenia, tak aby edytować zaznaczony obiekt wyświetlając go tak, jak będzie wyglądał w Internecie lub na wydruku.

Aby dodać obiekt do zaznaczenia:

- ❖ Trzymając wciśnięty klawisz Shift klikaj następne obiekty za pomocą narzędzia Wskaźnik, Podselekcja lub Zaznacz pod spodem.

Aby usunąć zaznaczenie jednego obiektu pozostawiając zaznaczone pozostałe obiekty :

- ❖ Trzymając wciśnięty klawisz Shift kliknij zaznaczony obiekt.

Aby zaznaczyć wszystkie obiekty we wszystkich warstwach dokumentu:

- ❖ Wybierz polecenie Zaznacz > Zaznacz wszystko

Uwaga: Polecenie Zaznacz wszystko nie zaznacza obiektów ukrytych.

Aby usunąć zaznaczenie wszystkich zaznaczonych obiektów:

- ❖ Wybierz polecenie Zaznacz > Usuń zaznaczenie.

Uwaga: Musisz usunąć zaznaczenie preferencji Edycja jednej warstwy, aby zaznaczyć wszystkie widoczne obiekty we wszystkich warstwach dokumentu. Gdy zaznaczysz preferencję Edycja jednej warstwy, tylko obiekty w warstwie bieżącej będą zaznaczane. Więcej informacji znajduje się w części "Organizacja warstw" na stronie 170.

Aby ukryć wyróżnienie zaznaczenia ścieżki zaznaczonego obiektu:

- ❖ Wybierz polecenie Widok > Ukryj krawędzie.

Uwaga: Możesz użyć panelu Warstwy albo okna Inspektor właściwości do zidentyfikowania zaznaczonego obiektu gdy jego kontur i punkty będą ukryte.

Aby ukryć zaznaczone obiekty:

- ❖ Wybierz polecenie Widok > Ukryj zaznaczenie.

Uwaga: Obiekty ukryte nie będą eksportowane. (Nie dotyczy to obiektów WWW plasterków i punktów aktywnych w Warstwie WWW)

Aby pokazać wszystkie obiekty:

- ❖ Wybierz polecenie Widok > Pokaż wszystko.

Uwaga: Aby ukryć obiekty niezależnie od tego czy są zaznaczone czy nie, możesz kliknąć lub przeciągnąć wzdłuż kolumny Oko w panelu Warstwy.

Zaznaczanie pikseli

Możesz edytować piksele w całym obszarze roboczym lub wybrać jedno z narzędzi zaznaczania, aby ograniczyć edycję do pewnego obszaru obrazu.

	Narzędzie Ramka zaznaczenia zaznacza prostokątny obszar pikseli w obrazie.
	Narzędzie Zaznaczanie owalne zaznacza eliptyczny obszar pikseli w obrazie.
	Narzędzie Lasso zaznacza dowolny obszar pikseli w obrazie.
	Narzędzie Lasso wielokątne zaznacza dowolny obszar pikseli, o prostych krawędziach, w obrazie.
	Narzędzie Różdżka zaznacza obszar pikseli o podobnym kolorze w obrazie.

Narzędzia zaznaczanie pikseli rysują ramki zaznaczenia, określające obszar zaznaczonych pikseli. Po narysowaniu ramki zaznaczenia możesz operować nią przesuwać ją, dodając do niej nowe elementy i opierając na niej inne zaznaczenie. Możesz edytować piksele wewnątrz zaznaczenia, stosować do nich filtry oraz wymazywać je, bez wpływania na piksele poza zaznaczeniem. Możesz też tworzyć swobodne zaznaczenie pikseli, które możesz edytować, przesuwać, wycinać i kopiować.

Opcje narzędzia Zaznaczenie bitmapy

Gdy wybierzesz narzędzie Ramka zaznaczenia, Zaznaczenie owalne, Lasso, Lasso wielokątne lub Różdżka, w oknie Inspektor właściwości wyświetlone zostaną opcje tego narzędzia.

Zaznaczenie pola Aktywna ramka zaznaczenia, umożliwia zmianę ustawień Krawędzi oraz stopień wtapiania (jeśli w ustawieniach Krawędzi określona została opcja Wtapianie) zaznaczonej bitmapy, przy aktywnym narzędziu Ramka zaznaczenia, Zaznaczenie owalne, Lasso, Lasso wielokątne lub Różdżka.

W oknie Inspektor właściwości wyświetlane są też trzy opcje Krawędzi dla tych narzędzi:

Twarda tworzy ramkę zaznaczenia z określonymi krawędziami.

Wygładzanie zabezpiecza przed postrzępieniem krawędzi ramki zaznaczenia.

Wtapianie pozwala na zmiękczenie krawędzi zaznaczenia pikseli.

Korzystając z narzędzi zaznaczania możesz ustawić opcję Wtapianie, przed utworzeniem zaznaczenia albo możesz wtopić istniejące zaznaczenia, zaznaczając pole Aktywna ramka zaznaczenia. Możesz też wtopić istniejące zaznaczenia za pomocą polecenia Wtop, w menu Zaznacz. Więcej informacji znajduje się w części “Wtapianie zaznaczenia pikseli” na stronie 53.

Gdy wybierzesz narzędzie Ramka zaznaczenia lub Zaznaczenie owalne, w oknie Inspektor właściwości wyświetlone zostaną trzy opcje stylu:

Zwykły pozwala na utworzenie ramki zaznaczenia, której wysokość i szerokość są od siebie niezależne.

Stałe proporcje ogranicza wysokości i szerokość do stałych proporcji.

Stały rozmiar ustawia określone rozmiary wysokości i szerokości.

***Uwaga:** Narzędzie Różdżka posiada też opcję ustawienia Tolerancji. Więcej informacji znajduje się w części “Zaznaczanie obszarów o podobnym kolorze.” na stronie 49.*

Tworzenie ramek zaznaczenia pikseli

Narzędzia Ramka zaznaczenia, Zaznaczenie owalne, Lasso, Lasso wielokątne oraz Różdżka w sekcji Bitmapa w panelu Narzędzia umożliwiają zaznaczenie pewnych obszarów pikseli poprzez narysowanie ramki dookoła nich.

***Uwaga:** Jeśli będziesz chciał mieć możliwość zmiany ustawień zaznaczenia w trakcie używania tych narzędzi, upewnij się że zaznaczyłeś pole Aktywna ramka zaznaczenia, przed utworzeniem zaznaczenia.*

Aby zaznaczyć prostokątny lub eliptyczny obszar pikseli:

- 1 Wybierz narzędzie Ramka zaznaczenia lub Zaznaczenie owalne.
- 2 Ustaw opcje Styl i Krawędź w oknie Inspektor właściwości. Więcej informacji znajduje się w części “Opcje narzędzia Zaznaczenie bitmapy” na stronie 47.
- 3 Przeciągnij aby narysować ramkę zaznaczenia określającą zaznaczenie pikseli.

Aby narysować dodatkowe kwadratowe lub okrągłe ramki zaznaczenia, przytrzymaj wciśnięty klawisz Shift przeciągając narzędzie Ramka zaznaczenia lub Zaznaczenie owalne. Gdy włączona jest opcja Aktywna ramka zaznaczenia w trakcie kolejnych zaznaczeń, własność Aktywna ramka zaznaczenia będzie dotyczyć tylko ostatniego zaznaczenia.

Aby narysować ramkę zaznaczenie od środka, usuń zaznaczenie wszystkich innych aktywnych ramek, a następnie trzymaj wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Macintosh) w trakcie rysowania.

Aby zaznaczyć dowolny kształt obszaru pikseli:

- 1 Wybierz narzędzie Lasso.
- 2 Wybierz opcję Krawędź w oknie Inspektor właściwości. Więcej informacji znajduje się w części “Opcje narzędzia Zaznaczenie bitmapy” na stronie 47.
- 3 Przeciągnij wskaźnik dookoła pikseli, które chcesz zaznaczyć.

Rysowanie punktów w celu utworzenia ramki zaznaczenia

Narzędzie Lasso wielokątne pozwala na zaznaczenie pewnych pikseli w obrazie bitmapowym, przez wielokrotne klikanie dookoła obwodu obszaru pikseli, które mają być zaznaczone.

Aby zaznaczyć wielokątny obszar pikseli:

- 1 Wybierz narzędzie Lasso wielokątne.
- 2 Wybierz opcję Krawędź w oknie Inspektor właściwości. Więcej informacji znajduje się w części “Opcje narzędzia Zaznaczenie bitmapy” na stronie 47.
- 3 Klikaj aby narysować punkty wzdłuż obwodu obiektu lub obszaru obrysowując zaznaczenie.
Przytrzymaj wciśnięty klawisz Shift, aby ograniczyć nachylenie segmentów ramki Lasso wielokątne do wielokrotności 45°.
- 4 Aby zamknąć wielokąt wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij punkt początkowy.
 - Kliknij dwukrotnie w przestrzeni roboczej.

Zaznaczanie obszarów o podobnym kolorze.

Narzędzie Różdżka umożliwia zaznaczanie obszarów pikseli o podobnym kolorze. Dopasowując opcje Tolerancja oraz Krawędź narzędzia Różdżka w oknie Inspektor właściwości możesz wpływać na sposób zaznaczania pikseli przez Różdżkę.

Aby zaznaczyć obszar pikseli o podobnym zakresie kolorów:

- 1 Wybierz narzędzie Różdżka.
- 2 Wybierz opcję Krawędź w oknie Inspektor właściwości. Więcej informacji znajduje się w części “Opcje narzędzia Zaznaczenie bitmapy” na stronie 47.
- 3 Ustaw poziom tolerancji przeciągając suwak tolerancji w oknie Inspektor właściwości.
Tolerancja określa zakres tonalny kolorów, które będą zaznaczone gdy klikniesz piksel narzędziem Różdżka. Jeśli wprowadzisz 0 i klikniesz piksel, zostaną zaznaczone tylko sąsiednie piksele o dokładnie takim samym tonie. Gdy wprowadzisz 65, zostanie zaznaczony szerszy zakres tonów.
- 4 Kliknij obszar koloru który chcesz zaznaczyć.
Dookoła zaznaczonego obszaru pikseli pojawi się ramka.



Piksele zaznaczone z niższą tolerancją (powyżej), a następnie z wyższą tolerancją (poniżej)

Aby zaznaczyć podobne kolory w całym dokumencie.

- 1 Zaznacz obszar koloru narzędziem ramka zaznaczenia, lasso lub Róźdzka.
- 2 Wybierz polecenie Zaznacz > Zaznacz podobne.

Jedna lub kilka ramek zaznaczenie otaczają wszystkie obszary zawierające zaznaczony zakres pikseli, zgodnie z ustawieniami Tolerancji narzędzia Róźdzka, w oknie Inspektor właściwości

Uwaga: Aby dopasować tolerancję polecenia Zaznacz podobne, wybierz narzędzie Róźdzka i zmień ustawienia pola Tolerancja w oknie Inspektor właściwości, przed wykonaniem tego polecenia. Możesz też zaznaczyć pole Aktywna ramka zaznaczenia, aby móc zmieniać ustawienia Tolerancji za pomocą narzędzia Róźdzka.

Usuwanie ramki zaznaczenia

Możesz usuwać ramkę zaznaczenia bez wpływania na dokument.

Aby usunąć ramkę zaznaczenia wykonaj jedną z następujących czynności:

- Narysuj inną ramkę.
- Kliknij poza bieżącym zaznaczeniem z aktywnym narzędziem ramka zaznaczenia lub lasso.
- Naciśnij klawisz Escape.
- Wybierz polecenie Zaznacz > Usuń zaznaczenie.

Dopasowywanie ramek zaznaczenia

Po zaznaczeniu pikseli narzędziem ramka zaznaczenia lub lasso, możesz edytować i przesuwac krawędzie ramki bez wpływania na piksele leżące pod nią. Możesz ręcznie dodawać oraz usuwać piksele z krawędzi ramki zaznaczenia za pomocą klawiszy modyfikujących.

Ponadto, możesz rozszerzyć lub zawęzić krawędzie ramki zaznaczenia w określonym stopniu, zaznaczać dodatkowy obszar pikseli dookoła ramki istniejącej oraz wygładzać krawędzie ramki zaznaczenia.

Przesuwanie i dopasowywanie ramki zaznaczenia

Możesz przesunąć ramkę zaznaczenia aby umieścić ją na innym obszarze pikseli lub zmienić jej położenie w trakcie rysowania naciskając podczas rysowania klawisz Spacja.

Aby przesunąć ramkę zaznaczenia wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij ramkę zaznaczenia za pomocą narzędzia ramka zaznaczenia, lasso lub Różdżka.
- Użyj klawiszy strzałek do posuwania ramki zaznaczenia o 1 piksel.
- Naciśnij klawisz Spacja i użyj klawiszy strzałek do przesuwania ramki zaznaczenia o 10 pikseli.

Aby zmienić położenie zaznaczenia za pomocą klawisza Spacja.

- 1 Rozpocznij przeciąganie aby narysować zaznaczenie.
- 2 Bez zwalniania przycisku myszy przytrzymaj wciśnięty klawisz Spacja.
- 3 Przeciągnij ramkę zaznaczenia do innego położenia w obszarze roboczym.
- 4 Nadal trzymając wciśnięty przycisk myszy zwolnij klawisz Spacja.
- 5 Kontynuuj przeciąganie, aby narysować zaznaczenie.

Dodawanie i usuwanie pikseli

Po narysowaniu ramki zaznaczenia za pomocą dowolnego narzędzia zaznaczania bitmapy, możesz powiększać zaznaczenie za pomocą tego samego lub innego narzędzia zaznaczania bitmapy.

Aby powiększyć istniejące zaznaczenie pikseli:

- 1 Wybierz dowolne narzędzie zaznaczania bitmapy.
- 2 Trzymając naciśnięty klawisz Shift narysuj dodatkowe ramki zaznaczenia.
- 3 Powtarzaj kroki 1 i 2 z aktywnym dowolnym narzędziem zaznaczania bitmapy, aby kontynuować powiększanie zaznaczenia.

Nachodzące na siebie ramki zaznaczenia zostaną połączone tworząc jedną ramkę.

Aby usunąć piksele z zaznaczenia:

- ❖ Trzymaj wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Macintosh) i użyj narzędzia zaznaczania bitmapy, aby zaznaczyć obszar pikseli który ma być wykrojony.

Tworzenie ramki zaznaczenia przez przecięcie ramek.

Możesz zaznaczyć piksele w istniejącej ramce rysując inną ramkę nachodzącą na ramkę oryginalną.

Aby zaznaczyć obszar pikseli określony przez przecięcie dwóch ramek zaznaczenia:

- 1 Trzymaj wciśnięte klawisze Alt+Shift (Windows) lub Option+Shift (Macintosh) tworząc nową ramkę zaznaczenia nachodzącą na ramkę oryginalną.
- 2 Zwolnij przycisk myszy.

Zaznaczone zostaną tylko piksele w obszarze przecięcia.

Używanie miniaturki i klawiszy modyfikujących do modyfikowania zaznaczeń pikseli.

Mając zaznaczoną bitmapę możesz utworzyć zaznaczenie pikseli w tej bitmapie, korzystając z krycia dowolnego obiektu lub maski w panelu Warstwy. Dodatkowe informacje na temat panelu Warstwy znajdziesz “Posługiwanie się warstwami” na stronie 168.

Aby utworzyć lub zastąpić selekcję pikseli w zaznaczonej bitmapie korzystając z krycia obiektu:

1 W panelu Warstwy umieść wskaźnik nad miniaturką obiektu, który ma być wykorzystany do utworzenia zaznaczenia pikseli.

2 Wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Command (Macintosh).

 Wskaźnik zmieni się wskazując że masz zamiar zaznaczyć kanał alfa albo obszar krycia obiektu.

3 Kliknij miniaturkę.

W zaznaczonej bitmapie zostanie utworzone nowe zaznaczenie pikseli.

Aby powiększyć istniejące zaznaczenie pikseli:

-  Kliknij z wciśniętymi klawiszami Alt-Shift (Windows) lub Command-Shift (Macintosh) miniaturkę obiektu w panelu Warstwy, aby dodać kształt jego obszaru krycia do bieżącego zaznaczenia pikseli.



Gdy umieścisz wskaźnik nad miniaturką i przytrzymasz wciśnięte określone klawisze modyfikujące, wskaźnik wskaże że, masz zamiar powiększać zaznaczenie pikseli.

Aby zmniejszyć istniejące zaznaczenie pikseli:

-  Kliknij z wciśniętymi klawiszami Control-Alt (Windows) lub Command-Option (Macintosh) miniaturkę obiektu w panelu Warstwy aby wyciąć kształt jego obszaru krycia z bieżącego zaznaczenia pikseli.



Gdy umieścisz wskaźnik nad miniaturką i przytrzymasz wciśnięte określone klawisze modyfikujące, wskaźnik wskaże że, masz zamiar zmniejszać zaznaczenie pikseli.

Aby utworzyć zaznaczenie pikseli w zaznaczonej bitmapie przez przecięcie nachodzących na siebie obiektów:

1 Kliknij z wciśniętym klawiszem Control (Windows) lub Command (Macintosh) miniaturkę obiektu, aby zaznaczyć jego kanał alfa lub obszar krycia.

 Wskaźnik zmieni się wskazując że masz zamiar zaznaczyć kanał alfa albo obszar krycia obiektu.

2 Kliknij trzymając wciśnięte klawisze Control-Shift-Alt (Windows) lub Command-Shift-Option (Macintosh) inny obiekt.

W zaznaczonej bitmapie zostanie utworzone zaznaczenie pikseli przez przecięcie obszarów krycia tych dwóch nachodzących na siebie obiektów.



Gdy umieścisz wskaźnik nad miniaturką i przytrzymasz wciśnięte określone klawisze modyfikujące, wskaźnik wskaże że masz zamiar utworzyć zaznaczenie pikseli z przecięcia obszarów krycia dwóch nachodzących na siebie obiektów.

Tworzenie odwróconego zaznaczenia pikseli

Wychodząc z bieżącego zaznaczania pikseli możesz utworzyć inne zaznaczenie pikseli, składające się ze wszystkich pikseli, które aktualnie nie są zaznaczone. Możesz, na przykład, użyć tej metody do zaznaczenia i wyczyszczenia wszystkich pikseli otaczających oryginalne zaznaczenie.

Aby utworzyć odwrócone zaznaczenie pikseli:

1 Zaznacz piksele za pomocą dowolnego narzędzia zaznaczania bitmapy.

- Wybierz polecenie **Zaznacz > Zaznacz odwrotnie**.

Zostaną zaznaczone wszystkie piksele, których nie było w oryginalnym zaznaczeniu.

Wtapianie zaznaczenia pikseli

Wtapianie tworzy efekt przejrzystości zaznaczonych pikseli. Korzystając z polecenia **Wtop** możesz wypróbować różne stopnie wtapiania i przeglądać efekt przed usunięciem zaznaczenia pikseli. Możesz też wtopić zaznaczenie ustawiając opcję stopień wtapiania w oknie **Inspektor właściwości** przed lub w trakcie używania narzędzia zaznaczania bitmapy. Więcej informacji znajduje się w części **“Opcje narzędzia Zaznaczenie bitmapy”** na stronie 47.

Aby wtopić zaznaczenie pikseli

- Wybierz polecenie **Zaznacz > Wtop**.
- Wprowadź stopień Wtapiania w oknie dialogowym **Wtop**.
Ramka zaznaczenia zmieni rozmiar stosownie do stopnia wtapiania.
- Jeśli trzeba, zmień liczbę w oknie dialogowym **Wtop**, aby dopasować stopień wtapiania.
- Kliknij przycisk **OK**.

 Aby zobaczyć jak wygląda zaznaczenie bez pikseli otaczających, wybierz polecenie **Zaznacz > Zaznacz odwrotnie** i naciśnij klawisz **Delete**. Możesz potem użyć panelu **Historia** lub polecenia **Edytuj > Cofnij**, aby wykonać następną próbę.

Rozszerzanie i zawężanie ramki zaznaczenia

Po narysowaniu ramki zaznaczenia pikseli możesz rozszerzyć lub zawęzić jej krawędzie.

Aby rozszerzyć krawędzie ramki zaznaczenia:

- Po narysowaniu ramki zaznaczenia wybierz polecenie **Zaznacz > Rozszerz ramkę zaznaczenia**.
- Wprowadź liczbę pikseli o jaką chcesz rozszerzyć krawędzie ramki i kliknij przycisk **OK**.

Aby zawęzić krawędzie ramki zaznaczenia:

- Po narysowaniu ramki zaznaczenia wybierz polecenie **Zaznacz > Zawężanie ramki zaznaczenia**.
- Wprowadź liczbę pikseli o jaką chcesz zawęzić krawędzie ramki i kliknij przycisk **OK**.

Zaznaczanie obszaru dookoła istniejącej ramki zaznaczenia

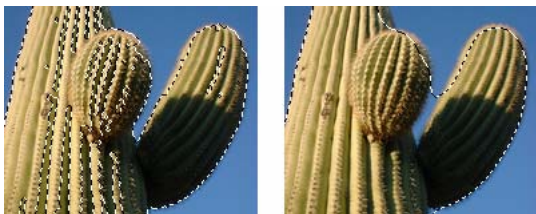
Możesz utworzyć dodatkową ramkę zaznaczenia, aby obramować istniejącą ramkę zaznaczenia na określoną szerokość. Pozwala to na tworzenie graficznych efektów specjalnych takich jak wtapianie krawędzi zaznaczenia pikseli.

Aby zaznaczyć obszar dookoła istniejącej ramki zaznaczenia:

- Po narysowaniu ramki zaznaczenia wybierz polecenie **Zaznacz > Zaznaczenie krawędzi**.
- Wprowadź szerokość ramki zaznaczenia którą chcesz umieścić dookoła ramki istniejącej i kliknij przycisk **OK**.

Wygładzanie krawędzi ramki zaznaczenia

Możesz wyeliminować nadmiarowe piksele wzdłuż krawędzi zaznaczenia pikseli. Jest to użyteczne gdy nadmiarowe piksele pojawiają się wzdłuż krawędzi zaznaczenia pikseli lub ramki zaznaczenia po użyciu narzędzia **Różdżka**.



Zaznaczenie pikseli przed i po wygładzeniu

Aby wygładzić krawędzie ramki zaznaczenia:

- 1 Wybierz polecenie Zaznacz > Wygładź ramkę zaznaczenia.
- 2 Wprowadź promień próbny, aby określić żądany stopień wygładzania i kliknij przycisk OK.

Konwersja ramki zaznaczenia na ścieżkę

W programie Fireworks możesz przekonwertować zaznaczenie bitmapy na obiekt wektorowy, rysując ramkę zaznaczenia dookoła części bitmapy, którą chcesz przekonwertować. Na przykład, proces ten jest przydatny gdy chcesz rozpocząć tworzenie animacji przez obrysowywanie zaznaczenia bitmapy.

Aby przekonwertować ramkę zaznaczenia na ścieżkę

❖ Po narysowaniu ramki zaznaczenia wybierz polecenie Zaznacz > Konwertuj ramkę zaznaczenia na ścieżkę.

Do nowej ścieżki zostaną zastosowane bieżące atrybuty obrysu i wypełnienia w dokumencie.

Przenoszenie ramki zaznaczenia

Możesz przenieść ramkę zaznaczenia z jednego obiektu bitmapowego do innego w tej samej lub innej warstwie. Możesz też przenieść ramkę zaznaczenia do maski.

Aby przenieść ramkę zaznaczenia do innego obiektu bitmapowego:

- 1 Utwórz zaznaczenie rysując ramkę zaznaczenia.
- 2 W panelu Warstwy wybierz inny obiekt bitmapowy w tej samej warstwie lub obiekt w innej warstwie.

Ramka zaznaczenia zostanie przeniesiona do tego obiektu.

***Uwaga:** Program Fireworks traktuje maski i obiekty zamaskowane jako oddzielne obiekty. Dodatkowe informacje na temat masek znajdziesz "Maskowanie obrazów" na stronie 174.*

Zapis ramek zaznaczenia

Możesz zapisać rozmiar, kształt oraz położenie zaznaczenia do ponownego użycia później. Możesz też zapisać kilka ramek zaznaczenia.

Aby zapisać ramkę zaznaczenia:

- 1 Wybierz polecenie Zaznacz > Zapisz zaznaczenie bitmapy, aby otworzyć okno dialogowe Zapisz zaznaczenie.
- 2 W polu Dokument wyświetlana jest nazwa aktywnego dokumentu, w którym zostanie zapisana ramka zaznaczenia. Możesz pozostawić tę nazwę bez zmian albo wybrać inną w wyskakującym menu, gdybyś chciał zapisać ramkę zaznaczenia w innym otwartym dokumencie.

3 W polu Zaznaczenie wyświetlana jest nazwa aktywnego zaznaczenia w dokumencie aktywnym. Jeśli jest to nowe zaznaczenie pojawia się domyślnie słowo Nowe. Możesz pozostawić to pole bez zmian albo, gdy chcesz zastąpić wcześniej zapisane zaznaczenie nowym zaznaczeniem wybierz inne zapisane wcześniej zaznaczenie w wyskakującym menu.

4 Pole Nazwa z wyświetlonym słowem Domyślne jest włączone tylko wtedy, gdy w polu Zaznaczenie jest wyświetlane słowo Nowe. W takim przypadku zaznacz słowo Domyślne i wpisz nazwę nowego zaznaczenia.

5 Gdy w polu Zaznaczenie wyświetlane jest słowo Nowe, włączona zostanie opcja Nowe zaznaczenie w sekcji Operacja, w oknie dialogowym Zapisz zaznaczenie. Jeśli w polu Zaznaczenie zostanie wybrane wcześniej zapisane zaznaczenie, wtedy w sekcji Operacja będą włączone wszystkie poniższe opcje.

- "Zastąp zaznaczenie" zaznaczenie aktywne w dokumencie aktywnym zastępuje zaznaczenie określone w polu Zaznaczenie.
- "Dodaj do zaznaczenia" dodaje zaznaczenie aktywne do zaznaczenia określonego w polach Dokument i Zaznaczenie.
- "Usuń z zaznaczenia" usuwa zaznaczenie aktywne z zaznaczenia określonego w polach Dokument i Zaznaczenie.
- "Przetnij z zaznaczeniem" przecina zaznaczenie aktywne z zaznaczeniem określonym w polach Dokument i Zaznaczenie.

6 Wybierz operację w sekcji Operacja, a potem kliknij przycisk OK.

Powtórz ten proces dla każdej ramki zaznaczenia którą chcesz zapisać.

Przywracanie ramek zaznaczenia

Możesz przywrócić ramkę zaznaczenia, która wcześniej została nazwana i zapisana.

Aby przywrócić ramkę zaznaczenia:

1 Wybierz polecenie Zaznacz > Przywróć zaznaczenie bitmapy, aby otworzyć okno dialogowe Przywróć zaznaczenie.

2 W polu Dokument wyświetlana jest nazwa aktywnego dokumentu, w którym została zapisana ramka zaznaczenia. Możesz pozostawić tę nazwę bez zmian albo wybrać inną w wyskakującym menu, gdybyś chciał przywrócić ramkę zaznaczenia z innego otwartego dokumentu.

3 W polu Zaznaczenie wyświetlana jest nazwa zaznaczenia które ma być przywrócone. Jeśli chcesz przywrócić inne zaznaczenie, wybierz je w wyskakującym menu.

4 Jeśli chcesz odwrócić przywracane zaznaczenie, zaznacz pole Odwróć.

5 Jeśli w bieżącym dokumencie nie będzie żadnego aktywnego zaznaczenia, zostanie włączona opcja Nowe zaznaczenie w sekcji Operacja w oknie dialogowym Przywróć zaznaczenie. Jeśli w bieżącym dokumencie jest aktywna ramka zaznaczenia, wtedy w sekcji Operacja będą włączone wszystkie poniższe opcje.

- "Zastąp zaznaczenie" zaznaczenie aktywne w dokumencie aktywnym zastępowane jest zaznaczeniem określonym w polu Zaznaczenie.
- "Dodaj do zaznaczenia" dodaje zaznaczenie aktywne do zaznaczenia określonego w polach Dokument i Zaznaczenie.
- "Usuń z zaznaczenia" usuwa zaznaczenie aktywne z zaznaczenia określonego w polach Dokument i Zaznaczenie.
- "Przetnij z zaznaczeniem" przecina zaznaczenie aktywne z zaznaczeniem określonym w polach Dokument i Zaznaczenie.

6 Wybierz operację w sekcji Operacja a potem kliknij przycisk OK.

Powtórz ten proces dla każdej ramki zaznaczenia którą chcesz przywrócić.

Usuwanie ramek zaznaczenia

Możesz usunąć ramkę zaznaczenia, która wcześniej została nazwana i zapisana.

Uwaga: Funkcja ta jest włączona tylko wtedy, gdy otwarty dokument zawiera przynajmniej jedno zapisane zaznaczenie.

Aby usunąć ramkę zaznaczenia:

- 1 Wybierz polecenie Zaznacz > Usuń zaznaczenie bitmapy, aby otworzyć okno dialogowe Usuń zaznaczenie.
- 2 W polu Dokument zostanie wyświetlona nazwa aktywnego dokumentu zawierającego ramkę zaznaczenia. Możesz pozostawić tę nazwę bez zmian albo wybrać inną w wyskakującym menu, gdybyś chciał usunąć ramkę zaznaczenia z innego dokumentu.
- 3 W polu Zaznaczenie wyświetlana jest nazwa aktywnego zaznaczenia w dokumencie aktywnym. Możesz pozostawić je bez zmian albo gdybyś chciał usunąć inną ramkę zaznaczenia z dokumentu wyświetlanego w polu Dokument, wybierz inne zaznaczenie w wyskakującym menu.
- 4 Aby usunąć zaznaczenie wyświetlane w polu Zaznaczenie, kliknij przycisk OK. Aby zamknąć okno dialogowe bez usuwania żadnych zaznaczeń kliknij przycisk Anuluj.

Tworzenie i przesuwanie swobodnego zaznaczenia pikseli.

Gdy przeciągasz ramkę zaznaczenia do nowego położenia, przesuwa się sama ramka. Gdy chcesz przesuwać, edytować, wycinać lub kopiować zaznaczone piksele, musisz najpierw utworzyć z pikseli swobodne zaznaczenie.

Aby utworzyć swobodne zaznaczenie pikseli:

- 1 Zaznacz piksele za pomocą dowolnego narzędzia zaznaczania bitmapy.
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Trzymaj wciśnięty klawisz Control (Windows) lub Command (Macintosh) i przeciągaj zaznaczenie używając dowolnego narzędzia z sekcji Bitmapa w panelu Narzędzia.
 - Wybierz narzędzie Wskaźnik i przeciągnij zaznaczenie.

Aby przesunąć swobodne zaznaczenia wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij swobodne zaznaczenie za pomocą narzędzia Wskaźnik lub dowolnego narzędzia zaznaczania bitmapy.
- Jeśli aktywne jest narzędzie inne niż zaznaczanie bitmapy, trzymając wciśnięty klawisz Control (Windows) lub Command (Macintosh) przeciągnij swobodne zaznaczenie.
- Użyj klawiszy strzałek lub klawisza Shift razem z klawiszami strzałek.

Po usunięciu zaznaczenia swobodnego zaznaczenia pikseli oraz po wybraniu dowolnego narzędzia wektorowego lub WWW, swobodne zaznaczenie stanie się częścią bieżącego obiektu bitmapowego.

Wstawianie nowej bitmapy przez wycinanie lub kopiowanie.

Możesz wstawić nową bitmapę opartą o zaznaczenie pikseli do bieżącej warstwy dokumentu wycinając lub kopiując zaznaczone piksele.

Aby wstawić nową bitmapę wycinając i wklejając zaznaczenie pikseli:

- 1 Zaznacz obszar pikseli za pomocą narzędzia zaznaczania pikseli.
- 2 Wybierz polecenie Edytuj > Wstaw > Bitmapa przez wycinanie.

W bieżącej warstwie zostanie utworzony nowy obiekt bitmapa w oparciu o zaznaczenie pikseli, a zaznaczone piksele zostaną usunięte z oryginalnego obiektu bitmapowego. W panelu Warstwy, w warstwie bieżącej zostanie wyświetlona miniaturka nowej bitmapy, powyżej obiektu z którego została wycięta.

Aby wstawić nową bitmapę kopiując i wklejając zaznaczenie pikseli:

- 1 Zaznacz obszar pikseli za pomocą narzędzia zaznaczania pikseli.
- 2 Wybierz polecenie Edytuj > Wstaw > Bitmapa przez kopiowanie.

W bieżącej warstwie zostanie utworzony nowy obiekt bitmapa w oparciu o zaznaczenie pikseli, a zaznaczone piksele pozostaną w oryginalnym obiekcie bitmapowym. W panelu Warstwy, w warstwie bieżącej zostanie wyświetlona miniaturka nowej bitmapy, powyżej obiektu z którego została skopiowana.

Edycja zaznaczonych obiektów

Program Fireworks dostarcza wielu metod edycji zaznaczonych obiektów. możesz przesuwać obiekty w obszarze roboczym albo z aplikacji do aplikacji, możesz replikować obiekty za pomocą poleceń Klonuj i Powiel, możesz też usuwać obiekty z przestrzeni roboczej.

Aby przesunąć zaznaczenie wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij je za pomocą narzędzia Wskaźnik, Podselekcja lub Zaznacz pod spodem.
- Użyj klawiszy strzałek do przesuwania zaznaczenia o 1 piksel.
- Przytrzymaj wciśnięty klawisz Shift naciskając klawisze strzałek, aby przesuwać zaznaczenie o 10 pikseli.
- W oknie Inspektor właściwości wprowadź współrzędne X i Y położenia lewego górnego rogu zaznaczenia.
- Wprowadź współrzędne *x* oraz *y* obiektu w panelu Informacje. Jeśli pola X oraz Y nie są widoczne, przeciągnij dolną krawędź panelu.

Aby przesunąć lub skopiować zaznaczone obiekty przez wklejanie:

- 1 Zaznacz obiekt lub kilka obiektów.
- 2 Wybierz polecenie Edytuj > Wytnij lub edytuj > Kopiuj.
- 3 Wybierz polecenie Edytuj > Wklej.

Aby powielić jeden lub kilka zaznaczonych obiektów:

- ❖ Wybierz polecenie Edytuj > Powiel.

Powtarzanie tego polecenia powoduje wyświetlanie duplikatów zaznaczonego obiektu w ustawieniu kaskadowym względem obiektu oryginalnego o 10 pikseli na prawo i o 10 pikseli w dół od poprzedniego duplikatu. Ostatni utworzony duplikat staje się obiektem aktywnym.

Uwaga: Nie można używać poleceń Powiel ani Klonuj z zaznaczeniami bitmap. Użyj narzędzia Podselekcja lub Stempel aby powielić część obrazu bitmapowego. Więcej informacji na temat korzystania z narzędzia Podselekcja znajdziesz w następujących procedurach. Więcej informacji na temat korzystania z narzędzia Stempel znajdziesz „Retuszowanie bitmap” na stronie 70.

Aby powielić zaznaczenie pikseli wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij zaznaczenie pikseli za pomocą narzędzia Podselekcja.
- Przeciągnij obiekt naciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Macintosh) za pomocą narzędzia Wskaźnik.

Aby powielić zaznaczenie:

- ❖ Wybierz polecenie Edytuj > Klonuj.

Duplikat zaznaczenia umieszczany jest dokładnie nad oryginałem i staje się obiektem zaznaczonym.

Uwaga: Aby przesunąć zaznaczony duplikat poza oryginał z dokładnością do jednego piksela użyj klawiszy strzałek lub klawiszy strzałek z naciśniętym klawiszem Shift. Jest to wygodny sposób utrzymania określonej odległości pomiędzy duplikatami oraz utrzymania pionowego lub poziomego wyrównania duplikatów.

Aby usunąć zaznaczone obiekty wykonaj jedną z następujących czynności:

- Naciśnij klawisz Delete lub Backspace.
- Wybierz polecenie Edytuj > Wyczyść.
- Wybierz polecenie Edytuj > Wytnij.
- Kliknij obiekt prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z naciśniętym klawiszem Control (Macintosh) i wybierz polecenie Edytuj > Wytnij w menu kontekstowym.

Aby anulować lub usunąć zaznaczenie wykonaj jedną z następujących czynności:

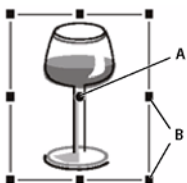
- Wybierz polecenie Zaznacz > Usuń zaznaczenie.
- Kliknij w dowolnym miejscu obrazu poza zaznaczonym obszarem, gdy używasz narzędzia Ramka zaznaczenia, Zaznaczenie owalne lub Lasso.
- Naciśnij klawisz Escape.

Przekształcanie i zniekształcanie zaznaczonych obiektów i zaznaczeń

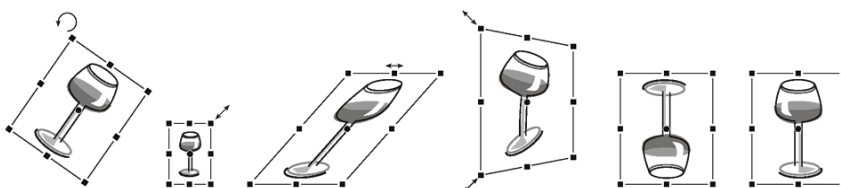
Możesz przekształcić zaznaczony obiekt lub grupę, lub zaznaczenie pikseli za pomocą narzędzi Skaluj, Pochyl i Zniekształcanie oraz poleceń menu.

	Skalowanie powiększa lub zmniejsza obiekt
	Pochylenie pochyla obiekt wzdłuż określonej osi.
	Zniekształcanie przesuwa boki lub narożniki obiektu w kierunku przeciągania uchwytów zaznaczenia. Jest to przydatne przy tworzeniu wyglądu 3D.

Gdy wybierzesz dowolne narzędzie przekształcania lub polecenie w menu Przekształć, program Fireworks wyświetla uchwyty przekształcania dookoła zaznaczonych obiektów.



A. Punkt środkowy B. Uchwyty przekształcania



Obiekt obracany, skalowany, pochylany, zniekształcany oraz odbijany w pionie i w poziomie.

Aby przekształcić zaznaczone obiekty za pomocą uchwytów przekształcania.

1 Wybierz narzędzie przekształcania.

Gdy przesuwasz wskaźnik na uchwyty zaznaczenia lub blisko nich, wskaźnik ten zmienia się wskazując bieżące przekształcenie.

2 Aby przekształcić obiekty wykonaj jedną z następujących czynności:

- Umieść wskaźnik blisko punktu narożnego a potem przeciągnij aby obrócić obiekt.
- Przeciągnij uchwyt przekształcania, aby przekształcać odpowiednio do aktywnego narzędzia przekształcania.

3 Kliknij dwukrotnie w oknie lub naciśnij klawisz Enter, aby zastosować zmiany.

Zmiana rozmiarów (skalowanie) obiektów

Skalowanie obiektu powiększa lub zmniejsza go w poziomie, w pionie lub w obu kierunkach.

Aby przeskalować zaznaczony obiekt:

1 Aby wyświetlić uchwyty przekształcania wykonaj jedną z następujących czynności:

-  Wybierz narzędzie Skalowanie.
- Wybierz polecenie Modyfikuj > Przekształć > Skaluj.

2 Przeciągnij uchwyty przekształcania:

- Aby przeskalować obiekt zarówno w poziomie jak i w pionie przeciągnij uchwyt narożny. Jeśli podczas skalowania naciskasz klawisz Shift, zachowywane są proporcje obiektu.
- Aby przeskalować obiekt w poziomie lub w pionie przeciągnij uchwyt boczny.
- Aby przeskalować obiekt od środka naciśnij klawisz Alt podczas przeciągania dowolnego uchwytu.

Uwaga: Możesz też zmienić rozmiar zaznaczonych obiektów wprowadzając ich wymiary w oknie Inspektor właściwości. Dodatkowe informacje znajdziesz “Przekształcanie obiektów numerycznie” na stronie 61.

Obracanie obiektów

Przy obracaniu obiektu jego osią obrotu jest punkt środkowy. Możesz obrócić obiekt wybierając predefiniowany kąt lub umieszczając wskaźnik poza uchwytami przekształcania obiektu, aby wyświetlić wskaźnik obracania przed przeciągnięciem.

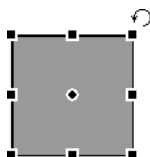
***Uwaga:** Możesz też obrócić dokument w obszarze roboczym. Więcej informacji znajduje się w części “Obracanie powierzchni roboczej” na stronie 39.*

Aby obrócić zaznaczony obiekt o 90° lub 180°:

- ❖ Wybierz polecenie Modyfikuj > Przekształć i wybierz polecenie Obróć w podmenu.

Aby obrócić zaznaczony obiekt przez przeciągnięcie:

- 1  Wybierz dowolne narzędzie przekształcania.
- 2 Przesuwaj wskaźnik poza obiekt aż do pojawienia się wskaźnika obrotu.



- 3 Przeciągnij aby obrócić obiekt.

 *Aby ograniczyć obrót do wielokrotności 15° względem poziomu, przytrzymaj naciśnięty klawisz Shift podczas przeciągania.*

- 4 Kliknij dwukrotnie w oknie lub naciśnij klawisz Enter aby zastosować zmiany.

Aby zmienić położenie osi obrotu:

- ❖ Przeciągnij punkt środkowy poza środek.

Aby ustawić ponownie oś obrotu w środku zaznaczenia, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij dwukrotnie punkt środkowy.
- Naciśnij klawisz Escape, aby usunąć zaznaczenie obiektu, a następnie zaznacz go ponownie.

Odbijanie obiektów

Możesz odbić obiekt względem jego osi pionowej lub poziomej bez zmiany jego położenia względnego w obszarze roboczym.

Aby odbić zaznaczony obiekt:

- ❖ Wybierz polecenie Modyfikuj > Przekształć > Odbij poziomo lub Odbij pionowo.

Pochylanie obiektów

Pochylanie obiektu przekształca go przez pochylenie wzdłuż osi poziomej, pionowej lub obu osi.

Aby przechylić zaznaczony obiekt:

1 Aby wyświetlić uchwyty przekształcania wykonaj jedną z następujących czynności:

-  Wybierz narzędzie Pochylenie.
- Wybierz polecenie Modyfikuj > Przekształć > Pochyl.

2 Przeciągnij uchwyt aby pochylić obiekt.

3 Kliknij dwukrotnie w oknie lub naciśnij klawisz Enter, aby usunąć uchwyty przekształcania.

Aby uzyskać złudzenie perspektywy:

- ❖ Przeciągnij punkt narożny.

Zniekształcanie obiektów

Możesz zmienić rozmiar i proporcje obiektu przeciągając uchwyt zaznaczenia za pomocą narzędzia Zniekształcanie.

Aby zniekształcić zaznaczony obiekt:

1 Aby wyświetlić uchwyty przekształcania wykonaj jedną z następujących czynności:

-  Wybierz narzędzie Zniekształcanie.
- Wybierz polecenie Modyfikuj > Przekształć > Zniekształcanie.

2 Przeciągnij uchwyt aby zniekształcić obiekt.

3 Kliknij dwukrotnie w oknie lub naciśnij klawisz Enter, aby zastosować zmiany.

Przekształcanie obiektów numerycznie

Zamiast przeciągania w celu przeskalowania, zmiany rozmiaru i obracania obiektu, możesz przekształcić go wprowadzając odpowiednie wartości.

Aby zmienić rozmiar zaznaczonych obiektów korzystając z okna Inspektor właściwości lub panelu Informacje:

- ❖ Wprowadź nowe wymiary szerokości (Sz) lub wysokości (W).

***Uwaga:** Jeśli pola Sz i W nie są widoczne w oknie Inspektor właściwości, kliknij strzałkę rozwinięcia aby wyświetlić wszystkie właściwości.*

Aby przeskalować lub obrócić zaznaczone obiekty za pomocą polecenia Przekształcanie numeryczne:

1 Wybierz polecenie Modyfikuj > Przekształć > Przekształcanie numeryczne.

Otworzy się wtedy okno dialogowe Przekształcanie numeryczne.

2 W wyskakującym menu wybierz rodzaj przekształcenia, któremu ma być poddane bieżące zaznaczenie. Skaluj, Zmień rozmiar lub Obróć.

3 Zaznacz opcję Zachowaj proporcje aby zachować proporcje pionowe i poziome skalując lub zmieniając rozmiar zaznaczenia.

4 Zaznacz opcję Atrybuty skalowania aby przekształcić wypełnienie, obrys i efekty obiektu razem z samym obiektem.

5 Usuń zaznaczenie opcji Atrybuty skalowania, aby przekształcić tylko ścieżkę.

6 Wpisz wartości numeryczne, aby przekształcić zaznaczenie i kliknij przycisk OK.

Przeglądanie informacji o przekształcaniu w panelu Informacje.

Panel Informacje pozwala na przeglądanie informacji o przekształcaniu numerycznym aktualnie zaznaczonego obiektu. Informacje te są uaktualniane podczas edycji obiektu.

- W przypadku skalowania i przekształcenia dowolnego, w panelu Informacje wyświetlana jest szerokość (W) i wysokość (H) oryginalnego obiektu przed przekształceniem oraz procent powiększenia lub zmniejszenia szerokości i wysokości podczas przekształcania.
- W przypadku pochylania i zniekształcania w panelu Informacje wyświetlany jest kąt pochylenia jako wielokrotność 1 stopnia oraz współrzędne X i Y wskaźnika podczas przekształcania.

Aby wyświetlić informacje o przekształcaniu podczas przekształcania zaznaczenia:

- ❖ Wybierz polecenie Okno > Informacje.

Porządkowanie obiektów

Pracując z wieloma obiektami w jednym dokumencie możesz wykorzystać kilka technik porządkowania dokumentu:

- Możesz grupować pojedyncze obiekty, aby traktować je jako jeden obiekt lub aby zabezpieczać relacje tego obiektu z innymi w grupie.
- Możesz układać obiekty poniżej lub na wierzchu innych obiektów. Sposób w jaki ułożone są obiekty nazywa się *kolejność ułożenia*.
- Możesz wyrównać zaznaczone obiekty w obszarze roboczym do osi pionowej lub poziomej.

Grupowanie obiektów

Możesz pogrupować pojedyncze zaznaczone obiekty, a następnie operować nimi jak gdyby były jednym obiektem. Na przykład, po narysowaniu płatków kwiatka jako obiektów pojedynczych możesz pogrupować je, aby zaznaczać i przesuwać cały kwiatek jak pojedynczy obiekt.

Możesz edytować grupy bez ich rozgrupowywania. Możesz zaznaczyć do edycji pojedynczy obiekt grupy bez rozgrupowywania obiektów. Możesz też rozgrupować obiekty w dowolnej chwili.

Aby pogrupować jeden lub kilka zaznaczonych obiektów:

- ❖ Wybierz polecenie Modyfikuj > Grupuj.

Aby rozgrupować zaznaczone obiekty:

- ❖ Wybierz polecenie Modyfikuj > Rozgrupuj.

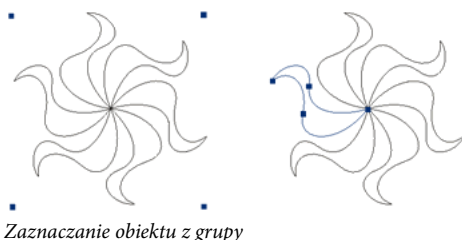
Zaznaczanie obiektów w grupach

Aby pracować z pojedynczymi obiektami z grupy, możesz albo rozgrupować obiekty, albo użyć narzędzia Podselekcja do zaznaczenia pojedynczych obiektów bez zmiany grupy.



Narzędzie Podselekcja

Modyfikacja atrybutów obiektu zaznaczonego narzędziem Podselekcja zmienia tylko ten obiekt, a nie całą grupę. Przesunięcie obiektu zaznaczonego narzędziem Podselekcja do innej warstwy usuwa ten obiekt z grupy.



Zaznaczanie obiektu z grupy

Aby zaznaczyć obiekt będący częścią grupy:

❖ Wybierz narzędzie Podselekcja i kliknij ten obiekt lub przeciągnij obszar zaznaczenia dookoła tego obiektu. Aby dodawać obiekty do zaznaczenia lub usuwać z niego, przytrzymaj wciśnięty klawisz Shift podczas klikania lub przeciągania.

Aby zaznaczyć grupę zawierającą zaznaczony obiekt, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij w dowolnym miejscu grupy prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z naciśniętym klawiszem Control (Macintosh) i wybierz polecenie Zaznacz > Nadselekcja w menu kontekstowym.
- Wybierz polecenie Zaznacz > Nadselekcja.

Aby zaznaczyć wszystkie obiekty z zaznaczonej grupy, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij w dowolnym miejscu grupy prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z naciśniętym klawiszem Control (Macintosh) i wybierz polecenie Zaznacz > Podselekcja w menu kontekstowym.
- Wybierz polecenie Zaznacz > Podselekcja.

Układanie obiektów

W obrębie warstwy, program Fireworks układa obiekty według kolejności utworzenia, umieszczając ostatnio utworzony obiekt na wierzchu. Kolejność ułożenia obiektów określa ich wygląd jeśli nachodzą na siebie.

Na kolejność ułożenia wpływa też kolejność warstw. Na przykład, przypuśćmy że dokument ma dwie warstwy o nazwach Warstwa 1 i Warstwa 2. Jeśli Warstwa 1 jest umieszczona poniżej Warstwy 2 w panelu Warstwy, wtedy wszystkie obiekty Warstwy 2 wyświetlane są powyżej wszystkich obiektów Warstwy 1. Możesz zmieniać kolejność warstw przeciągając je w panelu Warstwy w inne położenie. Więcej informacji znajduje się w części “Organizacja warstw” na stronie 170.

Aby zmienić kolejność ułożenia zaznaczonego obiektu lub grupy w warstwie:

- Wybierz polecenie Modyfikuj > Ułóż > Przesuń na wierzch lub Przesuń na spód, aby przesunąć obiekt lub grupę na wierzch lub na spód.
- Wybierz polecenie Modyfikuj > Ułóż > Przesuń do przodu lub Przesuń do tyłu, aby przesunąć obiekt lub grupę o jedno miejsce w górę lub w dół.

Jeśli zaznaczonych jest kilka obiektów lub grup, obiekty przesuwają się przed lub poniżej wszystkich niezaznaczonych obiektów, utrzymując kolejność względem siebie.

Wyrównywanie obiektów

Polecenia Wyrównaj w menu Modyfikuj oraz opcje w panelu Wyrównaj dostarczają wielu możliwości układania, pozwalając wykonać dowolną z następujących czynności:

- Wyrównywanie obiektów wzdłuż osi poziomej lub pionowej.
- Wyrównuje zaznaczone obiekty pionowo do ich prawej krawędzi, środka lub lewej krawędzi, oraz poziomo do ich górnej krawędzi, środka lub dolnej krawędzi.

Uwaga: Krawędzie określone są przez obwiednię zawierającą każdy zaznaczony obiekt.

- Rozmieszcza zaznaczone obiekty tak, aby ich środki lub krawędzie były w równych odstępach.

Możesz zastosować jedną lub kilka poleceń Wyrównaj do zaznaczonych obiektów.

Aby wyrównać zaznaczone obiekty wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Modyfikuj > Wyrównaj > Do lewej, aby wyrównać obiekty do zaznaczonego obiektu położonego najbardziej na lewo.
- Wybierz polecenie Modyfikuj > Wyrównaj > Wyśrodkuj pionowo, aby wyrównać punkty środkowe obiektów wzdłuż osi pionowej.
- Wybierz polecenie Modyfikuj > Wyrównaj > Do prawej, aby wyrównać obiekty do zaznaczonego obiektu położonego najbardziej na prawo.
- Wybierz polecenie Modyfikuj > Wyrównaj > Do góry, aby wyrównać obiekty do zaznaczonego obiektu położonego najbardziej na górze.
- Wybierz polecenie Modyfikuj > Wyrównaj > Wyśrodkuj poziomo, aby wyrównać punkty środkowe obiektów wzdłuż osi poziomej.
- Wybierz polecenie Modyfikuj > Wyrównaj > Do dołu, aby wyrównać obiekty do zaznaczonego obiektu położonego najbardziej na dole.

Aby równomiernie rozmieścić szerokości lub wysokości trzech lub więcej zaznaczonych obiektów:

- ❖ Wybierz polecenie Modyfikuj > Wyrównaj > Rozmieść szerokości lub Modyfikuj > Wyrównaj > Rozmieść wysokości.

Informacje na temat ułożenia obiektów pomiędzy warstwami

Panel Warstwy udostępnia dodatkowy wymiar kontroli uporządkowania. Możesz przesuwać zaznaczone obiekty z jednej warstwy do drugiej przeciągając miniaturkę obiektu lub niebieski wskaźnik zaznaczenia do innej warstwy w panelu Warstwy. Więcej informacji znajduje się w części “Organizacja warstw” na stronie 170.

Rozdział 4: Praca z Bitmapami

Bitmapy są to grafiki złożone z małych kolorowych kwadratów nazywanych pikselami, które łączą się jak płytki mozaiki w celu stworzenia obrazu. Przykładami bitmapowych grafik są zdjęcia, skanowane obrazy i grafiki utworzone przez programy przeznaczone do malowania. Czasami nazywa się je *obrazami rastrowymi*.

Program Fireworks CS3 łączy funkcjonalność edytowania zdjęć, rysowania wektorowego i aplikacji przeznaczonej do malowania. Obrazy bitmapowe można utworzyć poprzez rysowanie i malowanie przy użyciu narzędzi bitmapowych, konwersję obiektów wektorowych na obrazy bitmapowe lub otwarcie czy też import obrazów.

Program Fireworks zawiera obszerny zbiór aktywnych filtrów umożliwiający dopasowanie odcienia i koloru, a także liczne sposoby retuszowania obrazów bitmapowych, w tym kadrowanie, wtapianie i duplikowanie lub klonowanie obrazów. Dodatkowo, program Fireworks zawiera zbiór narzędzi do retuszowania obrazów-Rozmycie, Wyostżanie, Rozjaśnianie, Ściemnianie i Smużenie.

Aby uzyskać dodatkowe informacje o metodach wyboru i przekształcania obrazów i obszarów pikseli, zobacz “Zaznaczanie i przekształcanie obiektów” na stronie 44.

Ten rozdział obejmuje następujące tematy:

- “Praca z bitmapami” na stronie 65
- “Tworzenie obiektów bitmapowych” na stronie 65
- “Dostęp do narzędzi edytowania zdjęć” na stronie 67
- “Rysowanie, malowanie i edycja obiektów bitmapowych” na stronie 67
- “Retuszowanie bitmap” na stronie 70
- “Dopasuj kolor i odcień bitmapy” na stronie 76
- “Rozmywanie i wyostżanie bitmap” na stronie 84
- “Dodawanie szumu do obrazu.” na stronie 88

Praca z bitmapami

Sekcja Bitmapy panelu Narzędzia zawiera wybór bitmap i narzędzi do edycji. Aby edytować piksele bitmapy w twoim dokumencie, powinieneś wybrać narzędzie z sekcji Bitmapy. W przeciwieństwie do poprzednich wersji programu Fireworks, nie potrzebujesz przełączać się świadomie pomiędzy trybem bitmapowym i wektorowym, ale możesz wciąż pracować z bitmapami, obiektami wektorowymi i tekstem. Przełączanie się do odpowiedniego trybu jest tak proste jak wybór narzędzia wektorowego lub bitmapowego z panelu Narzędzia.

Tworzenie obiektów bitmapowych

Można utworzyć grafikę bitmapową poprzez użycie narzędzi do rysowania i malowania bitmap programu Fireworks, poprzez wycinanie lub kopiowanie oraz wklejanie zaznaczonych pikseli, albo też poprzez konwersję obrazu wektorowego na obraz bitmapowy. Inny sposób utworzenia obiektu bitmapowego polega na wstawieniu pustego obrazu bitmapowego do dokumentu, a następnie rysowaniu, malowaniu lub wypełnieniu go.

Nowo utworzony obiekt bitmapowy jest dodawany do bieżącej warstwy. W panelu Warstwy zawierającym rozszerzone warstwy, można zobaczyć miniaturę rysunku i nazwę każdego obiektu bitmapowego pod warstwą, w której obiekt się znajduje. Chociaż niektóre aplikacje bitmapowe traktują każdy obiekt bitmapowy jako warstwę, w programie Fireworks obiekty bitmapowe, obiekty wektorowe i tekst są odrębnymi obiektami, które znajdują się w warstwach. Więcej informacji znajduje się w części "Posługiwanie się warstwami" na stronie 168.

Aby utworzyć nowy obiekt bitmapowy:

- 1 Wybierz narzędzie Pędzel lub Ołówek z sekcji Bitmapy panelu Narzędzia.
- 2 Aby utworzyć obiekty bitmapowe na "płótnie", maluj lub rysuj używając narzędzia Pędzel lub Ołówek.

Nowy obiekt bitmapowy jest dodawany do bieżącej warstwy w panelu Warstwy. Aby uzyskać dodatkowe informacje o używaniu narzędzi Ołówek i Pędzel, zobacz "Rysowanie, malowanie i edycja obiektów bitmapowych" na stronie 67.

Możesz utworzyć nową pustą bitmapę, a następnie rysować lub malować piksele w pustej bitmapie.

Aby utworzyć pusty obiekt bitmapowy, wykonaj jedną z następujących czynności:

-  Kliknij przycisk Nowy obraz bitmapowy w panelu Warstwy.
- Wybierz polecenie Edytuj > Wstaw > Pusta bitmapa.
- Narysuj ramkę zaznaczenia, rozpoczynając od pustego obszaru "na płótnie" i wypełnij ją. Więcej informacji znajduje się w części "Tworzenie ramek zaznaczenia pikseli" na stronie 48.

Pusta bitmapa jest dodawana do bieżącej warstwy w panelu Warstwy. Jeśli pusta bitmapa zostanie odznaczona zanim jakikolwiek piksel został narysowany, zaimportowany lub umieszczony w niej w inny sposób, pusty obiekt bitmapowy automatycznie znika z panelu Warstwy i z dokumentu.

Aby wyciąć lub skopiować piksele oraz wkleić je jako nowy obiekt bitmapowy:

- 1 Zaznacz piksele przy użyciu narzędzia Ramka zaznaczenia, narzędzia Lasso lub narzędzia Magiczna różdżka.

Więcej informacji znajduje się w części "Zaznaczanie pikseli" na stronie 47.

- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz polecenie Edytuj > Wytnij, następnie Edytuj > Wklej.
 - Wybierz polecenie Edytuj > Kopiuj, następnie Edytuj > Wklej.
 - Wybierz polecenie Edytuj > Wstaw > Bitmapa przez Kopiuj, aby skopiować bieżące zaznaczenie do nowej bitmapy.
 - Wybierz polecenie Edytuj > Wstaw > Bitmapa przez Kopiuj, aby skopiować bieżące zaznaczenie do nowej bitmapy.

Zaznaczenie pojawia się w panelu Warstwy jako obiekt w bieżącej warstwie.

Uwaga: Możesz także kliknąć prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknąć przyciskiem Control (Macintosh) ramkę zaznaczenia piksela i wybrać opcję wytnij lub kopiuj z menu kontekstowego. Aby uzyskać więcej informacji o opcjach Bitmapa przez Wytnij i Bitmapa przez Kopiuj, zobacz "Wstawianie nowej bitmapy przez wycinanie lub kopiowanie." na stronie 56.

Aby dokonać konwersji zaznaczonych obiektów wektorowych do obrazu bitmapowego, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Modyfikuj > Spłaszcz zaznaczenie.
- Wybierz polecenie Spłaszcz zaznaczenie z panelu Warstwy menu Opcje.

Konwersja wektor do bitmapy jest nieodwracalna, z wyjątkiem sytuacji w której polecenie Edytuj > Cofnij lub operacje cofania w panelu Historia są ciągle zaznaczone jako opcja. Obrazy bitmapowe nie mogą być konwertowane na obiekty wektorowe.

Dostęp do narzędzi edytowania zdjęć

Aby ułatwić jak najszybsze uruchomienie edycji zdjęć, w programie Fireworks zebrane zostały w jednym miejscu najczęściej używane narzędzia do edycji zdjęć. Panel Edycja obrazów zawiera następujące narzędzia: Usuwanie efektu czerwonych oczu, Kadrowanie, Obracanie, Rozmycie, Wyostrażanie, Rozjaśnianie i Ściemnianie.

Panel Edycja obrazów zawiera także:

- Narzędzia do przekształcania Skalowanie, Rysowanie na ukos, Uszkadzanie, Obracanie swobodne
- Polecenia przekształcania Przekształć numerycznie, Opcje obrotu, Symetryczne odbicie poziome, Symetryczne odbicie pionowe, Usuń przekształcenia
- Dopasuj kolor: Auto poziomy, Jasność/Kontrast, Krzywe, Barwa/Nasycenie, Odwróć, Poziomy, Konwertuj do skali szarości, Konwertuj do odcienia sepii
- Filtry: Rozmycie, Rozmycie silniejsze, Wyostrażanie, Wyostrażanie silniejsze, Maski wyostrażająca, Dodawanie szumu, Konwersja do alfa, Znajdowanie krawędzi
- Opcje widoku Pokaż/Ukryj linijki, Pokaż/Ukryj siatkę, Dopasuj/Nie dopasowuj do siatki, Edytuj siatkę, Pokaż/Ukryj linie prowadzące, Dopasuj/Nie dopasowuj do linii prowadzących, Zamknij/Otwórz linie prowadzące, Edytuj linie prowadzące

Narzędzia umieszczone w panelu Edycja obrazów są tymi samymi narzędziami, które można znaleźć w innych miejscach w programie Fireworks (takich jak pasek narzędzi czy menu Modyfikuj > Przekształć). Panel Edycja obrazów, który możesz otworzyć poprzez wybór polecenia Okno > Edycja obrazów, prezentuje po prostu w jednym panelu, dla twojej wygody, niektóre z najczęściej używanych narzędzi.

Aby uzyskać dokładne informacje o tym jak używać tych narzędzi i opcji, zobacz proszę “Retuszowanie bitmap” na stronie 70, “Dopasuj kolor i odcień bitmapy” na stronie 76, “Rozmywanie i wyostrażanie bitmap” na stronie 84 i “Dodawanie szumu do obrazu.” na stronie 88.

Rysowanie, malowanie i edycja obiektów bitmapowych

Sekcja Bitmapy w panelu Narzędzia zawiera narzędzia do wyboru, rysowania, malowania i edycji pikseli w obrazie bitmapowym.

Rysowanie obiektów bitmapowych

Możesz użyć narzędzia Ołówki do narysowania linii o szerokości 1 piksela, linii rysowanych swobodnie lub z ograniczeniami, linii prostych, w większości w sposób w jaki używasz rzeczywistego ołówka, z linijką lub bez linijki, do narysowania linii o twardych krawędziach. Możesz także powiększyć bitmapę i użyć narzędzia Ołówki do edycji poszczególnych pikseli.

Aby narysować obiekt przy użyciu narzędzia Ołówek:

- 1  Wybierz narzędzie Ołówek.
- 2 W panelu Inspektor właściwości ustaw następujące opcje narzędzi:
Wyglądanie wygładza krawędzie narysowanych linii.
Auto gumka używa koloru wypełnienia, jeśli kliknie się narzędziem Ołówek nad barwą konturu.
Zachowaj przezroczystość umożliwia narzędziu Ołówek rysowanie tylko w istniejących pikselach, nie zaś w obszarach przezroczystych grafiki.
- 3 Przeciągnij aby narysować. Przeciągnij, z wciśniętym klawiszem Shift, aby ograniczyć ścieżkę do linii poziomych, pionowych i przekątnych.

Tworzenie obiektów bitmapowych

Możesz użyć narzędzia Pędzel, aby namalować obrys pędzla przy użyciu koloru zaznaczonego w pasku Kolor obrysu lub użyć narzędzia Wiadro z farbą, aby zmienić kolor wybranych pikseli na kolor zaznaczony w polu Wypełnij kolorem. Używając narzędzia Gradient, możesz wypełnić bitmapę lub obiekty wektorowe kombinacją kolorów w dopasowywalnych wzorcach.

Aby narysować obiekt przy użyciu narzędzia Pędzel:

- 1  Wybierz narzędzie Pędzel.
 - 2 Ustawia atrybuty obrysu w panelu Inspektor właściwości.
 - 3 Przeciągnij by namalować.
- Aby uzyskać więcej informacji o ustawianiu opcji narzędzia Pędzel, zobacz “Praca z obrysami” na stronie 144.

Aby zmienić kolor pikseli na kolor zaznaczony w polu Wypełnij kolorem:

- 1  Wybierz narzędzie Wiadro z farbą.
- 2 Wybierz kolor w polu Wypełnij kolorem.
- 3 Ustaw wartość tolerancji w panelu Inspektor właściwości.

Uwaga: Opcja Tolerancja określa jak bardzo podobny w kolorze musi być piksel, który ma być wypełniony. Niska wartość tolerancji powoduje wypełnienie pikseli kolorami o wartościach bliskich wartości koloru klikniętego piksela. Wysoka wartość tolerancji powoduje, że piksele zostaną wypełnione kolorami obejmującymi szerszy zakres wartości.

- 4 Kliknij obraz.

Kolory wszystkich pikseli, których wartości mieszczą się w granicach tolerancji, ulegną zmianie na kolor wypełnienia.

Aby zastosować wypełnienie gradientem do zaznaczenia pikseli:

- 1 Utwórz zaznaczenie.
- 2  Kliknij narzędzie Wiadro z farbą w panelu Narzędzia i wybierz narzędzie Gradient z wyskakującego menu.
- 3 Ustaw atrybuty wypełnienia w panelu Inspektor właściwości.
- 4 Kliknij zaznaczone piksele, aby zastosować wypełnienie.

Narzędzia Wiadro z farbą i Gradient mogą być użyte także do wypełnienia zaznaczonych obiektów wektorowych. Aby uzyskać więcej informacji o tworzeniu, nadawaniu i edytowaniu wypełnień gradientem, zobacz “Praca z wypełnieniami” na stronie 148.

Pobieranie próbek koloru w celu użycia go jako koloru obrysu lub wypełnienia

Używając narzędzia Kropłomierz, możesz pobierać próbki koloru z obrazu z przeznaczeniem na nowy kolor obrysu lub wypełnienia. Możesz pobierać próbki koloru pojedynczego piksela, uśrednionej wartości koloru z obszaru 3 na 3 piksele lub uśrednionej wartości koloru z obszaru 5 na 5 pikseli.

Aby pobierać próbki koloru obrysu lub wypełnienia:

1 Jeśli właściwy atrybut nie jest jeszcze aktywny, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij ikonę obrysu znajdującą się obok pola Kolor obrysu w panelu Narzędzia, aby uaktywnić atrybut.
- Kliknij ikonę wypełnienia znajdującą się obok pola Wypełnij kolorem w panelu Narzędzia, aby uaktywnić atrybut.

Uwaga: Nie klikaj samego pola koloru. Jeśli to uczynisz, pojawiający się kursor kropłomierza nie będzie kursorem narzędzia Kropłomierz. Aby uzyskać więcej informacji o kursorze kropłomierza pola koloru, zobacz “Pobranie próbki koloru w wyskakującym oknie kolory” na stronie 144.

2 Otwórz dokument programu Fireworks lub dowolny plik, który może być otwarty przez program Fireworks. Więcej informacji znajduje się w części “Plasterki, Najazdy i Punkty aktywne” na stronie 210.

3  Wybierz narzędzie Kropłomierz z sekcji Kolory panelu Narzędzia. Ustal ustawienia opcji Próbkowanie uśredniania koloru w panelu Inspektor właściwości:

1 piksel tworzy kolor obrysu lub wypełnienia z pojedynczego piksela.

3 na 3 piksele tworzy kolor obrysu lub wypełnienia z uśrednionej wartości koloru z obszaru 3 na 3 piksele.

5 na 5 pikseli tworzy kolor obrysu lub wypełnienia z uśrednionej wartości koloru z obszaru 5 na 5 pikseli.

4 Kliknij narzędzie Kropłomierz gdziekolwiek w dokumencie.

Próbkowany kolor pojawia się w polach Kolor obrysu i Kolor wypełnienia w całym programie Fireworks.

Wymazywanie obiektów bitmapowych

Narzędzie Gumka może być użyte do usunięcia pikseli. Kursor narzędzia Gumka reprezentuje domyślnie rozmiar bieżącej gumki, ale możliwa jest zmiana rozmiaru i możliwości pojawiania się kursora w oknie dialogowym Preferencje. Więcej informacji znajduje się w części “Preferencje edycji” na stronie 371.



Gumka, narzędzie

Aby wymazać piksele w wybranym obiekcie bitmapowym lub zaznaczone piksele:

1 Wybierz narzędzie Gumka .

2 Wybierz okrągły lub kwadratowy kształt gumki w panelu Inspektor właściwości.

3 Przeciągnij suwak Krawędź w celu ustawienia miękkości krawędzi gumki.

4 Przeciągnij suwak Rozmiar w celu ustawienia rozmiaru gumki.

5 Przeciągnij suwak Nieprzezroczystość gumki w celu ustawienia stopnia nieprzezroczystości.

- 6 Przeciągnij narzędzie Gumka nad pikselami, które chcesz wymazać.

Wtapianie zaznaczonych pikseli

Wtapianie rozmywa krawędzie zaznaczonych pikseli i umożliwia zaznaczonemu obszarowi połączenie się z otaczającymi pikselami. Wtapianie jest przydatne podczas operacji kopiowania i wklejania pikseli w inne tło.



Aby wtopić krawędzie zaznaczonych pikseli podczas ich zaznaczania:

- 1 Wybierz narzędzie do zaznaczania bitmap z panelu Narzędzia.
- 2 Wybierz polecenie Wtop z wyskakującego menu Krawędź w panelu Inspektor właściwości.
- 3 Przeciągnij suwak w celu ustawienia liczby pikseli, które chcesz rozmyć wzdłuż krawędzi zaznaczenia.
- 4 Zaznacz obiekty.

Aby wtopić krawędzie zaznaczonych pikseli z paska menu:

- 1 Wybierz polecenie Zaznacz > Wtop.
 - 2 Wpisz wartość w oknie dialogowym Wtop zaznaczenie w celu ustawienia promienia wtopienia i kliknij OK.
- Wartość promienia wyznacza liczbę pikseli, które są wtopione z każdej strony granicy zaznaczenia.

Retuszowanie bitmap

Program Fireworks dostarcza szeroki zakres narzędzi do retuszowania obrazów. Możesz zmieniać rozmiar obrazu, redukować lub wyostrzać jego ognisko lub kopiować i przeklejać jego część do innego obszaru.

	Narzędzie Stempel pozwala skopiować lub powielić jeden obszar obrazu do innego.
	Narzędzie Rozmycie zmniejsza ognisko zaznaczonych obszarów w obrazie.
	Narzędzie Smużenie wybiera kolory i pcha je w kierunku, w którym przeciągasz obraz.
	Narzędzie Wyostrażanie pozwala wyostżyc obszary obrazu.
	Narzędzie Rozjaśnianie pozwala rozjaśnić części obrazu.

	Narzędzie Ściemnianie pozwala zaciemnić części obrazu.
	Narzędzie Usuwanie efektu czerwonych oczu likwiduje pojawianie się czerwonych oczu na zdjęciach
	Narzędzie Zastępowanie koloru nakłada jeden kolor na drugi

Klonowanie pikseli

Narzędzie Stempel klonuje obszar obrazu bitmapowego, dzięki czemu można go przekleić gdziekolwiek w obrazie. Klonowanie pikseli jest przydatne, gdy istnieje potrzeba umocowania porysowanego zdjęcia lub usunięcia kurzu z obrazu; można skopiować obszar pikseli na zdjęciu i zamienić punkt z rysą lub kurzem na sklonowany obszar.

Aby powielić porcję obrazu bitmapowego:

- 1 Wybierz narzędzie Stempel.
- 2 Kliknij obszar w celu zaznaczenia go jako źródła lub obszar, który chcesz powielić.

Kursor pobierania próbki staje się kursorem krzyżowym.

Uwaga: W celu wyznaczenia innego obszaru pikseli do klonowania, możesz kliknąć klawisz **Alt** (Windows) lub klawisz **Option** (Macintosh) i wyznaczyć inny obszar pikseli jako źródło.

- 3 Przesuń kursor do innej części obrazu i przeciągnij go.

Zobaczysz dwa kursory. Pierwszy, źródło klonowania, jest w kształcie krzyżyka. Więcej informacji znajduje się w części "Preferencje edycji" na stronie 371.

W zależności od ustawionych preferencji pędzla, drugi kursor jest w kształcie stempla, krzyżyka lub niebieskiego kółka. Podczas przeciągania drugiego kursora, piksele znajdujące się poniżej pierwszego kursora są kopiowane i stosowane do obszaru znajdującego się poniżej drugiego kursora.

Aby ustawić opcje narzędzia Stempel:

- 1 Wybierz narzędzie Stempel.
- 2 Wybierz spośród następujących opcji w panelu Inspektor właściwości:

Rozmiar określa rozmiar stempla.

Krawędź: określa miękkość obrysu (100% oznacza twardy; 0% oznacza miękki).

Wyrównywanie źródła wpływa na operację pobierania próbki. Kiedy opcja Wyrównywanie źródła jest zaznaczona, kursor pobierania próbki porusza się pionowo i poziomo wzdłuż tej samej linii co drugi kursor. Kiedy opcja Wyrównywanie źródła jest odznaczona, obszar pobierania próbki jest umocowany, niezależnie od tego gdzie przesuniesz i klikniesz drugim kursorem.

Użyj całego dokumentu pobiera próbki z wszystkich obiektów we wszystkich warstwach. Kiedy ta opcja jest odznaczona, narzędzie Stempel pobiera próbki tylko z aktywnego obiektu.

Krycie określa jak bardzo tło może być widoczne poprzez obrys.

Tryb mieszania wpływa na to jak sklonowany obraz działa na tło.

Aby powielić zaznaczenie pikseli wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij zaznaczone piksele przy użyciu narzędzia Zaznaczenie podrzędne.

- Przeciągnij zaznaczone piksele, z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Macintosh) przy użyciu narzędzia Kursor.

Rozmywanie, wyostanie i smużenie pikseli

Narzędzia Rozmycie i Wyostanie wpływają na ognisko pikseli. Narzędzie Rozmycie pozwala uwypuklić lub znieść uwypuklenie części obrazu poprzez selektywne rozmazywanie ogniska elementów, tak jakby fotograf kontrolował głębię pola. Narzędzie Wyostanie może być przydatne do rozwiązywania problemów ze skanowaniem lub z nieostrymi zdjęciami. Narzędzie Smużenie pozwala łagodnie mieszać kolory tak, jak podczas tworzenia odbicia obrazu.

Aby rozmyć lub wyostać obraz:

- 1 Wybierz narzędzie Rozmycie lub narzędzie Wyostanie.
- 2 W panelu Inspektor właściwości ustaw następujące opcje pędzla:

Rozmiar określa rozmiar czubka pędzla.

Krawędź: określa miękkość czubka pędzla.

Kształt określa okrągły lub kwadratowy kształt czubka pędzla.

Intensywność określa wielkość rozmazywania lub wyostania.

- 3 Przeciągnij narzędzie nad pikselami, które chcesz wyostać lub rozmyć.



Przytrzymaj klawisz Alt (Windows) lub Option (Macintosh) aby zmienić zachowanie pochodzące z jednego narzędzia na to pochodzące z drugiego.

Aby wysmużyć kolory obrazu:

- 1 Wybierz narzędzie Smużenie.
- 2 W panelu Inspektor właściwości ustaw następujące opcje narzędzi:

Rozmiar określa rozmiar czubka pędzla.

Kształt określa okrągły lub kwadratowy kształt czubka pędzla.

Krawędź: określa miękkość czubka pędzla.

Nacisk określa intensywność obrysu.

Kolor smużenia pozwala smużyć przy użyciu określonego koloru na początku każdego obrysu. Jeśli ta opcja jest odznaczona, kolor pojawia się pod kursorem narzędzia.

Użyj całego dokumentu smuży pobierając dane koloru z wszystkich obiektów na wszystkich warstwach. Jeśli opcja jest odznaczona, to narzędzie Smużenie pobiera dane koloru tylko z obiektu aktywnego.

- 3 Przeciągnij narzędzie nad pikselami, które chcesz smużyć.

Rozjaśnianie i zaciemnianie pikseli

Narzędzia Rozjaśnianie i Ściemnianie służą odpowiednio do rozjaśniania i zaciemniania części obrazu. Przypomina to stosowaną w ciemni technikę zwiększania i zmniejszania ekspozycji światła w trakcie wywoływania zdjęcia.

Aby rozjaśnić albo zaciemnić części obrazu:

- 1 Wybierz narzędzie Rozjaśnianie w celu rozjaśnienia części obrazu lub narzędzie Ściemnianie w celu zaciemnienia części obrazu.

2 W panelu Inspektor właściwości ustaw następujące opcje pędzla:

Rozmiar określa rozmiar czubka pędzla.

Kształt określa okrągły lub kwadratowy kształt czubka pędzla.

Krawędź: określa miękkość czubka pędzla.

3 Ustaw wartości ekspozycji w panelu Inspektor właściwości.

Wartości ekspozycji obejmują zakres od 0% do 100%. Dla uzyskania słabszego efektu, wyznacz mniejszą wartość procentową; dla uzyskania mocniejszego efektu, wyznacz większą wartość procentową.

4 Ustaw zakres w panelu Inspektor właściwości.

Cienie zmieniają głównie ciemne fragmenty obrazu.

Światła zmieniają głównie jasne fragmenty obrazu.

Półcienie zmieniają głównie fragmenty obrazu o średnim zakresie wartości na kanał.

5 Przeciągnij kursor po tej części obrazu, która ma zostać rozjaśniona lub przyciemniona.

Przytrzymaj klawisz Alt (Windows) lub Option (Macintosh) w trakcie przeciągania narzędzia, aby przełączyć się tymczasowo z narzędzia Rozjaśnianie na narzędzie Ściemnianie lub na odwrót.

Usuwanie efektu czerwonych oczu ze zdjęć

Na niektórych zdjęciach, źrenice osoby sfotografowanej mają nienaturalny czerwony odcień. Możesz użyć narzędzia Usuwanie efektu czerwonych oczu w celu skorygowania tego efektu. Narzędzie Usuwanie efektu czerwonych oczu szybko maluje jedynie czerwone obszary na zdjęciu, zamieniając rudawe kolory szarymi i czarnymi.



Oryginalne zdjęcie po użyciu narzędzia Usuwanie efektu czerwonych oczu

Aby skorygować efekt czerwonych oczu na zdjęciu:

1  Wybierz narzędzie Usuwanie efektu czerwonych oczu z jego wyskakującego menu.

2 Ustaw jego atrybuty w panelu Inspektor właściwości.

Tolerancja określa zakres barw do zamiany (0 oznacza zamianę tylko czerwonego; 100 oznacza zamianę wszystkich barw zawierających czerwony).

Intensywność określa stopień ciemności koloru szarego użytego do zamiany rudawych kolorów.

3 Kliknij i przeciągnij kursor krzyżowy nad czerwonymi źrenicami na zdjęciu.

Zastępowanie kolorów

Narzędzie Zastępowanie koloru pozwala wybrać kolor i zamalować ten kolor innym kolorem.



Oryginalne zdjęcie; po użyciu narzędzia Zastępowanie koloru

Program Fireworks dostarcza dwóch różnych sposobów zamiany jednego koloru na drugi. Możesz zamienić kolor, który wybrałeś z próbek kolorów lub zamienić kolor poprzez użycie narzędzia Zastępowanie koloru bezpośrednio na obrazie.

Aby zamienić jeden kolor drugim przy użyciu próbek kolorów:

- 1  Wybierz narzędzie Zastępowanie koloru z jego wyskakującego menu.
- 2 W polu Z panelu Inspektor właściwości kliknij Próbka.
- 3 Kliknij pole Z koloru, aby wybrać próbnik koloru i wybierz kolor z wyskakującego menu aby zaznaczyć kolor, który chcesz zastąpić.
- 4 Kliknij pole Do koloru w panelu Inspektor właściwości i wybierz kolor z wyskakującego menu.
- 5 Ustaw inne atrybuty obrysu w panelu Inspektor właściwości.

Rozmiar określa rozmiar czubka pędzla.

Kształt określa okrągły lub kwadratowy kształt czubka pędzla.

Tolerancja określa zakres kolorów do zastąpienia (0 oznacza zastąpienie tylko koloru określonego w polu Do koloru; 255 oznacza zastąpienie wszystkich kolorów podobnych do określonego w polu Do koloru).

Intensywność określa w jakim stopniu kolor określony w polu Zmiana koloru jest zastąpiony.

Kolorowanie zastępuje kolor określony w polu Zmiana koloru kolorem określonym w polu Do koloru. Odznacz pole Kolorowanie, aby zabarwić kolor określony w polu Zmiana koloru kolorem określonym w polu Do koloru, zostawiając przy tym trochę nietkniętego koloru określonego w polu Zmiana koloru.

- 6 Przeciągnij narzędzie nad kolorem, który chcesz zastąpić.

Aby zastąpić jeden kolor drugim poprzez zaznaczenie koloru na obrazie:

- 1  Wybierz narzędzie Zastępowanie koloru z jego wyskakującego menu.
- 2 W polu Z panelu Inspektor właściwości kliknij Obraz.

3 Kliknij pole Do koloru w panelu Inspektor właściwości, aby wybrać próbnik koloru, a następnie wybierz kolor z wyskakującego menu.

4 Ustaw inne atrybuty obrysu w panelu Inspektor właściwości.

Rozmiar określa rozmiar czubka pędzla.

Kształt określa okrągły lub kwadratowy kształt czubka pędzla.

Tolerancja określa zakres kolorów do zastąpienia (0 oznacza zastąpienie tylko koloru określonego w polu Do koloru; 255 oznacza zastąpienie wszystkich kolorów podobnych do określonego w polu Do koloru).

Intensywność określa w jakim stopniu kolor określony w polu Zmiana koloru jest zastąpiony.

Kolorowanie zastępuje kolor określony w polu Z koloru kolorem określonym w polu Do koloru. Oznacz pole Kolorowanie aby zabarwić kolor określony w polu Z koloru kolorem określonym w polu Do koloru, zostawiając przy tym trochę nietkniętego koloru określonego w polu Z koloru.

5 Używając narzędzia, kliknij sekcję obrazu bitmapowego zawierającą kolor, który chcesz użyć. Nie przestawaj używać pędzla, malując nim po obrazie przy użyciu narzędzia, które nie powinno być podnoszone. Kolor który kliknąłeś, by zainicjować akcję malowania pędzlem będzie zastąpiony przez kolor określony w polu Do koloru.

Kadrowanie zaznaczonej bitmapy

Możesz wyizolować pojedynczy obiekt bitmapowy w dokumencie programu Fireworks i wykadrować tylko ten obiekt bitmapowy, pozostawiając pozostałe obiekty na "płótnie" nietknięte.

Aby wykadrować obraz bitmapowy bez wpływania na inne obiekty w dokumencie:

1 Wybierz obiekt bitmapowy przez kliknięcie obiektu na "płótnie" lub przez kliknięcie jego miniaturki w panelu Warstwy, albo też narysuj ramkę zaznaczania przy użyciu narzędzia do zaznaczania bitmap.

2 Wybierz polecenie Edytuj > Kadruj zaznaczoną bitmapę.

Uchwyty kadrowania pojawiają się wokół całej zaznaczonej bitmapy lub wokół ramki zaznaczenia, jeśli narysowałeś jedną w kroku 1.

3 Dopasuj uchwyty kadrowania aż obwiednia otoczy obszar obrazu bitmapowego, który chcesz utrzymać.

Uwaga: Aby skasować zaznaczenie obszaru do wykadrowania, naciśnij Escape.



Obwiednia

4 Kliknij dwukrotnie wewnątrz obwiedni lub naciśnij Enter w celu wykadrowania zaznaczonego obszaru.

Każdy piksel zaznaczonej bitmapy znajdujący się poza obwiednią jest usuwany, ale inne obiekty w dokumencie pozostają nienaruszone.

Dopasuj kolor i odcień bitmapy

Program Fireworks posiada filtry do dopasowywania koloru i odcienia, które pomagają w poprawieniu i uwydatnieniu kolorów w obrazach bitmapowych. Możesz dopasować kontrast i jasność, zakres odcieni i barwę oraz nasycenie koloru w twoich obrazach.

Stosowanie filtrów takich jak Filtry aktywne w panelu Inspektor właściwości ma charakter nieinwazyjny. Filtry aktywne nie zmieniają pikseli na stałe; możesz je w każdej chwili usunąć lub edytować.

Jeśli wolisz stosować filtry w sposób nieodwracalny i ciągły, możesz wybrać je z menu Filtry. Jednakże, Adobe rekomenduje używanie aktywnych filtrów, gdzie tylko to jest możliwe.

Możesz stosować filtry z menu Filtry do zaznaczania pikseli, ale nie Filtry aktywne. Jednakże możesz także, zdefiniować obszar bitmapy i utworzyć z niego oddzielną bitmapę, a następnie zastosować do niej aktywny filtr.

Jeśli zastosujesz filtr do wybranego obiektu wektorowego przy użyciu menu Filtry, program Fireworks dokona konwersji zaznaczonego obiektu na bitmapę.

Aby zastosować aktywny filtr do obszaru zdefiniowanego poprzez ramkę zaznaczenia bitmapy:

- 1 Wybierz narzędzie do zaznaczania bitmap i narysuj ramkę zaznaczenia.
- 2 Wybierz polecenie Edytuj > Wytnij.
- 3 Wybierz polecenie Edytuj > Wklej.

Program Fireworks wkleja zaznaczony obszar dokładnie tam, gdzie piksele były uprzednio zlokalizowane, ale zaznaczony obszar jest teraz oddzielnym obiektem bitmapowym.

- 4 Kliknij miniaturkę nowego obiektu bitmapowego w panelu Warstwy w celu zaznaczenia obiektu bitmapowego.
- 5 Zastosuj Filtr aktywny z panelu Inspektor właściwości.

Program Fireworks stosuje filtr aktywny tylko do nowego obiektu bitmapowego, symulując zastosowanie filtra do zaznaczenia pikseli.

Uwaga: Chociaż filtry aktywne zachowują się bardziej elastycznie, wiele spośród filtrów aktywnych w dokumencie może spowalniać działanie programu Fireworks. Więcej informacji znajduje się w części "Kontrolowanie odświeżania dokumentu" na stronie 36.

Dopasowywanie zakresu odcieni

Można posłużyć się cechami Poziomy i Krzywe, w celu dopasowania zakresu odcieni bitmapy. Poziomy pozwalają korygować bitmapy zawierające duże stężenie pikseli podświetlonych, zawierających półcienie oraz cienie. Możesz także użyć narzędzia Auto-poziomy i pozwolić by program Fireworks sam dopasował zakres odcieni. Jeśli potrzebujesz mieć większą kontrolę nad zakresami odcieni bitmapy, możesz użyć cechy Krzywe, która pozwala dopasować dowolny kolor z zakresu odcieni, bez wpływania na pozostałe kolory.

Światła, półcienie i cienie jak o zmierzchu

Bitmapa z pełnym zakresem odcieni powinna mieć nieparzystą liczbę pikseli we wszystkich obszarach. Cecha Poziomy koryguje bitmapy z dużym stężeniem pikseli podświetlonych oraz zawierających półcienie i cienie.

Światła koryguje nadmiar jasnych pikseli, które powodują, że obraz wygląda jak splukany.

Półcienie koryguje nadmiar pikseli w półcieniach, które powodują, że obraz wygląda na łagodny.

Cienie koryguje nadmiar ciemnych pikseli, które ukrywają większość szczegółów.

Cecha Poziomy przyporządkowuje najciemniejszym pikselom kolor czarny, najjaśniejszym - biały, a następnie rozdziela proporcjonalnie półcienie. Dzięki temu powstaje obraz, w którym szczegóły są dobrze widoczne. Dotyczy to każdego piksela.



Oryginalny wygląd obrazu z pikselami w większości podświetlonymi; po dopasowaniu przy użyciu cechy Poziomy

Aby obejrzeć rozkład pikseli bitmapy, możesz użyć pola Histogram w oknie dialogowym Poziomy. Histogram to graficzna reprezentacja rozkładu pikseli na światła, półcienie i cienie.

Histogram pomaga określić najlepszą metodę korygowania zakresu odcieni obrazu. Wysokie stężenie pikseli zaciemnionych lub podświetlonych wskazuje na możliwość poprawienia obrazu poprzez zastosowanie cech Poziomy lub Krzywe.

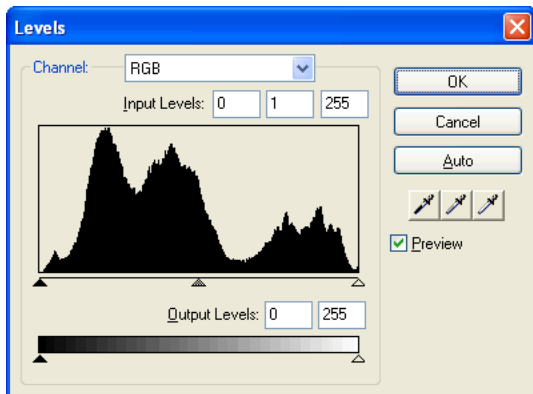
Pozioma oś reprezentuje wartości koloru od najciemniejszego (0) do najjaśniejszego (255). Odczytaj informacje z osi poziomej od lewej do prawej: ciemniejsze piksele znajdują się po lewej, piksele półcieni znajdują się w centrum a jaśniejsze piksele znajdują się po prawej.

Oś pionowa reprezentuje liczbę pikseli na każdym poziomie jasności. Typowym zachowaniem jest dopasowanie światel i cieni na początku. Dopasowanie półcieni w drugiej kolejności pozwala na poprawienie wartości jasności bez wpływania na światła i cienie.

Aby dopasować światła, półcienie i cienie:

- 1 Wybierz obraz bitmapowy.
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności, aby otworzyć okno dialogowe Poziomy.
 - Kliknij przycisk Dodaj filtry aktywne w panelu Inspektor właściwości a następnie wybierz polecenie Dopasuj kolor > Poziomy z wyskakującego menu Filtry.
 - Wybierz polecenie Filtry > Dopasuj kolor > Poziomy.

Uwaga: Stosowanie filtra z menu Filtry ma charakter destruktywny; oznacza to, że nie można cofnąć tej operacji, chyba że polecenie Edytuj > Cofnij jest dostępną opcją. Aby utrzymać możliwość dopasowywania, wyłączenia lub usuwania tego filtra, zastosuj go jako filtr aktywny, tak jak to jest opisane w pierwszej wymienionej opcji w tym kroku. Więcej informacji znajduje się w części "Korzystanie z filtrów aktywnych" na stronie 156.



Okno dialogowe Poziomy

 Aby zobaczyć zmiany w przestrzeni roboczej, wybierz polecenie Podgląd w oknie dialogowym. Kiedy dokonujesz zmian, obraz aktualizuje się automatycznie.

3 W wyskakującym menu Kanał, wybierz czy chcesz zastosować zmiany do pojedynczego spośród kanałów kolorów (czerwony, niebieski lub zielony) czy do wszystkich kanałów kolorów (RGB).

4 Przeciągnij suwaki Poziomy wejścia znajdujące się pod polem Histogram aby dopasować światła, półcienie i cienie:

- Prawy suwak dopasowuje światła używając wartości od 255 do 0.
- Centralny suwak dopasowuje półcienie używając wartości od 10 do 0.
- Lewy suwak dopasowuje cienie używając wartości od 0 do 255.

Kiedy przesuwasz suwaki, wartości są automatycznie wprowadzane do pól Poziomy wejścia.

Uwaga: Wartość cienia nie może być wyższa niż wartość światła; wartość światła nie może być niższa niż wartość cienia; wartość półcieni zaś musi się mieścić pomiędzy ustawieniami cieni i światel.

5 Przeciągnij suwaki Poziomy wyjścia, aby dopasować wartości kontrastu w obrazie:

- Prawy suwak dopasowuje światła używając wartości od 255 do 0.
- Lewy suwak dopasowuje cienie używając wartości od 0 do 255.

Kiedy przesuwasz suwaki, wartości są automatycznie wprowadzane do pól narzędzia Poziomy wyjścia.

Automatyczne dopasowywanie zakresów odcieni

Możesz użyć narzędzia Auto-poziomy, aby program Fireworks sam dopasował zakres odcieni.

Aby dopasować automatycznie światła, półcienie i cienie:

- 1** Wybierz obraz.
- 2** Wykonaj jedną z następujących czynności, aby wybrać Auto-poziomy:
 - Kliknij przycisk Dodaj filtry aktywne w panelu Inspektor właściwości, a następnie wybierz polecenie Dopasuj kolor > Auto Poziomy z wyskakującego menu Filtry.
 - Wybierz polecenie Filtry > Dopasuj kolor > Poziomy.

Uwaga: Stosowanie filtra z menu Filtry ma charakter destruktywny; oznacza to, że nie można cofnąć tej operacji, chyba że polecenie Edytuj > Cofnij jest dostępną opcją. Aby utrzymać możliwość dopasowywania, wyłączania lub usuwania tego filtra, zastosuj go jako filtr aktywny, tak jak to jest opisane w pierwszej wymienionej opcji w tym kroku. Więcej informacji znajduje się w części “Korzystanie z filtrów aktywnych” na stronie 156.



Możesz także dopasować światła, półcienie i cienie automatycznie poprzez kliknięcie przycisku Auto w oknie dialogowym Poziomy lub Krzywe.

Korygowanie kolorów poprzez użycie cechy Krzywe

Cecha Krzywe jest podobna do cechy Poziomy, ale umożliwia bardziej precyzyjną kontrolę zakresu odcieni. Podczas gdy Poziomy posługuje się światłami, cieniami i półcieniami w celu korygowania zakresu cieni, Krzywe umożliwiają dopasowanie dowolnego koloru z zakresu cieni. Nie posługują się tylko trzema zmiennymi i nie wpływają na inne kolory. Można na przykład użyć cechy Krzywe do skorygowania rzutowania kolorów powodowanego przez warunki świetlne.

Siatka w oknie dialogowym Krzywe ilustruje dwie wartości jasności:

Osie poziome reprezentują oryginalną jasność pikseli, pokazaną w polu Wejście.

Osie pionowe reprezentują nowe wartości jasności, pokazane w polu Wyjście.

Kiedy po raz pierwszy otwierasz okno dialogowe Krzywe, linia przekątna wskazuje, że żadne zmiany nie zostały dokonane, a więc wartości wejścia i wyjścia są takie same dla wszystkich pikseli.

Aby dopasować konkretny punkt w zakresie odcieni:

1 Wybierz obraz.

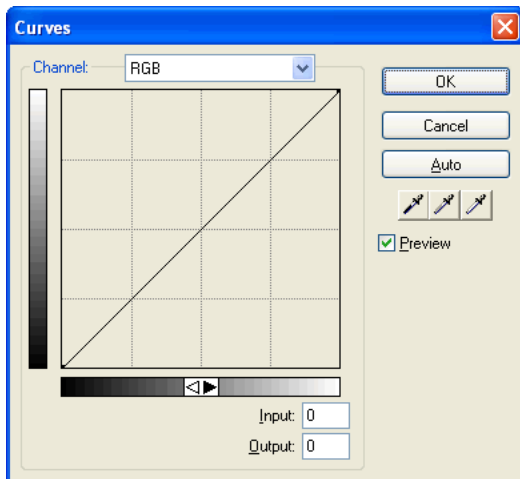
2 Wykonaj jedną z następujących czynności, aby otworzyć okno dialogowe Krzywe:

- Kliknij przycisk Plus (+) w panelu Inspektor właściwości obok nazwy Filtry, a następnie wybierz polecenie Dopasuj kolor > Krzywe z wyskakującego menu Filtry.

Uwaga: Jeśli panel Inspektor właściwości jest częściowo zminimalizowany, kliknij przycisk Dodaj filtry zamiast przycisku Plus.

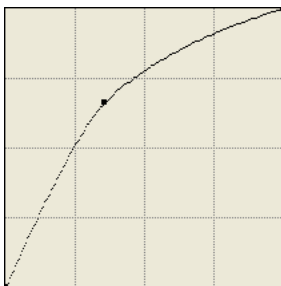
- Wybierz polecenie Filtry > Dopasuj kolor > Krzywe.

Uwaga: Stosowanie filtra z menu Filtry ma charakter destruktywny; oznacza to, że nie można cofnąć tej operacji, chyba że polecenie Edytuj > Cofnij jest dostępną opcją. Aby utrzymać możliwość dopasowywania, wyłączania lub usuwania tego filtra, zastosuj go jako filtr aktywny, tak jak to jest opisane w pierwszej wymienionej opcji w tym kroku. Więcej informacji znajduje się w części “Korzystanie z filtrów aktywnych” na stronie 156.



Krzywe, okno dialogowe

- 3 W wyskakującym menu Kanał, wybierz czy chcesz zastosować zmiany do pojedynczego spośród kanałów kolorów czy do wszystkich kolorów.
- 4 Kliknij punkt na linii przekątnej siatki i przeciągnij go do nowej pozycji w celu dopasowania krzywej.
 - Każdy punkt krzywej ma swoje wartości Wejścia i Wyjścia. Kiedy przeciągasz punkt, wartości Wejścia i Wyjścia uaktualniają się automatycznie.
 - Wartości jasności krzywej rozciągają się pomiędzy 0 i 255, gdzie 0 reprezentuje cienie.



Krzywa po przeciągnięciu punktu w celu dopasowania



Możesz także dopasować światła, półcienie i cienie automatycznie poprzez kliknięcie przycisku Auto w oknie dialogowym Krzywe.

Aby usunąć punkt wzdłuż krzywej:

- ❖ Przeciągnij punkt poza siatkę.

Uwaga: Nie można usuwać punktów końcowych krzywej.

Korygowanie zakresu odcieni przy użyciu kropłomierza odcieni

Możesz dopasować światła, cienie i półcienie przy użyciu kropłomierza Cień, Światło lub Półcień w oknie dialogowym Poziomy lub Krzywe.

Aby dopasować manualnie balans odcieni przy użyciu kropłomierza odcieni:

- 1 Otwórz okno dialogowe Poziomy lub Krzywe i wybierz kanał koloru z wyskakującego menu Kanał.

2 Wybierz odpowiedni kropłomierz w celu skasowania wartości odcieni w obrazie:

-  Kliknij najjaśniejszy piksel w obrazie przy użyciu kropłomierza Światło w celu skasowania wartości światła.
-  Kliknij piksel neutralnego koloru w obrazie przy użyciu kropłomierza Półcień w celu skasowania wartości półcienia.
-  Kliknij najciemniejszy piksel w obrazie przy użyciu kropłomierza Cień w celu skasowania wartości cienia.

3 Kliknij przycisk OK.

Dopasowywanie jasności i kontrastu

Cecha Jasność/Kontrast modyfikuje kontrast i jasność pikseli obrazu. Dotyczy to światła, cieni i półcienia obrazu. Typowe użycie cechy Jasność/Kontrast polega na korygowaniu obrazów, które są zbyt ciemne lub zbyt jasne.



Oryginalny; po dopasowaniu jasności

Aby dopasować jasność lub kontrast:

- 1 Wybierz obraz.
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności, aby otworzyć okno dialogowe Jasność/Kontrast:
 - Kliknij przycisk Dodaj filtry aktywne w panelu Inspektor właściwości, a następnie wybierz polecenie Dopasuj kolor > Jasność/Kontrast z wyskakującego menu Filtry.
 - Wybierz polecenie Filtry > Dopasuj kolor > Jasność/Kontrast.

Uwaga: Stosowanie filtra z menu Filtry ma charakter destruktywny; oznacza to, że nie można cofnąć tej operacji, chyba że polecenie Edytuj > Cofnij jest dostępną opcją. Aby utrzymać możliwość dopasowywania, wyłączania lub usuwania tego filtra, zastosuj go jako filtr aktywny, tak jak to jest opisane w pierwszej wymienionej opcji w tym kroku. Więcej informacji znajduje się w części “Korzystanie z filtrów aktywnych” na stronie 156.

3 Przeciągnij suwaki cech Jasność i Kontrast, aby dopasować ustawienia.

Wartości mogą zmieniać się w zakresie od -100 do 100.

4 Kliknij przycisk OK.

Zmiana kolorów obiektu

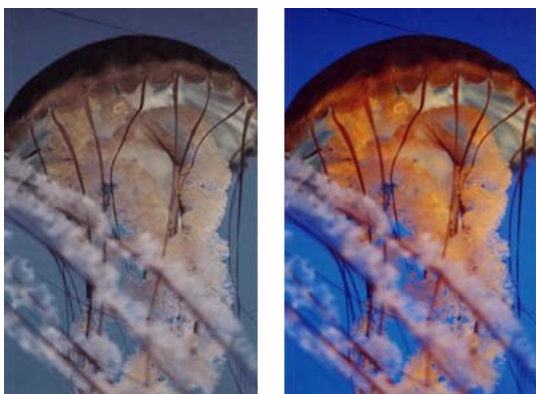
Możesz użyć Wypełnienie kolorem filtr aktywny w celu szybkiej zmiany koloru obiektów, przez całkowite zastąpienie pikseli danym kolorem albo przez wmieszanie koloru w istniejący obiekt. Kiedy mieszasz kolory, kolor jest dodawany na wierzchu obiektu. Wmieszanie koloru w istniejący obiekt przypomina użycie cechy Barwa/Nasycenie; jednakże, mieszanie pozwala szybko zastosować określony kolor próbnika kolorów panelu.

Aby dodać filtr aktywny Wypełnienie kolorem do wybranego obiektu:

- 1 Kliknij przycisk Dodaj filtry aktywne w panelu Inspektor właściwości a następnie wybierz polecenie Dopasuj kolor > Wypełnienie kolorem z wyskakującego menu Filtry.
- 2 Wybór trybu mieszania
Trybem domyślnym jest tryb Zwykły. Informacje dotyczące wszystkich trybów mieszania można znaleźć w “Informacje o trybach mieszania” na stronie 189.
- 3 Wybierz kolor wypełnienia z pole koloru w wyskakującym menu.
- 4 Wybierz wartość procentową nieprzezroczystości dla wypełnienia kolorem i naciśnij Enter.

Dopasowywanie barwy i nasycenia

Możesz użyć cechy Barwa/Nasycenie, aby dopasować odcień koloru, jego barwę; intensywność koloru, jego nasycenie; lub jasność koloru obrazu.



Oryginalny; po dopasowaniu nasycenia

Aby dopasować barwę lub nasycenie:

- 1 Wybierz obraz.
- 2 Wykonać jedną z następujących czynności, aby otworzyć okno dialogowe Barwa/Nasycenie:
 - Kliknij przycisk Dodaj filtry aktywne w panelu Inspektor właściwości a następnie wybierz polecenie Dopasuj kolor > Barwa/Nasycenie z wyskakującego menu Filtry.
 - Wybierz polecenie Filtry > Dopasuj kolor > Barwa/Nasycenie.

Uwaga: Stosowanie filtra z menu Filtry ma charakter destruktywny; oznacza to, że nie można cofnąć tej operacji, chyba że polecenie Edytuj > Cofnij jest dostępną opcją. Aby utrzymać możliwość dopasowywania, wyłączania lub usuwania tego filtra, zastosuj go jako filtr aktywny, tak jak to jest opisane w pierwszej wymienionej opcji w tym kroku. Więcej informacji znajduje się w części “Korzystanie z filtrów aktywnych” na stronie 156.

- 3 Przeciągnij suwak Barwa, aby dopasować kolor obrazu.
Wartości mogą zmieniać się w zakresie od -180 do 180.
- 4 Przeciągnij suwak Nasycenie, aby dopasować czystość kolorów.
Wartości mogą zmieniać się w zakresie od -100 do 100.
- 5 Przeciągnij suwak Jasność, aby dopasować jasność kolorów.
Wartości mogą zmieniać się w zakresie od -100 do 100.

6 Kliknij przycisk OK.

Aby zmienić obraz RGB na obraz złożony z dwóch odcieni lub aby dodać kolor do obrazu wykorzystującego skalę szarości:

❖ Wybierz Koloruj w oknie dialogowym Barwa/Nasycenie.

***Uwaga:** Kiedy wybierasz polecenie Koloruj, zakres wartości suwaków Barwa i Nasycenie zmienia się. Barwa zmienia się od 0 do 360. Nasycenie zmienia się od 0 do 100.*

Odwracanie wartości kolorów obrazu

Możesz użyć polecenia Odwróć, aby zmienić każdy kolor obrazu na jego odwrotność na kole kolorów. Na przykład, zastosowanie filtra do obiektu czerwonego (R=255, G=0, B=0) zmienia kolor na jasnoniebieski (R=0, G=255, B=255).



Obraz monochromatyczny, po operacji odwracania



Obraz monochromatyczny, po operacji odwracania

Aby odwrócić kolory:

- 1 Wybierz obraz.
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij przycisk Dodaj filtr aktywny w panelu Inspektor właściwości, a następnie wybierz polecenie Dopasuj kolor > Odwróć z wyskakującego menu Filtry.
 - Wybierz polecenie Filtry > Dopasuj kolor > Odwróć.

Uwaga: Stosowanie filtra z menu Filtry ma charakter destruktywny; oznacza to, że nie można cofnąć tej operacji, chyba że polecenie Edytuj > Cofnij jest dostępną opcją. Aby utrzymać możliwość dopasowywania, wyłączania lub usuwania tego filtra, zastosuj go jako filtr aktywny, tak jak to jest opisane w pierwszej wymienionej opcji w tym kroku. Więcej informacji znajduje się w części “Korzystanie z filtrów aktywnych” na stronie 156.

Rozmywanie i wyostrażanie bitmap

Program Fireworks zawiera zbiór opcji do rozmywania i wyostrażania, które możesz zastosować jak filtry aktywne lub jak nieodwracalne, stałe filtry.

Rozmywanie obrazu

Rozmywanie zmiękcza wygląd obrazu bitmapowego. Program Fireworks ma sześć opcji rozmywania:

Rozmycie zmiękcza ognisko wybranych pikseli.

Rozmycie silniejsze rozmywa około trzy razy silniej niż Rozmycie.

Rozmycie gaussowskie stosuje średnią ważoną rozmycia każdego piksela w celu uzyskania efektu nieostrości.

Poruszenie tworzy wrażenie, że obraz się porusza.

Rozmycie promieniste tworzy wrażenie, że obraz się obraca.

Powiększenie tworzy wrażenie, że obraz porusza się do i od obserwatora.

Uwaga: Stosowanie filtra z menu Filtry ma charakter destruktywny; oznacza to, że nie można cofnąć tej operacji, chyba że polecenie Edytuj > Cofnij jest dostępną opcją. Aby utrzymać możliwość dopasowywania, wyłączania lub usuwania tego filtra, zastosuj go jako filtr aktywny, tak jak to jest opisane w każdej z następujących procedur. Więcej informacji znajduje się w części “Korzystanie z filtrów aktywnych” na stronie 156.

Aby rozmyć obraz:

- 1 Wybierz obraz.
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij przycisk Dodaj filtry aktywne w panelu Inspektor właściwości a następnie wybierz polecenie Rozmyj > Rozmyj lub Rozmyj silniej z wyskakującego menu Filtry.
 - Wybierz polecenie Filtry > Rozmyj > Rozmyj lub Rozmyj silniej.

Aby rozmyć obraz przy użyciu narzędzia Rozmycie gaussowskie:

- 1 Wybierz obraz.
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności, aby otworzyć okno dialogowe Rozmycie gaussowskie.
 - Kliknij przycisk Dodaj filtry aktywne w panelu Inspektor właściwości, a następnie wybierz polecenie Rozmyj > Rozmycie gaussowskie z wyskakującego menu Filtry.
 - Wybierz polecenie Filtr > Rozmycie > Rozmycie gaussowskie.
- 3 Przeciągnij suwak filtra Rozmycie promieniste w celu ustawienia intensywności efektu rozmycia. Wartości mają zakres od 0.1 do 250. Wzrost promienia skutkuje zwiększeniem intensywności efektu rozmycia.
- 4 Kliknij przycisk OK.

Aby rozmyć obraz przy użyciu narzędzia Poruszenie:

- 1 Wybierz obraz.
 - 2 Wykonaj jedną z następujących czynności, aby otworzyć okno dialogowe Poruszenie.
 - Kliknij przycisk Dodaj filtry aktywne w panelu Inspektor właściwości, a następnie wybierz polecenie Rozmyj > Poruszenie z wyskakującego menu Filtry.
 - Wybierz polecenie Filtr > Rozmycie > Poruszenie.
 - 3 Przeciągnij tarczę obrotową Kąt w celu ustawienia kierunku efektu rozmycia.
 - 4 Przeciągnij suwak Odległość w celu ustawienia intensywności efektu rozmycia.
- Wartości mają zakres od 1 do 100. Wzrost odległości skutkuje zwiększeniem intensywności efektu rozmycia.
- 5 Kliknij przycisk OK.

Aby rozmyć obraz przy użyciu narzędzia Poruszenie:

- 1 Wybierz obraz.
 - 2 Wykonaj jedną z następujących czynności, aby otworzyć okno dialogowe Rozmycie promieniste.
 - Kliknij przycisk Dodaj filtry aktywne w panelu Inspektor właściwości, a następnie wybierz polecenie Rozmyj > Rozmycie promieniste z wyskakującego menu Filtry.
 - Wybierz polecenie Filtr > Rozmycie > Rozmycie promieniste.
 - 3 Przeciągnij suwak Wielkość w celu ustawienia intensywności efektu rozmycia.
- Wartości mają zakres od 1 do 100. Wzrost wielkości skutkuje zwiększeniem intensywności efektu rozmycia.
- 4 Przeciągnij suwak Jakość w celu ustawienia gładkości efektu rozmycia.
- Wartości mają zakres od 1 do 100. Wzrost jakości skutkuje efektem rozmycia z mniejszą ilością powtórzeń oryginalnego obrazu.
- 5 Kliknij przycisk OK.

Aby rozmyć obraz przy użyciu narzędzia Powiększenie:

- 1 Wybierz obraz.
 - 2 Wykonaj jedną z następujących czynności, aby otworzyć okno dialogowe Powiększenie.
 - Kliknij przycisk Dodaj filtry aktywne w panelu Inspektor właściwości, a następnie wybierz polecenie Rozmyj > Powiększenie z wyskakującego menu Filtry.
 - Wybierz polecenie Filtr > Rozmycie > Powiększenie.
 - 3 Przeciągnij suwak Wielkość w celu ustawienia intensywności efektu rozmycia.
- Wartości mają zakres od 1 do 100. Wzrost wielkości skutkuje zwiększeniem intensywności efektu rozmycia.
- 4 Przeciągnij suwak Jakość w celu ustawienia gładkości efektu rozmycia.
- Wartości mają zakres od 1 do 100. Wzrost jakości skutkuje efektem rozmycia z mniejszą ilością powtórzeń oryginalnego obrazu.
- 5 Kliknij przycisk OK.

Zmiana bitmapy na rysowanie linii

Filtr Szukanie krawędzi zmienia bitmapy tak, by wyglądały jak rysunki linii poprzez identyfikację przejść między kolorami w obrazie i zamianę ich na linie.



Oryginalny; po zastosowaniu filtra Szukanie krawędzi

Aby zastosować filtr Szukanie krawędzi do zaznaczonego obszaru, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij przycisk Dodaj filtry aktywne w panelu Inspektor właściwości, a następnie wybierz polecenie Inne > Szukanie krawędzi z wyskakującego menu Filtry.
- Wybierz polecenie Filtry > Inne > Szukanie krawędzi.

Uwaga: Stosowanie filtra z menu Filtry ma charakter destruktywny; oznacza to, że nie można cofnąć tej operacji, chyba że polecenie Edytuj > Cofnij jest dostępną opcją. Aby utrzymać możliwość dopasowywania, wyłączania lub usuwania tego filtra, zastosuj go jako filtr aktywny, tak jak to jest opisane w pierwszej wymienionej opcji w tym kroku. Więcej informacji znajduje się w części “Korzystanie z filtrów aktywnych” na stronie 156.

Konwersja obrazu ku przezroczystości

Możesz użyć filtra Konwersja do alfa, aby dokonać konwersji obiektu lub tekstu ku przezroczystości na bazie przezroczystości obrazu.

Aby zastosować filtr Konwersja do alfa do zaznaczonego obszaru, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij przycisk Dodaj filtry aktywne w panelu Inspektor właściwości, a następnie wybierz polecenie Inne > Konwersja do alfa z wyskakującego menu Filtry.
- Wybierz polecenie > Inne > Konwersja do alfa.

Uwaga: Stosowanie filtra z menu Filtry ma charakter destruktywny; oznacza to, że nie można cofnąć tej operacji, chyba że polecenie Edytuj > Cofnij jest dostępną opcją. Aby utrzymać możliwość dopasowywania, wyłączania lub usuwania tego filtra, zastosuj go jako filtr aktywny, tak jak to jest opisane w pierwszej wymienionej opcji w tym kroku. Więcej informacji znajduje się w części “Korzystanie z filtrów aktywnych” na stronie 156.

Wyost్రzanie obrazu

Możesz użyć cechy Wyost్రzanie do korygowania obrazów, które są rozmyte. Program Fireworks ma trzy opcje Wyost్రzanie:

Wyost్రzanie poprawia nieostre obrazy przez zwiększenie kontrastu przylegających do siebie pikseli.

Silniejsze wyost్రzanie zwiększa kontrast przylegających do siebie pikseli około trzy razy silniej niż filtr Wyost్రzanie.

Maska wyostrzająca wyostrza obraz poprzez dopasowanie kontrastu krawędzi pikseli. Ta opcja oferuje największą kontrolę, a zatem jest to zazwyczaj najlepsza opcja dla wyostrozania obrazu.



Oryginalny; po wyostrozaniu

Aby wyostrzeć obraz przy użyciu opcji wyostrozanie:

- 1 Wybierz obraz.
- 2 Aby wybrać opcję wyostrozania, należy wykonać jedną z następujących czynności:
 - Kliknij przycisk Dodaj filtry aktywne w panelu Inspektor właściwości, a następnie wybierz polecenie Wyostrz > Wyostrz lub Wyostrz silniej z wyskakującego menu Filtry.
 - Wybierz polecenie Filtry > Wyostrz > Wyostrz lub Wyostrz silniej.

Uwaga: Stosowanie filtra z menu Filtry ma charakter destruktywny; oznacza to, że nie można cofnąć tej operacji, chyba że polecenie Edytuj > Cofnij jest dostępną opcją. Aby utrzymać możliwość dopasowywania, wyłączania lub usuwania tego filtra, zastosuj go jako filtr aktywny, tak jak to jest opisane w pierwszej wymienionej opcji w tym kroku. Więcej informacji znajduje się w części “Korzystanie z filtrów aktywnych” na stronie 156.

Aby wyostrzeć obraz przy użyciu filtra Maska wyostrzająca:

- 1 Wybierz obraz.
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności, aby otworzyć okno dialogowe Maska wyostrzająca:
 - Kliknij przycisk Dodaj filtry aktywne w panelu Inspektor właściwości, a następnie wybierz polecenie Wyostrozanie > Maska wyostrzająca z wyskakującego menu Filtry.
 - Wybierz polecenie Filtr > Wyostrozanie > Maska wyostrzająca.

Uwaga: Stosowanie filtra z menu Filtry ma charakter destruktywny; oznacza to, że nie można cofnąć tej operacji, chyba że polecenie Edytuj > Cofnij jest dostępną opcją. Aby utrzymać możliwość dopasowywania, wyłączania lub usuwania tego filtra, zastosuj go jako filtr aktywny, tak jak to jest opisane w pierwszej wymienionej opcji w tym kroku. Więcej informacji znajduje się w części “Korzystanie z filtrów aktywnych” na stronie 156.

- 3 Przeciągnij suwak Wielkość wyostrozania, aby wybrać wielkość efektu wyostrozania od 1% do 500%.
- 4 Przeciągnij suwak Promień piksela, aby wybrać promień od 0.1 do 250.

Wzrost promienia skutkuje większym obszarem ostrego kontrastu otaczającym każdą krawędź piksela.

- 5 Przeciągnij suwak Próg, aby wybrać próg między 0 a 255.

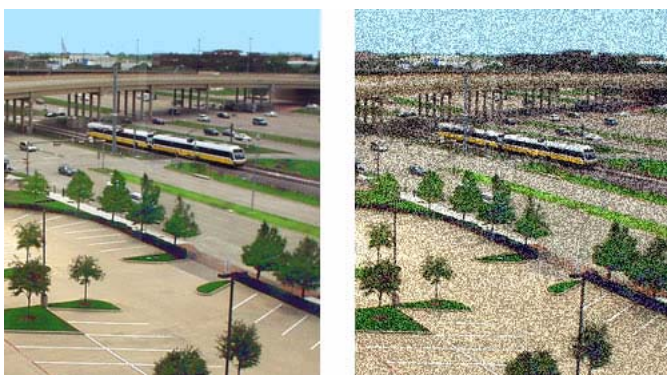
Wartości oscylujące między 2 a 25 są najczęściej używane. Wzrost wartości progu powoduje wyostwienie tylko pikseli obrazu, które mają wyższy kontrast. Spadek wartości progu dotyczy pikseli o niższym kontraście. Próg o wartości 0 wyostwia wszystkie piksele obrazu.

- 6 Kliknij przycisk OK.

Dodawanie szumu do obrazu.

Większość obrazów pochodzących z aparatów cyfrowych i skanerów, oglądanych w dużym powiększeniu, nie ma idealnie jednolitych kolorów. Zamiast tego, widoczne kolory składają się z pikseli o wielu różnych kolorach. Podczas edycji obrazu, “szum” odnosi się do tych losowych wariacji kolorów pikseli, które tworzą wygląd obrazu.

Czasami, na przykład podczas wklejania części jednego obrazu do drugiego, różnica między wielkością losowej wariacji kolorów w dwóch obrazach może się utrzymywać, żeby uchronić obrazy przed gładkim wymieszaniem. W takim przypadku, możesz dodać szum do jednego lub dwóch obrazów, aby utworzyć wrażenie, że oba obrazy pochodzą z tego samego źródła. Możesz także dodać szum do obrazu z powodów artystycznych, na przykład w celu uzyskania efektu starości lub statyczności na ekranie telewizyjnym.



Oryginalne zdjęcie; po dodaniu szumu

Aby dodać szum do obrazu:

- 1 Wybierz obraz.
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności, aby otworzyć okno dialogowe Dodaj szum.
 - Kliknij przycisk Dodaj filtry aktywne w panelu Inspektor właściwości, a następnie wybierz polecenie Szum > Dodaj szum z wyskakującego menu Filtry.
 - Wybierz polecenie Filtry > Szum > Dodaj szum.

Uwaga: Stosowanie filtra z menu Filtry ma charakter destruktywny; oznacza to, że nie można cofnąć tej operacji, chyba że polecenie Edytuj > Cofnij jest dostępną opcją. Aby utrzymać możliwość dopasowywania, wyłączania lub usuwania tego filtra, zastosuj go jako filtr aktywny, tak jak to jest opisane w pierwszej wymienionej opcji w tym kroku. Więcej informacji znajduje się w części “Korzystanie z filtrów aktywnych” na stronie 156.

- 3 Przeciągnij suwak Wielkość, aby ustawić wielkość szumu.

Wartości oscylują w zakresie od 1 do 400. Wzrost wielkości skutkuje obrazem z pikselami rozmieszczonymi bardziej losowo.

- 4 Wybierz pole wyboru Kolor, aby zastosować szum do koloru. Pozostaw pole wyboru nie zaznaczone, aby zastosować wyłącznie szum monochromatyczny.

- 5 Kliknij przycisk OK.

Rozdział 5: Praca z obiektami wektorowymi

Obiekt wektorowy jest grafiką komputerową, której kształt określa ścieżka. Kształt tej ścieżki wektorowej jest określony przez punkty rysowane wzdłuż niej. Kolor obrysu obiektu wektorowego jest kolorem tej ścieżki. Jego wypełnienie zajmuje obszar wewnątrz tej ścieżki. Obrys i wypełnienie decydują głównie o wyglądzie grafiki publikowanej na stronie internetowej czy na wydruku.

Program Fireworks CS3 posiada wiele narzędzi do rysowania i edycji obiektów wektorowych wykorzystując wiele różnych technik. Z pomocą narzędzi kształtów podstawowych możesz szybko rysować linie proste, okręgi i elipsy, kwadraty i prostokąty, gwiazdy i dowolne inne wielokąty równoboczne od 3 do 360 boków.

Możesz rysować ścieżki wektorowe o dowolnym kształcie korzystając z narzędzi Ścieżka wektorowa i Pióro. Używając narzędzia Pióro możesz rysować złożone kształty zawierające krzywe gładkie i linie proste, rysując pojedyncze punkty.

Program Fireworks udostępnia kilka metod edycji narysowanych obiektów wektorowych. Możesz zmieniać kształt obiektu przesuwając, dodając i usuwając punkty. Możesz użyć uchwytów punktu do zmiany kształtów sąsiednich segmentów ścieżki. Narzędzie Kształt dowolny pozwala zmieniać kształt obiektów przez bezpośrednią edycję ścieżki. Możesz też edytować Auto-kształty korzystając z ich predefiniowanych metod edycji.

Polecenia menu Zmień dostarczają więcej opcji edycji obiektów, takich jak utworzenie pojedynczego obiektu składającego się z innych obiektów, utworzenie obiektu przez przecięcie kilku obiektów i rozszerzenie obrysu obiektu. Możesz także importować grafiki i operować nimi używając tych poleceń.

Ten rozdział obejmuje następujące tematy:

- “Rysownie obiektów wektorowych” na stronie 89
- “Edycja ścieżek” na stronie 106

Rysownie obiektów wektorowych

Program Fireworks posiada wiele narzędzi rysowania obiektów wektorowych. Korzystając z nich możesz rysować kształty podstawowe, ścieżki dowolne oraz kształty złożone rysując kolejne punkty. Możesz też rysować Auto-kształty, czyli grupy obiektów wektorowych wyposażone w specjalne kontrolki do dopasowania ich atrybutów.

Rysowanie podstawowych linii, prostokątów i elips.

Możesz użyć narzędzi Linia, Prostokąt oraz Elipsa, aby szybko narysować kształty podstawowe. Narzędzie Prostokąt rysuje prostokąty jako obiekty zgrupowane. Aby przesunąć punkt narożny prostokąta niezależnie od innych, musisz rozgrupować prostokąt lub użyć narzędzia Podselekcja. Aby narysować podstawowy prostokąt z narożnikami ściętymi, wciętymi lub zaokrąglonymi zobacz następującą procedurę. Aby narysować Auto-kształt z narożnikami zaokrąglonymi zobacz “Dopasowywanie Auto-kształtów prostokąt ścięty, wcięty i zaokrąglony” na stronie 95.

Aby narysować linię, prostokąt lub elipsę:

- 1 Wybierz narzędzie Linia, Prostokąt lub Elipsa w panelu Narzędzia.

2 Jeżeli trzeba, ustaw atrybuty obrysu i wypełnienia w oknie Inspektor właściwości. Zobacz “Stosowanie Koloru, Obrysów i Wypełnień” na stronie 134.

3 Przeciągnij na obszarze roboczym aby narysować kształt.

W przypadku narzędzia Linia przeciągnij z naciśniętym klawiszem Shift, aby ograniczyć linie do nachylonych pod kątem będącym wielokrotnością 45°.

W przypadku narzędzia Prostokąt i Elipsa przeciągnij z naciśniętym klawiszem Shift, aby ograniczyć się do kwadratów i okręgów.

Aby ograniczyć się do kształtów rysowanych od środka:

❖ Umieść kursor w żądanym punkcie środkowym i przeciągnij narzędzie rysowania z naciśniętymi klawiszami Shift i Alt (Windows) albo Shift-Option (Macintosh).

Aby dopasować położenie kształtu podstawowego w trakcie rysowania:

❖ Trzymając wciśnięty klawisz myszy naciśnij i przytrzymaj klawisz spacji, a następnie przeciągnij obiekt w inne położenie w obszarze roboczym. Zwolnij klawisz Spacji, aby kontynuować rysowanie obiektu.

***Uwaga:** Wyjątkiem jest narzędzie Linia. Naciśnięcie klawisza Spacja w trakcie korzystania z narzędzia Linia nie zmienia położenia linii w obszarze roboczym.*

Aby zmienić rozmiar zaznaczonej linii, prostokąta lub elipsy wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wprowadź nowe wartości szerokości (W) lub wysokości (H) w oknie Inspektor właściwości albo w panelu Informacje.
- W sekcji Zaznacz panelu Narzędzia wybierz narzędzie Skalowanie i przeciągnij uchwyt przekształcania narożnika. Spowoduje to zmianę rozmiaru obiektu z zachowaniem proporcji.

***Uwaga:** Możesz też zmienić rozmiar obiektu z zachowaniem proporcji wybierając polecenie Zmień > Transformuj > Skaluj i przeciągając uchwyt przekształcania narożnika lub wybierając polecenie Zmień > Transformuj > Transformacja liczbowa i wprowadzając nowe rozmiary. Więcej informacji na temat zmiany rozmiaru i skalowaniu obiektów można znaleźć “Przekształcanie i zniekształcenie zaznaczonych obiektów i zaznaczeń” na stronie 58.*

- Przeciągnij narożnik prostokąta.

***Uwaga:** Skalowanie obiektu wektorowego nie zmienia szerokości jego obrysu.*

Rysowanie podstawowych prostokątów zaokrąglonych.

Możesz rysować prostokąty z zaokrąglonymi narożnikami używając narzędzia Prostokąt zaokrąglony albo używając opcji Zaokrąglanie w oknie Inspektor właściwości aby dopasować stopień zaokrąglenia narożników zaznaczonego prostokąta. Narzędzie Prostokąt zaokrąglony rysuje prostokąty jako obiekty zgrupowane. Aby przesunąć punkt narożny prostokąta zaokrąglonego niezależnie od innych, musisz rozgrupować prostokąt lub użyć narzędzia Podselekcja.

Aby narysować prostokąt z zaokrąglonymi narożnikami:

1 Wybierz narzędzie Prostokąt zaokrąglony w wyskakującym menu Prostokąt.

2 Przeciągnij na obszarze roboczym aby narysować prostokąt.



Możesz też dopasować stopień zaokrąglenia narożników w trakcie rysowania naciskając kilkakrotnie dowolny klawisz strzałki lub klawisz liczbowy 1 lub 2.

Aby zaokrąglić narożniki zaznaczonego prostokąta:

❖ W oknie Inspektor właściwości wprowadź wartość od 0 do 100 w polu Zaokrąglenie i naciśnij klawisz Enter albo przeciągnij wyskakujący suwak.

***Uwaga:** Jeśli wysokość okna Inspektor właściwości jest połowiczna, kliknij strzałkę rozwinięcia w prawym dolnym rogu okna, aby rozwinąć okno do pełnej wysokości.*

Rysowanie podstawowych wielokątów i gwiazd

Narzędziem Wielokąt możesz narysować dowolny wielokąt równoboczny lub gwiazdę, od trójkąta do wielokąta lub gwiazdy o 360 bokach.

Aby narysować wielokąt:

1 W sekcji Wektor panelu Narzędzia wybierz narzędzie Wielokąt będące jednym z narzędzi rysujących kształty podstawowe.

2 W oknie Inspektor właściwości wykonaj jedną z poniższych czynności, aby określić ilość boków wielokąta:

- Użyj wyskakującego suwaka Boki aby wybrać od 3 do 25 boków.
- Wprowadź liczbę od 3 do 360 w polu tekstowym Boki.

3 Przeciągnij aby narysować wielokąt.

Aby ograniczyć się do orientacji wielokąta będącej wielokrotnością 45° przytrzymaj w trakcie rysowania wciśnięty klawisz Shift. Narzędzie Wielokąt zawsze zaczyna rysować od środka wielokąta.

Aby narysować gwiazdę:

1 Wybierz narzędzie Wielokąt.

2 W oknie Inspektor właściwości wybierz opcję Gwiazda w wyskakującym menu Kształt.

3 W polu tekstowym Boki wprowadź liczbę ramion gwiazdy.

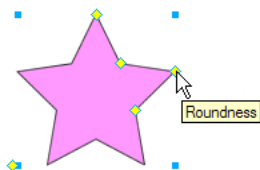
4 W polu tekstowym Kąt wybierz opcję Automatycznie lub wprowadź odpowiednią wartość. Wartości bliższe 0 oznaczają długie, cienkie ramiona; wartości bliższe 100 oznaczają krótkie, grube ramiona.

5 Przeciągnij na obszarze roboczym aby narysować gwiazdę.

Aby ograniczyć się do orientacji gwiazdy będącej wielokrotnością 45°, przytrzymaj wciśnięty klawisz Shift w trakcie przeciągania. Narzędzie Wielokąt zawsze zaczyna rysować od środka.

Rysowanie Auto-kształtów.

Auto-kształty są to inteligentne grupy obiektów wektorowych podlegające specjalnym zasadom, pozwalającym uprościć tworzenie i edycję często występujących elementów wizualnych. Narzędzia Auto-kształt rysują grupy obiektów. W przeciwieństwie do innych grup obiektów, zaznaczone Auto-kształty mają oprócz uchwytów grupy obiektów dodatkowe punkty kontrolne w kształcie rombu. Każdy punkt kontrolny związany jest z pewną własnością wizualną kształtu. Przeciąganie punktu kontrolnego zmienia tylko tę, związaną z nim własność. Większość punktów kontrolnych Auto-kształtu posiada wskazówki opisujące ich wpływ na Auto-kształt. Przesuń wskaźnik nad punkt kontrolny aby wyświetlić wskazówkę opisującą właściwość, którą steruje ten punkt.



Narzędzia Auto-kształty tworzą kształty o predefiniowanej orientacji. Na przykład, narzędzie Strzałka rysuje strzałki poziome. Możesz przetransformować Auto-kształty, aby zmienić ich orientację. Więcej informacji znajduje się w części “Przekształcanie i zniekształcanie zaznaczonych obiektów i zaznaczeń” na stronie 58.

Chociaż wszystkie narzędzia Auto-kształt w panelu Narzędzia korzystają z tego samego prostego sposobu rysowania, każdy Auto-kształt ma inne atrybuty edytowalne.

Strzałka rysuje grupę obiektów wyświetlanych jako strzałka o dowolnych proporcjach. Korzystając z punktów kontrolnych możesz dopasować flarę grota strzałki, długość i szerokość końcówki oraz długość ostrza.

Prostokąt ścięty rysuje grupę obiektów wyświetlanych jako prostokąt ze ściętymi narożnikami. Korzystając z punktów kontrolnych możesz zmienić stopień ścięcia wszystkich narożników jednocześnie albo zmienić ścięcie tylko jednego narożnika.

Prostokąt wcięty rysuje grupę obiektów wyświetlanych jako prostokąt z wcięciami; narożniki są zaokrąglone do środka. Możesz zmieniać promień zaokrąglenia wcięcia wszystkich narożników jednocześnie albo tylko jednego narożnika.

Linia łącznika rysuje grupę obiektów wyświetlanych jako trzysegmentowe linie łączników takie jak te używane do łączenia elementów schematu blokowego lub organizacyjnego. Korzystając z punktów kontrolnych możesz zmieniać położenie punktów końcowych pierwszego i trzeciego segmentu oraz położenie drugiego segmentu łączącego pierwszy i ostatni.

Pierścień rysuje grupę obiektów wyświetlanych jako wypełnione pierścienie. Korzystając z punktów kontrolnych możesz dopasować promień wewnętrzny oraz podzielić kształt na części.

Kształt L rysuje grupę obiektów wyświetlanych jako narożniki prostokątne. Korzystając z punktów kontrolnych możesz zmieniać długość i szerokość segmentu poziomego oraz pionowego oraz zakrzywienie narożnika.

Wykres kołowy rysuje grupę obiektów wyświetlanych jako wykresy kołowe. Korzystając z punktów kontrolnych możesz podzielić kształt na części.

Prostokąt zaokrąglony rysuje grupę obiektów wyświetlanych jako prostokąt z zaokrąglonymi narożnikami. Korzystając z punktów kontrolnych możesz zmienić stopień zaokrąglenia wszystkich narożników jednocześnie albo tylko jednego narożnika.

Wielokąt inteligentny rysuje grupę obiektów wyświetlanych jako wielokąt równoboczny o ilości boków od 3 do 25. Korzystając z punktów kontrolnych możesz zmieniać rozmiar i obracać, dodawać i usuwać segmenty, zwiększać i zmniejszać ilość boków oraz dodać do kształtu wielokąt wewnętrzny.

Spirala rysuje grupę obiektów wyświetlanych jako spirale otwarte. Korzystając z punktów kontrolnych możesz zmieniać ilość zwojów spirali oraz możesz określić czy spirala ma być otwarta czy zamknięta.

Gwiazda rysuje grupę obiektów wyświetlanych jako gwiazda o ilości ramion od 3 do 25. Korzystając z punktów kontrolnych możesz dodawać i usuwać ramiona oraz dopasować wewnętrzne i zewnętrzne kąty ramion.

Dodaj cień dodaje cień poniżej zaznaczonego obiektu w oparciu o rozmiary tego obiektu. Cień jest w rzeczywistości Auto-kształtem, więc podobnie jak wszystkie Auto-kształty posiada punkty kontrolne, z których możesz korzystać aby zmienić jego wygląd. Na przykład, możesz przeciągnąć z wciśniętym klawiszem Shift punkt kontrolny Kierunek aby ograniczyć przesunięcie do kąta 45 stopni. Kliknięcie punktu kontrolnego Kierunek powoduje odtworzenie oryginalnego kształtu cienia.

Uwaga: Polecenie *Dodaj cień* automatycznie umieszcza cień o jeden poziom do tyłu. Jeśli nie zastosujesz tego polecenia do tylko jednego obiektu na wierzchu bieżącej warstwy, cień może być wyświetlony ponad zaznaczonym obiektem,

Aby narysować Auto-kształt korzystając z panelu Narzędzia:

- 1 W sekcji Wektor panelu Narzędzia wybierz w wyskakującym menu narzędzie Auto-kształt.
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przeciągnij na obszarze roboczym aby narysować kształt.
 - Kliknij na obszarze roboczym aby umieścić kształt w jego domyślnym rozmiarze.

Aby utworzyć Dodaj cień auto-kształtu:

- 1 Zaznacz obiekt w obszarze roboczym.
- 2 Wybierz polecenie Polecenia > Tworzenie > Dodaj cień.

Do zaznaczonego obiektu zostanie dodany cień.

- 3 Jeśli chcesz zmienić wygląd cienia możesz wykonać jedną z następujących czynności:
 - Przeciągnij punkt kontrolny Kierunek z wciśniętym klawiszem Shift aby ograniczyć przesunięcie do kąta 45 stopni.
 - Kliknij punkt kontrolny Kierunek aby wyzerować cień (jego rozmiar będzie dokładnie taki jak oryginalnie).
 - Kliknij punkt kontrolny Kierunek z wciśniętym klawiszem Control lub Command aby wyzerować tylko oś x.
 - Kliknij dwukrotnie punkt kontrolny Perspektywa aby wyzerować tylko szerokość cienia.

Informacje na temat zmian właściwości Auto-kształtu możesz znaleźć “Zmiana właściwości Auto-kształtów” na stronie 93.

Zmiana właściwości Auto-kształtów

Panel Właściwości auto-kształtów pozwala na precyzyjną liczbowa kontrolę nad Auto-kształtami. Po wstawieniu Auto-kształtu możesz skorzystać z tego panelu do dokonania zmian właściwości Auto-kształtu.

Właściwości Auto-kształt które możesz zmieniać zależą od tego jaki Auto-kształt zaznaczysz. Na przykład, jeśli wstawiałeś kształt Strzałka, możesz zmieniać jej szerokość, wysokość, grubość i inne atrybuty. Jeśli wstawiałeś kształt Gwiazda, możesz zmieniać ilość jej ramion, promień i inne atrybuty.

Możesz też wstawić inny Auto-kształt do dokumentu bezpośrednio z panelu Właściwości auto-kształtów.

Uwaga: Panel ten obsługuje tylko te Auto-kształty, które są wyświetlane w panelu Narzędzia. Nie obsługuje natomiast dodatkowych Auto-kształtów, tych z panelu Kształty (Okno > Auto-kształty).

Aby zmienić właściwości Auto-kształtu:

1 Wstaw Auto-kształt do dokumentu.

2 Wybierz polecenie Okno > Właściwości auto-kształtu.

Wyświetli się panel Właściwości auto-kształtu zawierający właściwości zaznaczonego Auto-kształtu.

3 Dopasuj właściwości w panelu Właściwości auto-kształtu.



W przypadku kształtu Prostokąt możesz zablokować narożniki aby zmiany jednego narożnika wpływały na wszystkie cztery. Możesz też zmieniać właściwości tylko jednego narożnika.

4 Aby zastosować zmiany naciśnij klawisz Tab lub Enter.

Zaznaczony Auto-kształt zostanie zaktualizowany zgodnie ze zmianami jego właściwości. Jeśli chcesz dokonać dalszych zmian, możesz też dopasować Auto-kształt w obszarze roboczym korzystając z jego punktów kontrolnych, a odpowiadające im wartości w panelu Właściwości auto-kształtu zostaną zaktualizowane automatycznie.

5 Jeśli chcesz wstawić inny Auto-kształt możesz wybrać jedno z wyskakujących menu Wstaw nowy auto-kształt na dole panelu.

Nowy kształt pojawi się w lewym górnym rogu dokumentu.

Dopasowanie Auto-kształtów strzałka

Strzałki posiadają pięć punktów kontrolnych. Są to punkty kontrolne dopasowujące flarę grota strzałki, długość końcówki strzałki, długość ostrza oraz szerokość końcówki strzałki.

Aby dopasować flarę grota strzałki:

❖ Przeciągnij punkt kontrolny flary zaznaczonej strzałki.

Aby zwiększyć lub zmniejszyć ostrość grota:

❖ Przeciągnij punkt kontrolny ostrza zaznaczonej strzałki.

Aby wydłużyć lub skrócić końcówkę strzałki:

❖ Przeciągnij punkt kontrolny długości zaznaczonej strzałki.

Aby dopasować szerokość końcówki strzałki:

❖ Przeciągnij punkt kontrolny szerokości zaznaczonej strzałki.

Dopasowanie Auto-kształtów strzałka zagięta

Strzałki zagięte posiadają pięć punktów kontrolnych. Są to punkty kontrolne dopasowujące flarę grotu strzałki, długość końcówki strzałki, długość ostrza oraz szerokość końcówki strzałki.

Aby dopasować flarę grota strzałki strzałki zagiętej:

❖ Przeciągnij punkt kontrolny grotu zaznaczonej strzałki zagiętej.

Aby zwiększyć lub zmniejszyć ostrość grota strzałki zagiętej:

❖ Przeciągnij punkt kontrolny ostrza zaznaczonej strzałki zagiętej.

Aby wydłużyć lub skrócić końcówkę strzałki zagiętej:

❖ Przeciągnij uchwyt punktu kontrolnego długości zaznaczonej strzałki zagiętej.

Aby dopasować szerokość końcówki strzałki zagiętej:

- ❖ Przeciągnij uchwyt punktu kontrolnego szerokości zaznaczonej strzałki zagiętej.

Aby dopasować zaokrąglenie narożnika końcówki strzałki zagiętej:

- ❖ Przeciągnij punkt kontrolny promienia narożnika zaznaczonej strzałki.

Dopasowywanie Auto-kształtów prostokąt ścięty, wcięty i zaokrąglony

Prostokąty ścięte, wcięte i zaokrąglone posiadają pięć punktów kontrolnych. Punkt kontrolny każdego narożnika dopasowuje wszystkie narożniki jednocześnie. Możesz też przeciągnąć z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Macintosh) aby zmieniać tylko jeden narożnik. Ostatni punkt kontrolny zmienia rozmiar prostokąta bez zmiany stopnia zaokrąglenia narożnika.

Uwaga: Aby zmienić promień narożników prostokątów narysowanych narzędziem Prostokąt, użyj ustawienia Zaokrąglenie prostokąta w oknie Inspektor właściwości.

Aby dopasować narożniki Auto-kształtu prostokąt ścięty, wcięty i zaokrąglony:

- ❖ Przeciągnij punkt kontrolny narożnika zaznaczonego kształtu.

Aby dopasować jeden narożnik Auto-kształtu prostokąt ścięty, wcięty i zaokrąglony:

- ❖ Przeciągnij z naciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Macintosh) punkt kontrolny narożnika zaznaczonego kształtu.

Aby zmienić rozmiar Auto-kształtu prostokąt ścięty, wcięty i zaokrąglony bez zmiany narożników:

- ❖ Przeciągnij punkt kontrolny zmiana rozmiaru.

Aby zmienić typ narożników prostokąta na inny:

- ❖ Kliknij z naciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Macintosh) punkt kontrolny dowolnego narożnika.

Aby zmienić typ jednego narożnika na inny:

- ❖ Kliknij z naciśniętymi klawiszami Shift i Alt (Windows) lub Shift i Option (Macintosh) punkt kontrolny narożnika.

Dopasowywanie Auto-kształtów linia łącznika

Linie łącznika posiadają pięć punktów kontrolnych. Są to punkty kontrolne położenia punktów początkowego i końcowego, położenia linii poprzecznej (linii łączącej segmenty początkowy i końcowy) oraz zaokrąglenia narożników.

Aby przesunąć punkt początkowy lub końcowy linii łącznika:

- ❖ Przeciągnij punkt kontrolny do początku lub końca linii łącznika.

Aby zmienić położenie linii poprzecznej linii łącznika:

- ❖ Przeciągnij punkt kontrolny położenia poziomego.

Aby dopasować wszystkie narożniki zaznaczonej linii łącznika:

- ❖ Przeciągnij punkt kontrolny narożnika.

Aby dopasować jeden narożnik zaznaczonej linii łącznika:

- ❖ Przeciągnij naciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Macintosh) punkt kontrolny narożnika.

Dopasowanie Auto-kształtów pierścieni

Auto-kształty pierścieni posiadają początkowo trzy punkty kontrolne. Są to punkty kontrolne do dopasowania promienia wewnętrznego, ustawienia promienia wewnętrznego na zero oraz do podziału kształtu na plasterki przypominające wykres kołowy. Korzystając z punktów kontrolnych możesz dodawać dowolną ilość segmentów. Do każdego nowego segmentu program Fireworks dodaje punkt kontrolny do zmiany rozmiaru i podziału tego segmentu.

Aby dodać segmenty do zaznaczonego pierścienia:

- ❖ Przeciągnij z naciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Macintosh) punkt kontrolny dodaj/podziel segment na obwodzie zewnętrznym kształtu.

Aby usunąć segment z zaznaczonego pierścienia:

- ❖ Przeciągnij punkt kontrolny dodaj/podziel segment na obwodzie zewnętrznym kształtu aby określić która część kształtu ma pozostać w obszarze roboczym.

Aby zmienić promień wewnętrznym zaznaczonego pierścienia:

- ❖ Przeciągnij punkt kontrolny promienia wewnętrznego.

Aby ustawić na zero promień wewnętrznym zaznaczonego pierścienia:

- ❖ Kliknij punkt kontrolny wyzeruj promień.

Dopasowanie Auto-kształtów wykres kołowy

Auto-kształty wykres kołowy posiadają początkowo trzy punkty kontrolne. Są to punkty kontrolne do dzielenia kształtu na plasterki, dopasowania rozmiaru plasterka i do wyzerowania wykresu kołowego do jednego plasterka. Korzystając z punktów kontrolnych możesz dodawać dowolną ilość segmentów. Do każdego nowego segmentu program Fireworks dodaje punkt kontrolny do zmiany rozmiaru i podziału tego segmentu.

Aby dodać segmenty do zaznaczonego wykresu kołowego:

- ❖ Przeciągnij z naciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Macintosh) punkt kontrolny dodaj/podziel segment na obwodzie zewnętrznym kształtu.

Aby zmienić rozmiar plasterka zaznaczonego wykresu kołowego:

- ❖ Przeciągnij punkt kontrolny przeciągnij segment na obwodzie zewnętrznym kształtu.

Aby wyzerować do jednego plasterka zaznaczony wykres kołowy:

- ❖ Kliknij punkt kontrolny Wyzeruj.

Dopasowywanie Auto-kształtów kształt-L

Kształty-L posiadają cztery punkty kontrolne. Są to punkty kontrolne do dopasowania długości i szerokości każdego segmentu kształtu-L oraz do dopasowania zaokrąglenia wygięcia kształtu-L.

Aby zmienić długość lub szerokość segmentu zaznaczonego kształtu-L:

- ❖ Przeciągnij jeden z punktów kontrolnych długość/szerokość.

Aby dopasować zaokrąglenie narożników zaznaczonego kształtu-L:

- ❖ Przeciągnij punkt kontrolny promienia narożnika.

Dopasowywanie Auto-kształtów wielokąt inteligentny

Wielokąty inteligentne początkowo wyświetlane są jako pięciokąty z czterema punktami kontrolnymi. Są to punkty kontrolne do zmiany rozmiaru i obrotu, dodawania i usuwania segmentów wielokąta, zwiększania i zmniejszania ilości boków wielokąta oraz dodawania wewnętrznego wielokąta aby utworzyć pierścień.

Aby zmienić rozmiar lub obrócić zaznaczony wielokąt inteligentny wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij punkt kontrolny skaluj/obróć.
- Przeciągnij naciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Macintosh) punkt kontrolny skaluj/obróć aby tylko obrócić wielokąt.

Aby dodać lub usunąć segmenty zaznaczonego wielokąta inteligentnego:

- ❖ Przeciągnij punkt kontrolny segmenty.

Aby zmienić ilość boków zaznaczonego wielokąta inteligentnego:

- ❖ Przeciągnij punkt kontrolny boki.

Aby podzielić zaznaczony wielokąt inteligentny na segmenty.

- ❖ Przeciągnij naciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Macintosh) punkt kontrolny boki.

Aby zmienić rozmiar wielokąta wewnętrznego wielokąta inteligentnego wykonaj jedną z następujących czynności:

- Jeśli wielokąt posiada wielokąt wewnętrzny, przeciągnij punkt kontrolny wielokąta wewnętrznego.
- Jeśli wielokąt nie posiada wielokąta wewnętrznego, przeciągnij punkt kontrolny wyzeruj wielokąt wewnętrzny.

Aby wyzerować wielokąt wewnętrzny zaznaczonego wielokąta inteligentnego:

- ❖ Kliknij punkt kontrolny wyzeruj wielokąt wewnętrzny.

Dopasowanie Auto-kształtów spirala

Spirale posiadają dwa punkty kontrolne. Są to punkty kontrolne do dopasowania liczby zwojów spirali oraz do zamykania i otwierania spirali.

Aby dopasować liczbę zwojów zaznaczonej spirali:

- ❖ Przeciągnij punkt kontrolny spirale.

Aby otworzyć lub zamknąć zaznaczoną spiralę:

- ❖ Kliknij punkt kontrolny otwórz/zamknij spiralę.

Dopasowanie Auto-kształtów gwiazda

Gwiazdy posiadają początkowo pięć punktów kontrolnych. Są to punkty kontrolne do dodawania i usuwania ramion, do dopasowywania wewnętrznych i zewnętrznych kątów ramion oraz do dopasowywania zaokrąglenia wierzchołków zewnętrznych i wewnętrznych.

Aby zmienić ilość boków zaznaczonej gwiazdy:

- ❖ Przeciągnij punkt kontrolny Ramiona.

Aby dopasować wierzchołki wewnętrzne zaznaczonej gwiazdy:

- ❖ Przeciągnij punkt kontrolny wierzchołek wewnętrzny.

Aby dopasować wierzchołki zewnętrzne zaznaczonej gwiazdy:

- ❖ Przeciągnij punkt kontrolny wierzchołek zewnętrzny.

Aby dopasować zaokrąglenie wierzchołków zewnętrznych lub wewnętrznych zaznaczonej gwiazdy:

- ❖ Przeciągnij punkt kontrolny Zaokrąglenie.

Dodawanie Auto-kształtów do rysunków

Panel Zasoby zawiera zakładkę Kształty, gdzie możesz znaleźć dodatkowe Auto-kształty. Auto-kształty te są na ogół bardziej złożone niż Auto-kształty z panelu Narzędzia. Zamiast bezpośrednio rysować te Auto-kształty w obszarze roboczym, umieszczasz je na rysunku przeciągając z panelu Zasoby na obszar roboczy.

Aby utworzyć Auto-kształt korzystając z panelu Zasoby:

- 1 Wybierz polecenie Okno > Auto-kształty aby wyświetlić zakładkę Kształty, jeśli nie jest widoczna.
- 2 Przeciągnij podgląd Auto-kształtu z panelu Zasoby na obszar roboczy.
- 3 Jeśli trzeba, popraw Auto-kształt przeciągając jego punkty kontrolne.

Dodawanie nowych Auto-kształtów do programu Fireworks

Możesz dodawać nowe Auto-kształty do programu Fireworks korzystając ze strony internetowej Fireworks Exchange. Niektóre nowe Auto-kształty pojawią się w zakładce Kształty panelu Zasoby a inne w menu Narzędzia zgrupowane razem z innymi Auto-kształtami.

Możesz też dodawać nowe Auto-kształty do programu Fireworks pisząc własny kod JavaScript Auto-kształtu. Aby znaleźć dodatkowe informacje zobacz *Rozszerzanie programu Fireworks*.

Aby dodać nowe Auto-kształty do programu Fireworks:

- 1 Wybierz polecenie Okno > Auto-kształty aby wyświetlić zakładkę Kształty, jeśli nie jest widoczna.
- 2 W menu Opcje panelu Kształty wybierz polecenie Pobierz więcej Auto-kształtów.
Program Fireworks połączy się ze stroną internetową Fireworks Exchange.
- 3 Postępuj zgodnie z wyświetlanymi na ekranie instrukcjami aby wybrać nowe Auto-kształty i dodać je do programu Fireworks.

Rysowanie ścieżek dowolnych

Możesz rysować wektorowe ścieżki dowolne za pomocą narzędzia Ścieżka wektorowa podobnie jak flamastrem czy kredką. Narzędzie Ścieżka wektorowa znajduje się w wyskakującym menu narzędzia Pióro.

Możesz zmienić atrybuty obrysu i wypełnienia ścieżek narysowanych narzędziem Ścieżka wektorowa. Zobacz "Stosowanie Koloru, Obrysów i Wypełnień" na stronie 134.

Korzystanie z narzędzia Ścieżka wektorowa

Narzędzie Ścieżka wektorowa posiada szeroką gamę kategorii obrysów pędzla takich jak Aerograf, Kaligrafia, Węgiel, Kredka i Nienaturalny. Kategorie te zawierają zwykle wiele typów obrysów takich jak Jasny i Ciemny flamaster, Plamy oleju, Bambus, Wstążka, Konfetti, 3D, Pasta do zębów oraz Farba klejowa.

Chociaż obrysy mogą wyglądać jak farba czy tusz, zawierają jednak punkty i ścieżki obiektu wektorowego. Oznacza to że możesz zmieniać kształt obrysu korzystając z dowolnej techniki edycji obiektów wektorowych. Po zmianie kształtu ścieżki obrys zostanie narysowany ponownie.

W celu bardziej precyzyjnego wygładzania ścieżki możesz zmienić liczbę punktów wyświetlanych na ścieżce w polu Precyzja w oknie Inspektor właściwości przed jej narysowaniem.



Obraz edytowany przez przesuwanie punktów wektorowych

Możesz też zmienić istniejące obrysy pędzla oraz dodać wypełnienia zaznaczonych obiektów narysowanych za pomocą narzędzia Ścieżka wektorowa. Nowe ustawienia obrysu i wypełnienia zostaną zachowane w bieżącym dokumencie do późniejszego wykorzystania przez narzędzie Ścieżka wektorowa.

Aby narysować wektorową ścieżkę dowolną:

- 1  Wybierz narzędzie Ścieżka wektorowa w wyskakującym menu narzędzia Pióro.
- 2 Jeżeli trzeba, ustaw atrybuty obrysu i opcje narzędzia Ścieżka wektorowa w oknie Inspektor właściwości. Zobacz “Stosowanie Koloru, Obrysów i Wypełnień” na stronie 134.
- 3 Jeśli trzeba, zmień poziom precyzji ścieżki wybierając liczbę w wyskakującym menu Precyzja w oknie Inspektor właściwości narzędzia ścieżka wektorowa. Im większą liczbę wybierzesz, tym większa liczba punktów pojawi się na rysowanej ścieżce.
- 4 Przeciągnij aby narysować. Aby ograniczyć się do linii poziomej lub pionowej, przytrzymaj wciśnięty klawisz Shift w trakcie przeciągania.
- 5 Zwolnij przycisk myszy aby zakończyć ścieżkę. Aby zamknąć ścieżkę zwolnij przycisk myszy kiedy powrócisz kursorem do punktu początkowego ścieżki.

Rysowanie ścieżek przez rysowanie punktów

Jednym ze sposobów rysowania i edycji obiektów wektorowych w programie Fireworks jest rysowanie punktów jak na rysunku połącz-kolejne-punkty. Kiedy, używając narzędzia Pióro, klikasz kolejne punkty, program Fireworks automatycznie rysuje ścieżkę obiektu wektorowego od poprzednio klikniętego punktu.

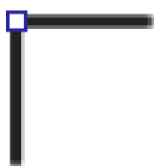
Oprócz łączenia punktów segmentami prostymi, narzędzie Pióro ma możliwość rysowania gładkich, obliczanych matematycznie segmentów krzywych zwanych krzywymi Beziera. Każdy typ punktu—punkt narożny lub punkt łuku—określa czy sąsiadujące z nim krzywe są liniami prostymi czy krzywymi.



Możesz zmieniać proste i zakrzywione segmenty ścieżki przeciągając ich punkty. Możesz dalej zmieniać zakrzywione segmenty ścieżki przeciągając uchwyty ich punktów. Możesz też konwertować proste segmenty ścieżki na zakrzywione (i odwrotnie) poprzez konwersję ich punktów.

Rysowanie segmentów prostych ścieżki

Rysowanie segmentów prostych za pomocą narzędzia Pióro polega po prostu na klikaniu w celu umieszczenia punktów. Każde kliknięcie, przy aktywnym narzędziu Pióro, rysuje punkt narożny.



Aby narysować ścieżkę z segmentami prostymi:

- 1  Wybierz narzędzie Pióro w panelu Narzędzia.
- 2 Jeśli trzeba, wybierz w menu polecenie Edycja > Preferencje, włącz jedną z następujących opcji w zakładce Edycja okna dialogowego Preferencje, a następnie kliknij przycisk OK:

Pokaż podgląd pióra podgląda segment, który powstałby po następnym kliknięciu.

Pokaż punkty kryjące pokazuje w trakcie rysowania punkty kryjące.

Uwaga: W systemie Mac OS X, wybierz polecenie Fireworks > Preferencje aby otworzyć okno dialogowe Preferencje.

- 3 Kliknij w obszarze roboczym aby umieścić pierwszy punkt narożny.
- 4 Przesuń kursor i kliknij aby umieścić następny punkt. Punkty te zostaną połączone segmentem prostym.
- 5 Rysuj dalsze punkty. Przerwy między punktami zostaną połączone segmentami prostymi.
- 6 Wykonaj jedną z następujących czynności, aby zakończyć rysowanie ścieżki otwartej lub zamkniętej:
 - Kliknij dwukrotnie ostatni punkt aby zakończyć otwartą ścieżkę.
 - Wybierz inne narzędzie, aby zakończyć otwartą ścieżkę.

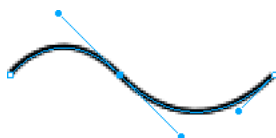
Uwaga: Gdy wybierzesz dowolne narzędzie zaznaczania albo narzędzie wektorowe inne niż narzędzie Tekst, program Fireworks wznowi rysowanie obiektu po następnym kliknięciu.

- Aby zamknąć ścieżkę kliknij pierwszy narysowany punkt. Punkty początkowy i końcowy ścieżki zamkniętej są te same.

Uwaga: Pętle powstałe przez samoprzecięcie się ścieżki nie są ścieżkami zamkniętymi. Ścieżkami zamkniętymi są tylko te ścieżki, które zaczynają się i kończą w tym samym punkcie.

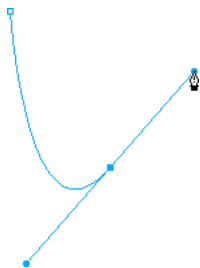
Rysowanie segmentów zakrzywionych ścieżki

Aby rysować segmenty zakrzywione ścieżki kliknij i przeciągnij w trakcie rysowania punktów. W trakcie rysowania wyświetlają się uchwyty bieżącego punktu. Niezależnie od tego czy zostały narysowane przy użyciu narzędzia Pióro, czy innego narzędzia rysującego programu Fireworks, wszystkie punkty obiektów wektorowych posiadają uchwyty punktów. Uchwyty te są jednak wyświetlane tylko przy punktach łuku.



Aby narysować obiekt składający się z segmentów zakrzywionych:

- 1 Wybierz narzędzie Pióro w panelu Narzędzia.
- 2 Kliknij aby umieścić pierwszy punkt narożny.
- 3 Przesuń kursor w miejsce następnego punktu i kliknij i przeciągnij aby utworzyć punkt łuku. Za każdym razem kiedy klikniesz i przeciągniesz, program Fireworks rozszerza segment linii o ten punkt.



- 4 Rysuj dalsze punkty. Jeśli klikniesz i przeciągniesz utworzysz punkt łuku, jeśli tylko klikniesz utworzysz punkt narożny.

 W trakcie rysowania możesz na chwilę przełączyć się do narzędzia Podselekcja aby zmienić położenie punktów i kształt krzywej. Naciśnij klawisz Control (Windows) lub Command (Macintosh) w trakcie przeciągania punktu lub uchwyty punktu z aktywnym narzędziem Pióro.

- 5 Wykonaj jedną z następujących czynności, aby zakończyć rysowanie ścieżki otwartej lub zamkniętej:
 - Kliknij dwukrotnie ostatni punkt aby zakończyć ścieżkę otwartą.
 - Wybierz inne narzędzie aby zakończyć ścieżkę otwartą. Gdy wybierzesz pewne narzędzia, a potem powrócisz do narzędzia Pióro, program Fireworks wznowi rysowanie obiektu po następnym kliknięciu.
 - Aby zamknąć ścieżkę kliknij pierwszy narysowany punkt. Punkty początkowy i końcowy ścieżki zamkniętej są te same.

Dopasowywanie kształtu segmentu prostego ścieżki

Możesz wydłużyć, skrócić lub zmienić położenie segmentu prostego ścieżki przesuwaną jego punkty.

Aby zmienić segment prosty ścieżki:

- 1 Zaznacz ścieżkę narzędziem Wskaźnik lub Podselekcja.
 - 2 Aby zaznaczyć punkt kliknij go z aktywnym narzędziem Podselekcja.
- Zaznaczone punkty narożne zostaną wyświetlone jako wypełnione niebieskie kwadraty.

3 Przeciągnij punkt lub użyj klawiszy strzałek aby przesunąć punkt w nowe miejsce.

Dopasowywanie kształtu segmentu zakrzywionego ścieżki

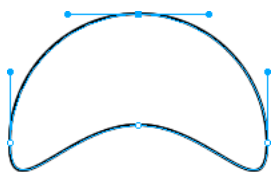
Możesz zmienić kształt obiektu wektorowego przeciągając uchwyty jego punktów z aktywnym narzędziem Podselekcja. Uchwyty punktu określają stopień zakrzywienia pomiędzy ustalonymi punktami. Krzywe te nazywają się krzywymi Beziera.

Aby edytować krzywą Beziera segmentu ścieżki:

1 Zaznacz ścieżkę narzędziem Wskaźnik lub Podselekcja.

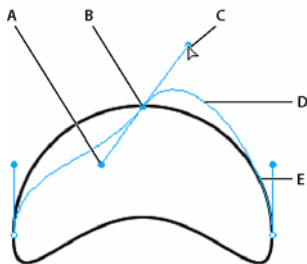
2 Aby zaznaczyć punkt łuku kliknij go z aktywnym narzędziem Podselekcja.

Zaznaczony punkt łuku zostanie wyświetlony jako wypełniony niebieski kwadrat. Uchwyty punktu rozchodzą się z tego punktu.



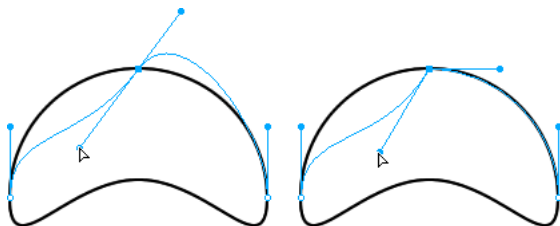
3 Przeciągnij uchwyty do nowego położenia. Aby ograniczyć przesunięcie uchwytów do kątów 45° naciśnij klawisz Shift w trakcie przeciągania.

Niebieski podgląd ścieżki pokazuje nową ścieżkę, która zostanie narysowana gdy zwolnisz klawisz myszy.



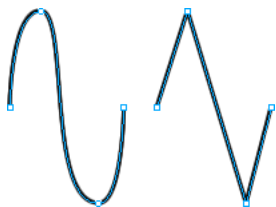
A. Uchwyt punktu B. Zaznaczony punkt C. Wskaźnik Podselekcja D. Podgląd ścieżki E. Ścieżka

Na przykład, jeśli przeciągniesz lewy uchwyt punktu w dół, prawy uchwyt punktu przesunie się do góry. Przeciągnij uchwyt z wciśniętym klawiszem Alt- aby przesunąć go niezależnie.

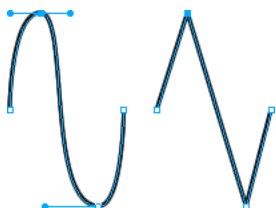


Konwersja segmentów ścieżki na proste lub zakrzywione.

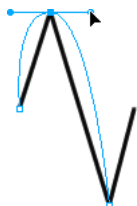
Segmenty proste ścieżki są zakończone punktami narożnymi. Segmenty zakrzywione ścieżki zawierają punkty łuku.



Możesz przekonwertować segment prosty na zakrzywiony lub odwrotnie konwertując punkt tego segmentu.

**Aby przekonwertować punkt narożny na punkt łuku:**

- 1 Wybierz narzędzie Pióro w panelu Narzędzia.
 - 2 Kliknij punkt narożny zaznaczonej ścieżki i przeciągnij go.
- Rozciągną się wtedy uchwyty punktu powodując zakrzywienie sąsiednich segmentów.



Uwaga: Aby edytować uchwyty punktu wybierz narzędzie Podselekcja lub naciśnij klawisz Control (Windows) lub Command (Mac) gdy aktywne jest narzędzie Pióro.

Aby przekonwertować punkt łuku na punkt narożny:

- 1 Wybierz narzędzie Pióro w panelu Narzędzia.
- 2 Kliknij punkt łuku zaznaczonej ścieżki.



Znikną wtedy uchwyty punktu, a sąsiednie segmenty wyprostują się.



Zaznaczanie punktów

Narzędzie Podselekcja pozwala zaznaczyć kilka punktów. Przed zaznaczeniem punktu za pomocą narzędzia Podselekcja musisz zaznaczyć ścieżkę korzystając z narzędzia Wskaźnik albo Podselekcja albo klikając jej miniaturkę w panelu Warstwy.

Aby zaznaczyć pewne punkty zaznaczonej ścieżki:

- 1  Wybierz narzędzie Podselekcja.
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij punkt lub trzymając wciśnięty klawisz Shift kliknij jeden po drugim kilka punktów.



- Przeciągnij dookoła punktów które mają być zaznaczone.

Aby wyświetlić uchwyty punktów łuku:

❖ Kliknij punkt z aktywnym narzędziem Podselekcja. Jeśli którykolwiek z punktów najbliższych punktowi klikniętemu jest punktem łuku, jego uchwyty też zostaną wyświetlone.

Przesuwanie punktów i uchwytów punktu

Możesz zmieniać kształt obiektu przeciągając jego punkty oraz uchwyty punktów za pomocą narzędzia Podselekcja.

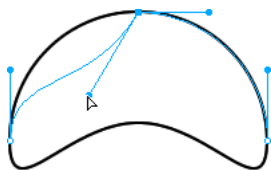
Aby przesunąć punkt:

❖ Przeciągnij z aktywnym narzędziem Podselekcja z panelu Narzędzia.

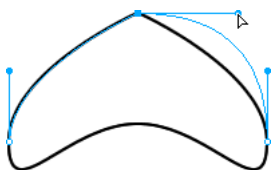
Program Fireworks przerysuje ścieżkę zgodnie z nowym położeniem punktu.

Aby zmienić kształt segmentu ścieżki:

❖ Przeciągnij uchwyt punktu z aktywnym narzędziem Podselekcja. Przeciągnij z naciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Macintosh) aby przeciągać tylko jeden uchwyt.

**Aby dopasować uchwyt punktu narożnego:**

- 1  Wybierz narzędzie Podselekcja w panelu Narzędzia.
- 2 Zaznacz punkt narożny.
- 3 Przeciągnij punkt z naciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Macintosh) aby wyświetlić jego uchwyt i zakrzywić sąsiedni segment.



Przeciąganie uchwyty punktu narożnego z aktywnym narzędziem Podselekcja w celu edycji sąsiedniego segmentu ścieżki

Wstawianie i usuwanie punktów ścieżki

Możesz dodawać i usuwać punkty ze ścieżki. Dodawanie punktów do ścieżki pozwala wpływać na pewien segment ścieżki. Usuwanie punktów ze ścieżki zmienia jej kształt oraz upraszcza edycję.

Aby wstawić punkt do zaznaczonej ścieżki:

❖ Używając narzędzia Pióro kliknij w dowolnym miejscu ścieżki w którym nie ma punktu.

Aby usunąć punkt z zaznaczonego segmentu ścieżki wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij punkt narożny zaznaczonego obiektu z aktywnym narzędziem Pióro.
- Kliknij dwukrotnie punkt łuku zaznaczonego obiektu z aktywnym narzędziem Pióro.
- Zaznacz punkt z aktywnym narzędziem Pióro i naciśnij klawisz Delete albo Backspace.

Kontynuowanie istniejącej ścieżki

Możesz użyć narzędzia Pióro aby kontynuować rysowanie istniejącej ścieżki otwartej.

Aby wznowić rysowanie istniejącej ścieżki otwartej:

- 1 Wybierz narzędzie Pióro w panelu Narzędzia.
- 2 Kliknij punkt końcowy i kontynuuj rysowanie ścieżki.

Wskaźnik narzędzia Pióro zmieni się wskazując że dodajesz punkty do ścieżki.

Scalanie dwóch ścieżek otwartych

Możesz połączyć dwie ścieżki otwarte tworząc jedną ścieżkę. Gdy łączysz dwie ścieżki, atrybutami nowej ścieżki połączonej będą: obrys, wypełnienie i filtr ścieżki położonej bardziej z przodu.

Aby scalić dwie ścieżki otwarte:

- 1 Wybierz narzędzie Pióro w panelu Narzędzia.
- 2 Kliknij punkt końcowy jednej ze ścieżek.
- 3 Przesuń wskaźnik do punktu końcowego drugiej ścieżki i kliknij.

Automatyczne łączenie podobnych ścieżek otwartych

Możesz łatwo połączyć ścieżkę otwartą z inną ścieżką mającą podobne charakterystyki obrysu i wypełnienia.

Aby automatycznie połączyć dwie ścieżki otwarte:

- 1 Zaznacz ścieżkę otwartą.
- 2 Wybierz narzędzie Podselekcja i przeciągnij punkt końcowy ścieżki na odległość kilku pikseli od punktu końcowego ścieżki podobnej.

Punkt końcowy zostanie przyciągnięty do drugiej ścieżki i obie staną się jedną ścieżką.

Edycja ścieżek

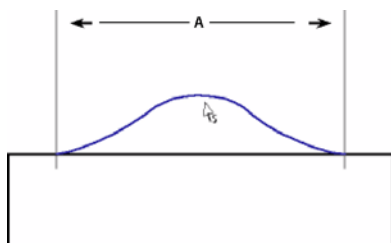
Program Fireworks posiada kilka metod edycji obiektów wektorowych. Możesz zmienić kształt obiektu przesuwając, dodając oraz usuwając punkty oraz możesz przesuwać uchwyty punktu zmieniając w ten sposób kształt sąsiednich segmentów ścieżki. Narzędzie Kształt dowolny pozwala zmieniać kształt obiektów przez bezpośrednią edycję ścieżki. Możesz też użyć operacji na ścieżkach aby utworzyć nowe kształty mieszając oraz zmieniając istniejące ścieżki.

Edycja za pomocą narzędzi wektorowych

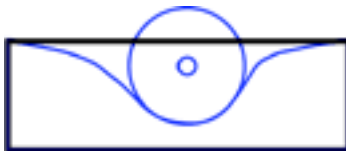
Oprócz przeciągania punktów i uchwytów punktu możesz używać kilku narzędzi programu Fireworks do bezpośredniej edycji obiektów wektorowych.

Zakrzywianie i zmiana kształtu obiektów wektorowych

Narzędzie Kształt dowolny pozwala na bezpośrednie zakrzywienie i zmianę kształtu obiektów wektorowych bez konieczności operowania punktami. Możesz popchnąć lub pociągnąć dowolną część krzywej niezależnie od położenia jej punktów. Program Fireworks automatycznie dodaje, przesuwa oraz usuwa punkty na ścieżce przy zmianie kształtu obiektu wektorowego.



Narzędzie Kształt dowolny pociągające segment ścieżki A. Określona długość



Narzędzie Kształt dowolny popychające segment ścieżki

Wskaźnik przesuwany nad zaznaczoną ścieżką zmienia się na wskaźnik popchnij lub pociągnij w zależności od jego położenia względem ścieżki.

Wskaźnik	Znaczenie
	Narzędzie Kształt dowolny jest używane.
	Narzędzie Kształt dowolny jest używane, a wskaźnik pociągnij jest w położeniu do pociągania zaznaczonej ścieżki.
	Narzędzie Kształt dowolny jest używane, a wskaźnik pociągnij ciągnie zaznaczoną ścieżkę.
	Narzędzie Kształt dowolny jest używane i aktywny jest wskaźnik popchnij.
	Narzędzie Kształt dowolny jest używane i aktywny jest wskaźnik przekształć obszar. Obszar między kołem wewnętrznym i zewnętrznym określa zredukowaną siłę.

Gdy wskaźnik jest bezpośrednio nad ścieżką możesz pociągnąć ścieżkę. Gdy wskaźnik nie jest bezpośrednio nad ścieżką możesz popchnąć ścieżkę. Możesz zmieniać rozmiar wskaźnika popchnij i pociągnij.

Uwaga: Narzędzie Kształt dowolny reaguje też na nacisk tabliczki Wacom lub kompatybilnej z nią.

Aby pociągnąć zaznaczoną ścieżkę:

- Wybierz narzędzie Kształt dowolny w panelu Narzędzia.
- Przesuń wskaźnik bezpośrednio nad zaznaczoną ścieżkę.



Wskaźnik zmieni się we wskaźnik pociągnij.

- Przeciągnij ścieżkę.

Aby popchnąć zaznaczoną ścieżkę:

- Wybierz narzędzie Kształt dowolny w panelu Narzędzia.



Wskaźnik zmieni się we wskaźnik popchnij lub pociągnij.

- Przesuń wskaźnik trochę w kierunku od ścieżki.
- Przeciągnij w kierunku ścieżki aby ją popchnąć. Posuń zaznaczoną ścieżkę aby ją przekształcić.

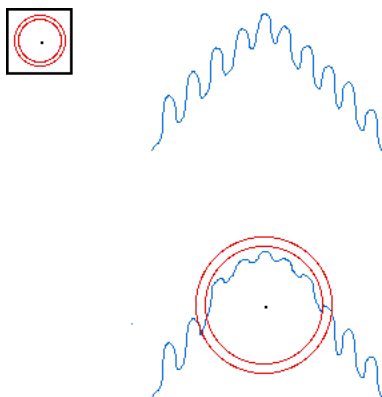
Aby zmienić rozmiar wskaźnika popchnij wykonaj jedną z następujących czynności:

- Trzymając wciśnięty przycisk myszy naciśnij klawisz Strzałka w prawo lub 2 aby zwiększyć szerokość wskaźnika.
- Trzymając wciśnięty przycisk myszy naciśnij klawisz Strzałka w lewo lub 1 aby zmniejszyć szerokość wskaźnika.

- Aby ustawić rozmiar wskaźnika i ustawić długość segmentu ścieżki na który wpływa wskaźnik, usuń zaznaczenie wszystkich obiektów w dokumencie i wprowadź wartość od 1 do 500 w polu tekstowym Rozmiar w oknie Inspektor właściwości. Wartość ta oznacza rozmiar wskaźnika w pikselach.

Zniekształcanie ścieżek

Możesz użyć narzędzia Przekształć obszar aby pociągnąć obszar wszystkich zaznaczonych ścieżek w obrębie zewnętrznego koła wskaźnika przekształć obszar.



Wewnętrzne koło wskaźnika jest obszarem działania narzędzia z pełną siłą. Obszar pomiędzy kołem wewnętrznym i zewnętrznym przekształca ścieżki w mniejszym stopniu. Zewnętrzne koło wskaźnika określa przyciąganie wskaźnika. Możesz ustawić jego siłę.

Uwaga: Narzędzie Przekształć obszar reaguje też na nacisk tabliczki Wacom lub kompatybilnej z nią.

Aby zniekształcić zaznaczone ścieżki:

- 1  Wybierz narzędzie Przekształć obszar w wyskakującym menu narzędzia Kształt dowolny.
- 2 Przeciągnij przez ścieżki aby je przerysować.

Aby zmienić rozmiar wskaźnika przekształć obszar, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Trzymając wciśnięty przycisk myszy naciśnij klawisz Strzałka w prawo lub 2 aby zwiększyć szerokość wskaźnika.
- Trzymając wciśnięty przycisk myszy naciśnij klawisz Strzałka w lewo lub 1 aby zmniejszyć szerokość wskaźnika.
- Aby ustawić rozmiar wskaźnika i ustawić długość segmentu ścieżki na który wskaźnik ma wpływ, usuń zaznaczenie wszystkich obiektów w dokumencie i wprowadź wartość od 1 do 500 w polu tekstowym Rozmiar w oknie Inspektor właściwości. Wartość ta oznacza rozmiar wskaźnika w pikselach.

Aby ustawić siłę wewnętrznego koła wskaźnika przekształć obszar:

- ❖ Wprowadź wartość od 1 do 100 w polu tekstowym Intensywność w oknie Inspektor właściwości. Wartość ta oznacza procent potencjalnej intensywności wskaźnika. Im większy procent tym większa intensywność.

Odryswywanie ścieżek

Możesz użyć narzędzia Odrysuj ścieżkę aby przerysować lub rozszerzyć segment zaznaczonej ścieżki zachowując obrys, wypełnienie i charakterystyki efektów.

Aby odrysować lub rozszerzyć segment zaznaczonej ścieżki:

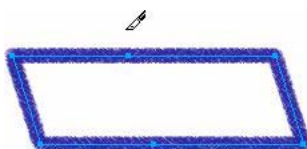
- 1  Wybierz narzędzie Odrysuj ścieżkę w wyskakującym menu narzędzia Pióro.
- 2 Jeśli potrzebujesz, zmień poziom precyzji narzędzia Odrysuj ścieżkę, wybierając liczbę w wyskakującym menu pola Precyzja w oknie Inspektor właściwości. Im większą liczbę wybierzesz, tym większa liczba punktów pojawi się na rysowanej ścieżce.
- 3 Przesuń wskaźnik bezpośrednio nad ścieżkę.
Wskaźnik zmienia się we wskaźnik odrysuj.
- 4 Przeciągnij aby odrysować lub rozszerzyć segment ścieżki. Ta część ścieżki która ma być odrysowana zostanie podświetlona na czerwono.
- 5 Zwolnij przycisk myszy.

Zmiana wyglądu ścieżki przez zróżnicowanie nacisku i szybkości

Możesz zmieniać wygląd ścieżki korzystając z narzędzia Zmiana nacisku ścieżki. Stosując zróżnicowany nacisk i szybkość możesz zmieniać właściwości obrysu ścieżki. Tymi właściwościami są: rozmiar, kąt, ilość farby, rozproszenie, barwa, jasność oraz nasycenie. Możesz określić na które z tych właściwości mają wpływać narzędzia Zmiana nacisku ścieżki, korzystając z zakładki Czułość okna dialogowego Edytuj obrys. Możesz też określić jak bardzo nacisk i prędkość wpływają na te właściwości. Szczegóły dotyczące ustawiania opcji w oknie dialogowym Edytuj obrys możesz znaleźć "Praca z obrysami" na stronie 144.

Cięcie ścieżek na wiele obiektów

-  Narzędzie Nóż umożliwia pocięcie ścieżki na dwie lub więcej ścieżek.

**Aby pociąć zaznaczoną ścieżkę:**

- 1 Wybierz narzędzie Nóż w panelu Narzędzia.
- Uwaga:** Używanie gumki piór Wacom powoduje automatyczny wybór narzędzia Nóż.
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przeciągnij wskaźnik przez ścieżkę.
 - Kliknij na ścieżce.
 - 3 Usuń zaznaczenie ścieżki.

Edycja za pomocą operacji na ścieżkach

Możesz też użyć operacji na ścieżkach w menu Modyfikuj aby utworzyć nowe kształty mieszając oraz zmieniając istniejące ścieżki. Działanie niektórych operacji na ścieżkach określa kolejność zaznaczonych ścieżek. Więcej informacji na temat kolejności zaznaczonych obiektów można znaleźć "Układanie obiektów" na stronie 63.

Uwaga: Stosowanie operacji na ścieżkach powoduje usunięcie z tych ścieżek wszystkich informacji o nacisku i szybkości.

Mieszanie ścieżek

Możesz mieszać ścieżki tworząc jedną ścieżkę. Możesz połączyć końce dwóch ścieżek otwartych i utworzyć w ten sposób jedną ścieżkę zamkniętą oraz możesz połączyć kilka ścieżek tworząc ścieżkę kompozytową.

Aby utworzyć jedną ścieżkę z dwóch ścieżek otwartych:

- 1 Wybierz narzędzie Podselekcja w panelu Narzędzia.
- 2 Zaznacz dwa punkty końcowe dwóch ścieżek otwartych.
- 3 Wybierz polecenie Zmień > Mieszaj ścieżki > Połącz.

Aby utworzyć ścieżkę kompozytową:

- 1 zaznacz dwie lub więcej ścieżek otwartych lub zamkniętych.
- 2 Wybierz polecenie Zmień > Mieszaj ścieżki > Połącz.

Aby podzielić ścieżkę kompozytową:

- 1 Zaznacz ścieżkę kompozytową.
- 2 Wybierz polecenie Zmień > Mieszaj ścieżki > Rozdziel.

Aby zmieszać zaznaczone ścieżki zamknięte w jedną ścieżkę obejmującą cały obszar tych ścieżek:

❖ Wybierz polecenie Zmień > Mieszaj ścieżki > Złączenie. Powstająca ścieżka przyjmuje atrybuty obrysu i wypełnienia obiektu umieszczonego najbardziej z tyłu.

Konwersja ścieżki na ramkę zaznaczenia

Możesz przekonwertować kształt wektorowy na zaznaczoną bitmapę a następnie użyć narzędzi bitmapowych do jej edycji.

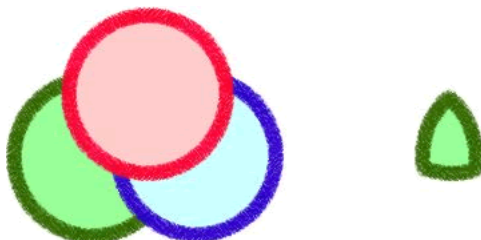
Aby przekonwertować ścieżkę na ramkę zaznaczenia:

- 1 Zaznacz ścieżkę.
- 2 wybierz polecenie Zmień > Konwertuj ścieżkę na ramkę zaznaczenia.
- 3 W oknie dialogowym Konwertuj ścieżkę na ramkę zaznaczenia wybierz ustawienia Krawędzi ramki zaznaczenia która ma być utworzona.
- 4 Jeśli wybierzesz opcję Wtapianie w ustawieniach Krawędzi wprowadź wartość określającą stopień wtapiania.
- 5 Aby przekonwertować zaznaczoną ścieżkę na ramkę zaznaczenia kliknij przycisk OK.

Uwaga: Konwersja ścieżki na ramkę zaznaczenia powoduje usunięcie zaznaczonej ścieżki. Jeśli wolisz pozostawiać ścieżki po konwersji na ramki zaznaczenia możesz zmienić ustawienia domyślne. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Edycja i usuń zaznaczenie opcji Usuwanie ścieżek po konwersji na ramkę zaznaczenia.

Tworzenie obiektu przez przecięcie innych obiektów

Korzystając z polecenia Przecięcie możesz utworzyć obiekt przez przecięcie dwóch lub więcej obiektów.

**Aby utworzyć ścieżkę zamkniętą obejmującą obszar wspólny dla wszystkich zaznaczonych ścieżek:**

❖ Wybierz polecenie Zmień > Mieszaj ścieżki > Przetnij. Powstająca ścieżka przyjmuje atrybuty obrysu i wypełnienia obiektu umieszczonego najbardziej z tyłu.

Usuwanie części obiektu ścieżka

Możesz usuwać części zaznaczonego obiektu ścieżka określone przez nachodzące na niego części innego zaznaczonego obiektu ścieżka umieszczonego przed nim.

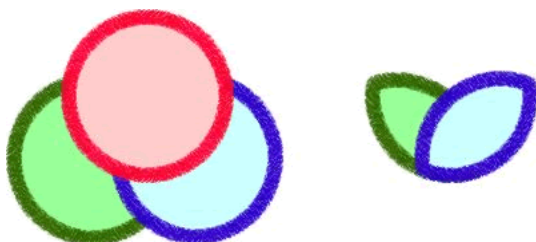
**Usuwanie części obiektu ścieżka**

- 1 Zaznacz obiekt ścieżka określający obszar do usunięcia.
- 2 Wybierz polecenie Zmień > Ułóż > Przesuń na wierzch.
- 3 Trzymając wciśnięty klawisz Shift dodaj do zaznaczenia obiekt ścieżka, którego części mają być usunięte.
- 4 Wybierz polecenie Zmień > Mieszaj ścieżki > Wykrój.

Atrybuty obrys i wypełnienie pozostaną niezmienione.

Kadrowanie ścieżki

Możesz wykadrować ścieżkę kształtem innej ścieżki. Ścieżka będąca na wierzchu określa kształt obszaru kadrowania.



Aby wykadrować zaznaczoną ścieżkę:

- 1 Zaznacz obiekt ścieżka określający obszar kadrowania.
- 2 Wybierz polecenie Zmień > Ułóż > Przesuń na wierzch.
- 3 Trzymając wciśnięty klawisz Shift dodaj do zaznaczenia obiekt ścieżka, który ma być wykadrowany.
- 4 Wybierz polecenie Zmień > Mieszaj ścieżki > Kadruj.

Powstająca ścieżka zachowuje atrybuty obrysu i wypełnienia obiektu umieszczonego najbardziej z tyłu.

Uproszczenie ścieżki

Możesz usuwać punkty ścieżki zachowując jej ogólny wygląd. Polecenie Uprość usuwa zbędne punkty ścieżki w stopniu który określisz.

Na przykład możesz wykorzystać polecenie Uprość jeśli masz linię prostą zawierającą więcej niż dwa punkty. (Tylko dwa punkty wystarczą do utworzenia linii prostej.) Albo ścieżka może zawierać punkty leżące dokładnie jeden nad drugim. Polecenie Uprość usuwa punkty które nie są niezbędne do odtworzenia narysowanej ścieżki.

Aby uprościć zaznaczoną ścieżkę:

- 1 Wybierz polecenie Zmień > Zmień ścieżkę > Uprość.

Wyświetli się okno dialogowe Uprość.

- 2 Wprowadź stopień uproszczenia i kliknij przycisk OK.

Zwiększając stopień uproszczenia zwiększasz stopień w jakim program Fireworks może zmienić ścieżkę aby zredukować liczbę punktów ścieżki.

Rozszerzenie obrysu

Możesz przekonwertować obrys zaznaczonej ścieżki w ścieżkę zamkniętą. Powstała ścieżka tworzy złudzenie ścieżki bez wypełnienia a atrybuty jej obrysu przejmowane są z wypełnienia oryginalnego obiektu.



Uwaga: Rozszerzanie obrysu ścieżki samoprzecinającej się może tworzyć ciekawe efekty. Jeśli ścieżka wyjściowa posiada wypełnienie, po rozszerzeniu obrysu przecinające się części ścieżki nie będą posiadały wypełnienia.

Aby rozszerzyć obrys zaznaczonego obiektu:

- 1 Wybierz polecenie Zmień > Zmień ścieżkę > Rozszerz obrys aby otworzyć okno dialogowe Rozszerz obrys.
- 2 Ustaw szerokość powstałej ścieżki zamkniętej.
- 3 Określ typ narożników: ostre, zaokrąglone lub ścięte.
- 4 Jeśli wybierzesz opcje ostre, ustaw próg ścięcia, od kiedy narożnik ostry automatycznie stanie się ścięty. Proóg ścięcia jest to stosunek długości narożnika ostrego do grubości obrysu.
- 5 wybierz opcję zakończenia: krescinka, kwadratowe lub zaokrąglone Następnie kliknij przycisk OK.

Ścieżka oryginalna zostanie zastąpiona ścieżką zamkniętą o kształcie ścieżki oryginalnej i o takich samych atrybutach obrys i wypełnienie.

Zwężanie i rozszerzanie ścieżki

Możesz rozszerzyć lub zwęzić ścieżkę zaznaczonego obiektu określając liczbę pikseli.

Aby rozszerzyć lub zwęzić zaznaczoną ścieżkę:

- 1 Wybierz polecenie Zmień > Zmień ścieżkę > Wstaw ścieżkę aby otworzyć okno dialogowe Wstaw ścieżkę.
- 2 Wybierz kierunek zwężania lub rozszerzania ścieżki:

Wewnętrzny zwęża ścieżkę.

Zewnętrzny rozszerza ścieżkę.

- 3 Ustaw odstęp pomiędzy ścieżką oryginalną a zwężoną lub rozszerzoną.
- 4 Określ typ narożników: ostre, zaokrąglone lub ścięte.
- 5 Jeśli wybierzesz opcje ostre, ustaw próg ścięcia, od kiedy narożnik ostry automatycznie stanie się ścięty. Próg ścięcia jest to stosunek długości narożnika ostrego do grubości obrys.
- 6 Kliknij przycisk OK.

Oryginalny obiekt ścieżka zostanie zastąpiony mniejszym lub większym obiektem ścieżka o takich samych atrybutach obrys i wypełnienia.

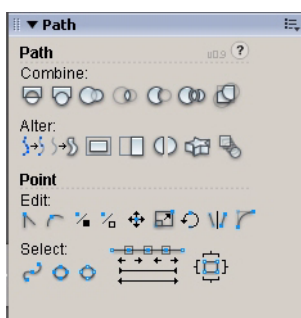
Edycja ścieżek przy użyciu panelu Ścieżka

Panel ścieżka udostępnia szybki dostęp do wielu poleceń dotyczących ścieżek. Możesz użyć narzędzi w tym panelu aby przyspieszyć proces edycji ścieżek.

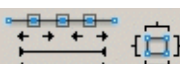
Aby otworzyć panel Ścieżka:

- ❖ wybierz polecenie Okno > Inne > Ścieżka.

Panel Ścieżka zawiera narzędzia pokazane poniżej.



Ikona	Funkcja
Narzędzia ścieżki	
	Połącz ścieżki
	Rozdziel ścieżki
	Złącz ścieżki
	Przetnij ścieżki
	Wykrój ścieżki
	Podziel ścieżki
	Kadruj ścieżki
	Uprość ścieżki
	Rozszerz ścieżki
	Wstaw ścieżki
	Odwróć ścieżki
	Otwórz/zamknij ścieżki
	Wytlócz ścieżki
	Mieszaj ścieżki
Narzędzia punktów	
	Prostuj
	Wygładź
	Zaokrąglaj do położenia całkowitych
	Zaokrąglaj do położenia połówkowych
	Przesuń punkty
	Skaluj punkty
	Obróć punkty
	Odbij punkty

Ikona	Funkcja
	Otocz punkty
	Zaznacz cały kontur
	Zaznacz wszystkie punkty
	Usuń zaznaczenie wszystkich punktów
	Stopniowo rozszerz lub zwęż zaznaczenie

Rozdział 6: Praca z tekstem

Program Fireworks CS3 oferuje wiele funkcji tekstowych, typowych dla zaawansowanych programów do składu tekstu. Pozwala używać wielu czcionek i rozmiarów czcionek, a także dostosowywać takie własności tekstu, jak kerning, odstępy, kolor, interlinia czy przesunięcie linii bazowej. Stosując funkcje do edycji tekstu w połączeniu z takimi elementami, jak obrysy, wypełnienia, filtry i style, można uzyskać naprawdę ciekawe efekty tekstowe. Program Fireworks zawiera ponadto wewnętrzny moduł do sprawdzania pisowni.

Utworzony obiekt tekstowy program Fireworks zapisuje automatycznie pod nazwą odpowiadającą jego zawartości tekstowej. Dzięki temu plik będzie łatwiejszy do wyszukania. W razie potrzeby nazwę wybraną przez program można zmienić.

Program pozwala edytować tekst w dowolnym momencie—nawet po zastosowaniu aktywnych filtrów, takich jak cienie i fazy. Pozwala też kopiować obiekty z tekstem i zmieniać tekst wewnątrz kopii. Projektanci mogą też definiować tekst pionowy i tekst przekształcony, a także dołączać tekst do ścieżek i konwertować go na ścieżki i obrazy.

Importując tekst, można zachować zaawansowane atrybuty formatu. Tekst zaimportowany z dokumentu programu Adobe Photoshop pozostaje edytowalny. W trakcie importowania program Fireworks wykrywa brakujące czcionki i pozostawia użytkownikowi wybór: zastąpienie brakującej czcionki inną lub zaimportowanie tekstu w postaci obrazu statycznego.

Ten rozdział obejmuje następujące tematy:

- “Wprowadzanie tekstu” na stronie 116
- “Formatowanie tekstu” na stronie 119
- “Stosowanie do tekstu obrysów, wypełnień i filtrów” na stronie 127
- “Dołączanie tekstu do ścieżki” na stronie 127
- “Przekształcanie tekstu” na stronie 129
- “Konwersja tekstu na ścieżki” na stronie 129
- “Importowanie tekstu” na stronie 130
- “Sprawdzanie pisowni” na stronie 132
- “Korzystanie z Edytora tekstu” na stronie 133

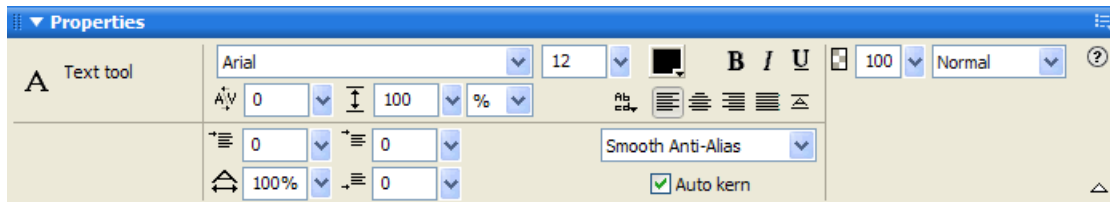
Wprowadzanie tekstu

Do wprowadzania, formatowania i edycji tekstu służy narzędzie Tekst oraz Inspektor właściwości (pozwalający zaznaczać różne opcje tekstu).



Narzędzie Tekst

Uwaga: Jeśli Inspektor właściwości jest zminimalizowany, kliknij strzałkę w prawym dolnym narożniku okna, aby stały się widoczne wszystkie właściwości tekstu.



Inspektor właściwości po zaznaczeniu narzędzia Tekst

Określanie nazwy obiektu tekstowego

Po dodaniu tekstu do dokumentu programu Fireworks obiekt tekstowy jest zapisywany automatycznie. Jest wybierana nazwa odpowiadająca wpisanemu tekstowi. W razie potrzeby można określić inną nazwę.

Zmiana nazwy obiektu tekstowego

1 Zaznacz obiekt tekstowy.

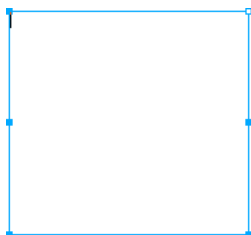
Bieżąca nazwa obiektu tekstowego jest wyświetlana zarówno w polu Tekst w oknie Inspektora właściwości, jak i pod miniaturką obiektu w panelu Warstwy.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz nazwę w polu Tekst w oknie Inspektora właściwości, po czym wpisz nową nazwę.
- Kliknij dwukrotnie nazwę związaną z miniaturką obiektu w panelu Warstwy, po czym wpisz nową nazwę.

Tworzenie bloków tekstu

Poszczególne fragmenty tekstu w dokumencie programu Fireworks są wyświetlane w ramkach z uchwytami. Są to bloki tekstowe.



Wprowadzanie tekstu:

1 Zaznacz narzędzie Tekst.

W oknie Inspektora właściwości pojawiają się opcje narzędzia Tekst.

2 Wybierz kolor, czcionkę, rozmiar, odstępy i inne właściwości tekstu.

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij w miejscu, w którym ma się zaczynać blok tekstu. Zostanie utworzony blok o automatycznie regulowanych wymiarach.
- Przeciągnij w celu narysowania bloku tekstu. W ten sposób zostanie utworzony blok o stałej szerokości.

Informacje o różnych typach bloków tekstu znajdują się w części "Bloki tekstu o automatycznie regulowanych wymiarach i bloki tekstu o stałej szerokości" na stronie 118.

4 Wpisz tekst. Aby wprowadzić znak podziału akapitu, naciśnij klawisz Enter.

- 5 W razie potrzeby zaznacz tekst wewnątrz bloku i sformatuj go w inny sposób.
- 6 Po zakończeniu wprowadzania tekstu wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij na zewnątrz bloku tekstu.
 - Zaznacz w panelu Narzędzia inne narzędzie.
 - Naciśnij klawisz Esc.

Przenoszenie bloków tekstu

Blok tekstowy, podobnie jak każdy inny obiekt, można przenieść w inne miejsce dokumentu. Bloki tekstowe można przenosić (przesuwać) również w trakcie ich tworzenia metodą przeciągania.

Przenoszenie bloku tekstu

- ❖ Przeciągnij blok w nowe miejsce.

Przenoszenie bloku tekstowego podczas tworzenia go metodą przeciągania:

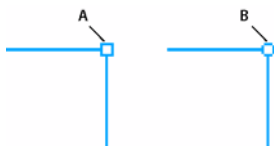
- 1 Przytrzymując wciśnięty przycisk myszy, wciśnij klawisz spacji i przytrzymując go, przeciągnij blok tekstu w nowe miejsce.
- 2 Zwolnij przycisk myszy, aby kontynuować rysowanie bloku.

Bloki tekstu o automatycznie regulowanych wymiarach i bloki tekstu o stałej szerokości

Program Fireworks pozwala tworzyć bloki tekstu o automatycznie regulowanych wymiarach i bloki tekstu o stałej szerokości. Bloki pierwszego typu w miarę wpisywania tekstu są poszerzane w poziomie. Po usunięciu części tekstu bloki takie kurczą się, dostosowując swoją szerokość do pozostałej ilości tekstu. Bloki o automatycznie regulowanej szerokości są tworzone domyślnie, kiedy użytkownik zaznaczy narzędzie Tekst, kliknie w obszarze roboczym i rozpocznie wpisywanie tekstu.

W blokach tekstu o stałej szerokości tekst jest zawijany i dzięki temu ma stałą szerokość. Domyślnie, każdy blok tworzony metodą przeciągania kursora narzędzia Tekst jest blokiem o stałej szerokości.

Kiedy kursor tekstowy znajduje się wewnątrz bloku tekstu, w prawym górnym rogu bloku jest widoczny pusty okrąg lub kwadrat. Okrąg oznacz blok o automatycznie regulowanych wymiarach, a kwadrat oznacza blok o stałej szerokości. Dwukrotne kliknięcie narożnika bloku powoduje zmianę jego typu.



*Blok tekstu o stałej szerokości i blok tekstu o automatycznie regulowanych wymiarach
A. Wskaźnik bloku o stałej szerokości B. Wskaźnik bloku o automatycznie regulowanych wymiarach*

Zmiana typu bloku tekstu:

- 1 Kliknij dwukrotnie wewnątrz bloku tekstu.
 - 2 Kliknij dwukrotnie kwadrat lub okrąg w prawym górnym rogu bloku tekstu.
- Typ bloku zostanie zmieniony.

Zmiana zaznaczonego bloku tekstu na blok o stałej szerokości poprzez zmianę wymiarów:

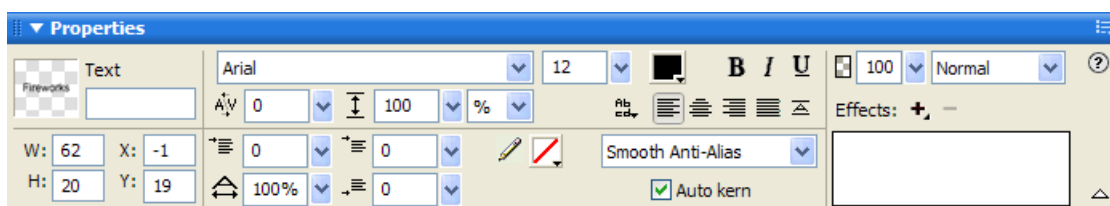
❖ Przeciągnij uchwyt zmiany rozmiaru.

Typ bloku zmieni się automatycznie z bloku o automatycznie regulowanych wymiarach na blok o stałej szerokości.

Formatowanie tekstu

Program pozwala zmieniać takie właściwości tekstu wewnątrz bloku, jak rozmiar, czcionka, odstępy, interlinia i przesunięcie linii bazowej. Podczas edycji tekstu program Fireworks zmienia odpowiednio obrys, wypełnienie i atrybuty filtrów.

Atrybuty bloków tekstu można zmieniać za pomocą Inspektora właściwości. Jeśli Inspektor właściwości jest zminimalizowany, kliknij strzałkę w prawym dolnym narożniku okna, aby stały się widoczne wszystkie właściwości tekstu.



Okno Inspektora właściwości po zaznaczeniu bloku tekstu

Chociaż edycję tekstu umożliwiają Edytor tekstu oraz polecenia z menu Tekst, to wszelkie zmiany atrybutów tekstu wprowadza się najszybciej w oknie Inspektora właściwości. Okno to zawiera też o wiele bardziej szczegółowe opcje. Więcej informacji o Edytorze tekstu znajduje się w części “Korzystanie z Edytora tekstu” na stronie 133.

Uwaga: Zmiany wprowadzane w trakcie sesji edycji tekstu mogą być cofnięte całościowo. Wybór polecenia *Edycja > Cofnij* powoduje cofnięcie wszystkich zmian wprowadzonych od momentu dwukrotnego kliknięcia bloku tekstu (w celu rozpoczęcia jego edycji).

Edycja tekstu:

1 Zaznacz tekst, który zamierzasz zmienić:

- Zaznacz cały blok tekstowy, klikając go za pomocą narzędzia Wskaźnik lub Podselekcja. Aby zaznaczyć więcej bloków tekstu, klikaj je z wciśniętym klawiszem Shift.
- Wybierz narzędzie Wskaźnik lub Podselekcja, kliknij dwukrotnie blok tekstu i podświetl pewien zakres tekstu.
- Wybierz narzędzie Tekst, kliknij wewnątrz bloku tekstu i podświetl pewien zakres tekstu.

2 Wprowadź zmiany.

Informacje o zmienianiu atrybutów tekstowych znajdują się w części “Wybór czcionki, rozmiaru i stylu tekstu” na stronie 120, “Wstawianie znaków specjalnych” na stronie 120, “Ustawianie kerningu” na stronie 122, “Ustawianie interlinii” na stronie 122, “Ustawianie orientacji tekstu” na stronie 123, “Ustawianie wyrównania tekstu” na stronie 124 i “Ustawianie wcięć tekstu” na stronie 124.

3 Zastosuj wprowadzone zmiany, wykonując jedną z następujących czynności:

- Kliknij na zewnątrz bloku tekstu.
- Zaznacz w panelu Narzędzia inne narzędzie.

- Naciśnij klawisz Esc.

Wybór czcionki, rozmiaru i stylu tekstu

Zmianę czcionki, rozmiaru i stylu tekstu wewnątrz bloku umożliwia Inspektor właściwości.

Zmiana czcionki, rozmiaru i stylu zaznaczonego tekstu za pomocą Inspektora właściwości:

- 1 Aby zmienić czcionkę, wybierz nową czcionkę z wyskakującego menu Czcionka.

Uwaga: Na początku menu są widoczne czcionki używane ostatnio.



- 2 Aby zmienić rozmiar czcionki, ustaw odpowiednio suwak Rozmiar czcionki albo wprowadź odpowiednią wartość w polu tekstowym. Rozmiary czcionek są wyrażane w punktach.
- 3 Aby pogrubić tekst, pochylić go lub podkreślić, kliknij odpowiedni przycisk.

Wstawianie znaków specjalnych

Znaki specjalne można wstawiać bezpośrednio w programie Fireworks, nie trzeba w tym celu wklejać znaków z innego źródła.

Wstawianie znaków specjalnych:

- 1 Po utworzeniu bloku tekstu kliknij wewnątrz niego, w miejscu, w którym chcesz wstawić znak specjalny.
- 2 Wybierz polecenie Okno > Znaki specjalne.
- 3 W panelu Znaki specjalne wybierz znak do wstawienia.

Kolorowanie tekstu

Kolor tekstu określa się w polu Kolor wypełnienia. Domyślnie, tekst jest czarny i nie ma żadnego obrysu. Program pozwala zmienić kolor całego tekstu w zaznaczonym bloku lub tylko kolor tekstu podświetlonego. Narzędzie Tekst zachowuje bieżący kolor, to znaczy po przejściu do kolejnego bloku tekstu nadal obowiązuje kolor z poprzedniego bloku.

Narzędzie Tekst zachowuje bieżący kolor tekstu niezależnie od tego, jakie kolory wypełnienia skojarzono z innymi narzędziami. Po zmianie narzędzia Tekst na inne zostają przywrócone takie ustawienia wypełnień i obrysów, jakie obowiązywały przed uaktywnieniem narzędzia Tekst. Natomiast po ponownym uaktywnieniu narzędzia Tekst kolor wypełnienia zmienia się na kolor skojarzony ostatnio z narzędziem tekst, a opcja obrysu jest wyłączana. Kolor skojarzony z narzędziem Tekst nie zmienia się przy przejściu do innego dokumentu programu Fireworks, a także po zamknięciu i ponownym otwarciu programu Fireworks.

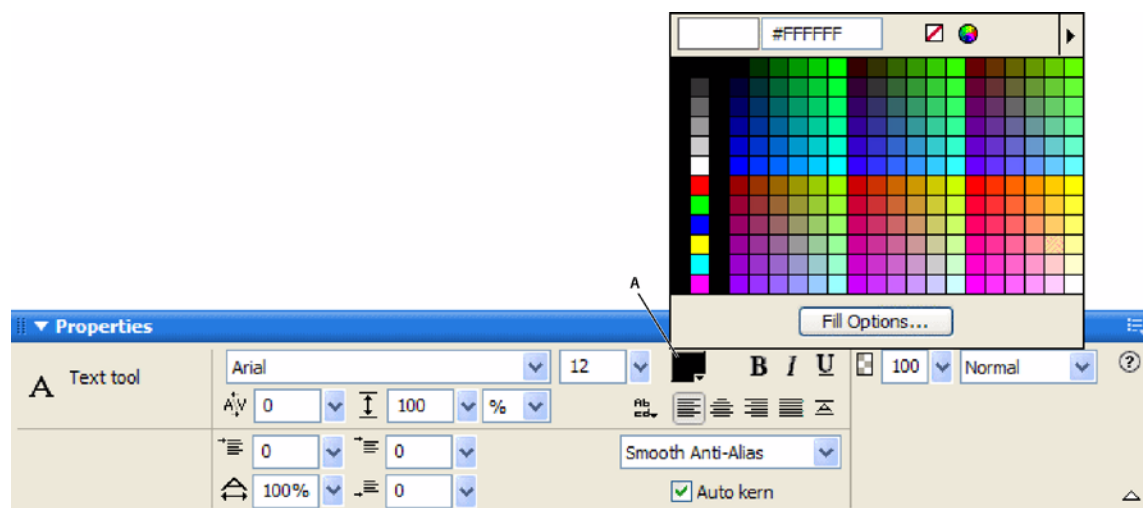
Obrys i funkcję aktywnych filtrów można zastosować do całego tekstu w zaznaczonym bloku, nie można natomiast do tekstu podświetlonego. Podczas edycji bloku tekstu program Fireworks aktualizuje skojarzone z blokiem obrysy i aktywne filtry; jeśli zostanie utworzony nowy blok tekstu, dotychczasowe ustawienia obrysów i aktywne filtry nie będą do niego stosowane. Więcej informacji znajduje się w części "Stosowanie do tekstu obrysów, wypełnień i filtrów" na stronie 127.

Stosowanie kolorów do całego tekstu w zaznaczonych blokach tekstu

Aby zastosować nowy kolor do całego tekstu w zaznaczonych blokach tekstu, można skorzystać z Inspektora właściwości, dowolnego pola Kolor wypełnienia lub z narzędzia Kropłomierz. Każda z tych metod pozwala również ustawić opcje obrysu narzędzia Tekst.

Aby ustawić kolor całego tekstu w zaznaczonym bloku tekstu, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij w polu Kolor wypełnienia w oknie Inspektora właściwości, po czym wybierz kolor z wyskakującego menu kolorów; gdy jest otwarte jedno z wyskakujących okienek koloru, możesz też pobrać kropłomierzem próbkę koloru z dowolnego miejsca ekranu.



A. Pole Kolor wypełnienia

- Kliknij w polu Kolor wypełnienia w panelu Narzędzia, po czym wybierz kolor z wyskakującego menu kolorów; gdy jest otwarte wyskakujące okienko Kolor wypełnienia, możesz też pobrać kropłomierzem próbkę koloru z dowolnego miejsca ekranu.
- W panelu Narzędzia kliknij ikonę obok pola Kolor wypełnienia, wybierz narzędzie Kropłomierz, po czym kliknij próbkę koloru w dowolnie wybranym miejscu okna dowolnego dokumentu.

Kolor widoczny w polu Kolor wypełnienia w panelu Narzędzia zmieni się na kolor pobranej próbki; zmieni się również kolor zaznaczonego tekstu.

Stosowanie koloru do tekstu podświetlonego w bloku tekstu

Aby zmienić kolor podświetlony w zaznaczonym bloku tekstu, można użyć Inspektora właściwości lub dowolnego pola Kolor wypełnienia. Nie można natomiast skorzystać z narzędzia Kropłomierz.

Uwaga: Próba zastosowania do podświetlonego tekstu nowego obrysu spowoduje zaznaczenie całego bloku tekstu.

Aby określić kolor tekstu podświetlonego w bloku tekstu, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij w polu Kolor wypełnienia w oknie Inspektora właściwości, po czym wybierz kolor z wyskakującego menu kolorów; gdy jest otwarte wyskakujące okienko Kolor wypełnienia, możesz też pobrać kropłomierzem próbkę koloru z dowolnego miejsca ekranu.
- Kliknij w polu Kolor wypełnienia w panelu Narzędzia, po czym wybierz kolor z wyskakującego menu kolorów; gdy jest otwarte wyskakujące okienko Kolor wypełnienia, możesz też pobrać kropłomierzem próbkę koloru z dowolnego miejsca ekranu.

Ustawianie kerningu

Kerning pozwala zmniejszyć lub zwiększyć odległość między niektórymi parami liter, co wpływa dodatnio na wygląd tekstu. Większość czcionek zawiera dodatkowe informacje o kerningu, które określają dokładności między literami w konkretnych parach liter, np. "TA" lub "Va." Program Fireworks zapewnia opcję auto-kerningu, dzięki której informacje te są uwzględniane automatycznie przy wyświetlaniu tekstu. W przypadku małych rozmiarów znaków lub tekstu niewyglądzonego zaleca się jednak wyłączenie tej opcji. Kerning jest wyrażany w procentach.

Kerning ustawia się za pomocą Inspektora właściwości lub klawiatury.

Wyłączanie automatycznego kerningu:

❖ W oknie Inspektora właściwości usuń zaznaczenie opcji Auto-kerning. Jeśli Inspektor właściwości jest zminimalizowany, należy kliknąć strzałkę w prawym dolnym narożniku okna, tak aby stały się widoczne wszystkie właściwości.

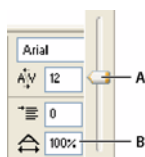
Ustawianie kerningu:

1 Zaznacz odpowiedni tekst, wykonując jedną z następujących czynności:

- Uaktywnij narzędzie Tekst i kliknij między dwoma wybranymi znakami.
- Za pomocą narzędzia Tekst podświetl wybrane znaki.
- Za pomocą narzędzia Wskaźnik zaznacz cały blok tekstu. Aby zaznaczyć więcej bloków tekstu, klikaj je z wciśniętym klawiszem Shift.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- W oknie Inspektora właściwości ustaw odpowiednio wyskakujący suwak Kerning albo wprowadź odpowiednią wartość w polu tekstowym.



A. Wyskakujący suwak Kerning B. Wartość procentowa kerningu

Zero odpowiada zwykłym odległościom między literami. Wartości dodatnie powodują zwiększenie odległości między literami. Wartości ujemne powodują zmniejszenie odległości między literami.

- Naciskaj klawisze Strzałka w lewo i Strzałka w prawo, przytrzymując wciśnięty klawisz Control (Windows) lub Command (Macintosh).

Jedno naciśnięcie klawisza Strzałka w lewo powoduje zmniejszenie odległości między literami o 1%, a jedno naciśnięcie klawisza Strzałka w prawo powoduje zwiększenie odległości o 1%



Aby zmniejszać lub zwiększać odstępy o 10%, naciskaj klawisze Strzałka w lewo i Strzałka w prawo, przytrzymując wciśnięty klawisz Control (Windows) lub Shift (Macintosh).

Ustawianie interlinii

Interlinia jest to wielkość odstępu między kolejnymi wierszami akapitu. Interlinia jest wyrażana w pikselach lub procentach; mierzy się ją od linii bazowej do linii bazowej.

Interlinię ustawia się za pomocą Inspektora właściwości lub klawiatury.



Opcje interlinii w oknie Inspektora właściwości

Ustawianie interlinii zaznaczonego tekstu za pomocą Inspektora właściwości:

- 1 W oknie Inspektora właściwości ustaw odpowiednio wyskakujący suwak Interlinia albo wprowadź odpowiednią wartość w polu tekstowym. Wartość domyślna wynosi 100%.
- 2 Aby zmienić jednostkę interlinii, wybierz z wyskakującego menu Jednostki interlinii opcję % lub piks (piksele).

Ustawianie interlinii zaznaczonego tekstu za pomocą klawiatury:

❖ Naciskaj klawisze Strzałka w górę i Strzałka w dół, przytrzymując wciśnięty klawisz Control (Windows) lub Command (Macintosh).

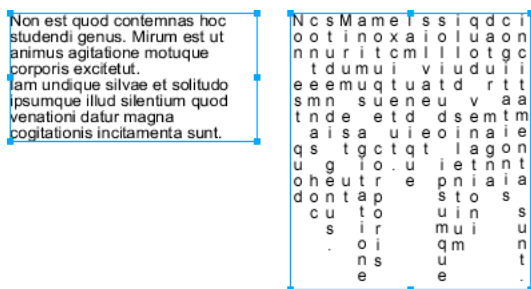
Klawisz Strzałka w górę pozwala zwiększyć odległość między wierszami, a klawisz Strzałka w dół zmniejszyć ją.



Aby zmniejszać lub zwiększać interlinię o 10%, naciskaj klawisz Strzałka w dół lub Strzałka w górę, przytrzymując wciśnięty klawisz Control (Windows) lub Shift (Macintosh).

Ustawianie orientacji tekstu

Blok tekstu może mieć orientację poziomą lub pionową. Orientacją domyślną jest orientacja pozioma.



Orientacja pozioma i pionowa

Tekst może być w jednym z dwóch kierunków: od prawej do lewej lub od lewej do prawej.



Tekst może być w jednym z dwóch kierunków: od prawej do lewej lub od lewej do prawej.

W programie Fireworks orientację tekstu oraz kierunek jego przepływu ustawia się za pomocą Inspektora właściwości. Wybrane ustawienia stosują się tylko do całych bloków tekstu.

Ustawianie orientacji zaznaczonego bloku tekstu:

- 1  Kliknij przycisk Orientacja tekstu w oknie Inspektora właściwości.
- 2 Wybór opcji orientacji z wyskakującego menu:

Poziomo od lewej do prawej Jest to domyślne ustawienie programu Fireworks dla większości języków. Tekst ma orientację poziomą i jest wyświetlany od lewej do prawej.

Poziomo od prawej do lewej Tekst ma orientację poziomą i jest wyświetlany od prawej do lewej. Opcja ta jest przydatna, gdy tekst pochodzi z języka czytanego od prawej do lewej, np. z hebrajskiego lub arabskiego.

Pionowo od lewej do prawej Tekst ma orientację pionową. Jeśli opcja zostanie zastosowana do wierszy oddzielanych za pomocą twardych lub miękkich znaków końca wiersza, to każdy wiersz będzie wyświetlany w kolumnie. Kolumny będą wyświetlane od lewej do prawej.

Pionowo od prawej do lewej Tekst ma orientację pionową. Wiersze oddzielone od siebie znakami końca wiersza są wyświetlane jako kolumny biegnące od prawej do lewej. Opcja ta jest przydatna w przypadku tekstu z języków czytanych kolumnami, od prawej do lewej, np. z języka japońskiego.

Uwaga: Znaki w tekście pionowym biegną zawsze z góry na dół. Zmiana jednej z opcji orientacji poziomej wpływa tylko na kolejność kolumn tekstu, nie wpływa zaś na kolejność znaków tekstu.

Ustawianie wyrównania tekstu

Opcje wyrównania określają położenie akapitów względem krawędzi ich macierzystych bloków tekstu. Wyrównanie poziome określa położenie tekstu względem lewej lub prawej krawędzi tekstu. Wyrównanie pionowe określa położenie tekstu względem dolnej lub górnej krawędzi tekstu. Więcej informacji o ustawianiu poziomej lub pionowej orientacji tekstu znajduje się w części “Ustawianie orientacji tekstu” na stronie 123.

Tekst poziomy można wyrównać do lewej lub prawej krawędzi bloku tekstu; można go wyśrodkować; można też całkowicie go wyjustować, czyli wyrównać do lewej i prawej krawędzi bloku zarazem. Domyślnie, tekst poziomy jest wyrównany do lewej krawędzi bloku.

Tekst pionowy można wyrównać do górnej lub dolnej krawędzi bloku tekstu; można go wyśrodkować; można też całkowicie go wyjustować, czyli wyrównać do górnej i dolnej krawędzi bloku zarazem.

Aby uzyskać efekt rozciągnięcia lub dopasować tekst do konkretnego bloku, można zastosować opcję rozciągnięcia tekstu w poziomie (w przypadku tekstu poziomego) lub w pionie (w przypadku tekstu pionowego).

lagunculam

Tekst rozciągnięty w poziomie, w celu wypełnienia bloku tekstu

Opcje wyrównania tekstu stają się dostępne w oknie Inspektora właściwości, jeśli użytkownik podświetli tekst lub zaznaczy cały blok tekstu.



Opcje wyrównania tekstu w oknie Inspektora właściwości

Ustawianie wyrównania tekstu:

- 1 Zaznacz tekst.
- 2 Kliknij przycisk do wyrównywania w oknie Inspektora właściwości.

Ustawianie wcięć tekstu

Inspektor właściwości pozwala określić wcięcie pierwszego wiersza akapitu. Wcięcia są mierzone w pikselach.



Opcje wcięcia akapitu w oknie Inspektora właściwości

Jeśli Inspektor właściwości jest zminimalizowany, należy kliknąć strzałkę w prawym dolnym narożniku okna, tak aby stały się widoczne wszystkie właściwości.

Określanie wcięć pierwszych wierszy zaznaczonych akapitów:

❖ W oknie Inspektora właściwości ustaw odpowiednio wyskakujący suwak Akapit albo wprowadź odpowiednią wartość w polu tekstowym.

Ustawianie odstępów między akapitami

Inspektor właściwości pozwala określać wielkość odstępów przed akapitami i po akapitach. Odstępy między akapitami są mierzone w pikselach.



Opcje odstępów między akapitami w oknie Inspektora właściwości

Jeśli Inspektor właściwości jest zminimalizowany, należy kliknąć strzałkę w prawym dolnym narożniku okna, tak aby stały się widoczne wszystkie właściwości.

Ustawianie odstępów przed zaznaczonymi akapitami:

❖ W oknie Inspektora właściwości ustaw odpowiednio wyskakujący suwak Odstęp przed akapitem albo wprowadź odpowiednią wartość w polu tekstowym.

Ustawianie odstępów po zaznaczonych akapitach:

❖ W oknie Inspektora właściwości ustaw odpowiednio wyskakujący suwak Odstęp po akapicie albo wprowadź odpowiednią wartość w polu tekstowym.

Wygładzanie krawędzi tekstu

Krawędzie tekstu można wygładzić. Dzięki wygładzeniu tekst wydaje się przechodzić miękko w tło, dzięki czemu ma ładniejszy wygląd i jest bardziej czytelny.



Tekst oryginalny; po wygładzeniu

Wygładzanie tekstu umożliwia Inspektor właściwości. Jeśli Inspektor właściwości jest zminimalizowany, należy kliknąć strzałkę w prawym dolnym narożniku okna, tak aby stały się widoczne wszystkie właściwości. Wygładzanie jest stosowane do wszystkich znaków w danym bloku tekstu.

Bez wygładzania Wygładzanie jest wyłączone.

Ostre wygładzanie Zapewnia ostre przejście między znakami tekstu i tłem.

Silne wygładzanie Zapewnia bardzo ostre przejście między znakami i tłem, kształty znaków są zachowywane, a ich szczegóły uwydatniane.

Miękkie wygładzanie Zapewnia miękkie przejście między znakami tekstu i tłem.

Wygładzanie systemowe Jest stosowana domyślna metoda wygładzania z systemu Windows XP lub Mac OS X.

Niestandardowe wygładzanie Zapewnia, następujące zaawansowane ustawienia wygładzania:

Nadpróbkowanie Określa, na ile szczegółowe ma być przejście między krawędziami tekstu i jego tłem.

Wyostrzenie Określa, na ile gładkie ma być przejście między krawędziami tekstu i jego tłem.

Intensywność Określa intensywność mieszania krawędzi tekstu z jego tłem.

Wyglądanie krawędzi zaznaczonego tekstu:

❖ W oknie Inspektora właściwości wybierz jedną z opcji z wyskakującego menu Wyglądanie:

***Uwaga:** Jeśli w programie Fireworks zostaną otwarte pliki wektorowe, np. pliki z programu Adobe FreeHand, zawarty w nich tekst zostanie wyglądany. Atrybuty takiego tekstu można będzie edytować w Inspektorze właściwości. Więcej informacji znajduje się w części “Otwieranie grafiki utworzonej w innych aplikacjach” na stronie 17.*

Dopasowywanie szerokości znaków

Za pomocą opcji Skalowanie poziome, dostępnej w oknie Inspektora właściwości, można zmniejszyć lub zwiększyć szerokość znaków w tekście poziomym.

Skalowanie poziome jest wyrażane w procentach. Wartość domyślna wynosi 100%.



Opcja Skalowanie poziome w oknie Inspektora właściwości

Jeśli Inspektor właściwości jest zminimalizowany, należy kliknąć strzałkę w prawym dolnym narożniku okna, tak aby stały się widoczne wszystkie właściwości.

Zwiększanie lub zmniejszanie szerokości zaznaczonych znaków:

❖ W oknie Inspektora właściwości ustaw odpowiednio wyskakujący suwak Skalowanie poziome albo wprowadź odpowiednią wartość w polu tekstowym. Aby zwiększyć szerokość lub wysokość znaków przesun suwak dalej niż ustawienie 100%; przesun go w przeciwnym kierunku, aby zmniejszyć szerokość lub wysokość.

Ustawianie przesunięcia linii bazowej

Przesunięcie linii bazowej określa odległość tekstu od jego standardowej linii bazowej. Jeśli przesunięcie nie jest określone, tekst znajduje się dokładnie na linii bazowej. Przesuwając linię bazową, można definiować indeksy dolne i górne.

Non ^{est} quod contemnas hoc studendi genus.

Opcje dotyczące przesunięcia linii bazowej znajdują się w oknie Inspektora właściwości. Przesunięcie linii bazowej jest mierzone w pikselach.



Opcja Przesunięcie linii bazowej w oknie Inspektora właściwości

Ustawianie przesunięcia linii bazowej zaznaczonego tekstu:

❖ W oknie Inspektora właściwości ustaw odpowiednio wyskakujący suwak Przesunięcie linii bazowej lub wprowadź odpowiednią wartość w polu tekstowym. Program umieści tekst, np. indeks górny lub dolny, zgodnie z wybranym ustawieniem. Wartości dodatnie pozwalają utworzyć indeksy górne. Wartości ujemne pozwalają utworzyć indeksy dolne.

Stosowanie do tekstu obrysów, wypełnień i filtrów

Obrysy, wypełnienia i filtry stosuje się do tekstu w taki sam sposób, jak do wszelkich innych obiektów. Program pozwala zastosować do tekstu dowolny styl z panelu Style, nawet jeśli nie jest to styl tekstowy. Pozwala też tworzyć własne style o niestandardowych, uprzednio zapisanych atrybutach.

Tekst utworzony w programie Fireworks pozostaje edytowalny.. Skojarzone z tekstem obrysy, wypełnienia, filtry i style są aktualizowane podczas edycji tekstu.



Tekst, do którego zastosowano obrys, wypełnienie, filtr i styl

Do tekstu podświetlonego w bloku tekstu można zastosować kolor kryjący. Należy jednak mieć na uwadze, że atrybuty obrysów oraz atrybuty wypełnień nie kryjących (np. wypełnienia gradientowe) są stosowane do całego tekstu w zaznaczonym bloku tekstu, a nie tylko do tekstu podświetlonego.

Więcej informacji o obrysach i wypełnieniach znajduje się w części “Stosowanie Koloru, Obrysów i Wypełnień” na stronie 134. Więcej informacji o korzystaniu ze stylów znajduje się w części “Używanie stylów” na stronie 193. Więcej informacji o aktywnych filtrach znajduje się w części “Stosowanie filtrów aktywnych” na stronie 156.

Kiedy narzędzie Tekst jest stosowane do nowego bloku tekstu, nie są zachowywane uprzedni obrys oraz ustawienia aktywnego filtru. Niemniej, atrybuty obrysów, wypełnień i aktywnych filtrów można zapisywać w postaci stylu i używać ich ponownie za pośrednictwem palety Style. Zapisanie atrybutów tekstu w postaci stylu nie powoduje zapisania samego tekstu.

Zapisywanie atrybutów tekstu w postaci stylu:

- 1 Utwórz obiekt tekstowy i zastosuj do niego wybrane atrybuty.
- 2 Zaznacz obiekt tekstowy.
- 3 Z menu Opcje w panelu style wybierz polecenie Nowy styl.
- 4 Zaznacz właściwości nowego stylu i nazwij styl.
- 5 Kliknij przycisk OK.

Dołączanie tekstu do ścieżki

Aby tekst nie podlegał ograniczeniom związanym z prostokątnymi blokami tekstu, można narysować ścieżkę i dołączyć go do ścieżki. Tekst będzie układany wzdłuż ścieżki i pozostanie edytowalny.

Ścieżka z dołączonym tekstem jest pozbawiana obrysów, wypełnień i atrybutów filtru. Wszelkie nowe obrysy, wypełnienia i atrybuty filtru będą stosowane nie do ścieżki, lecz do skojarzonego z nią tekstu. Po odłączeniu tekstu od ścieżki zostaną przywrócone jej pierwotne obrysy, wypełnienie i atrybuty filtru.

Uwaga: Dołączenie tekstu zawierającego twarde lub miękkie znaki końca może prowadzić do nieoczekiwanych efektów.

Jeśli długość tekstu dołączonego do ścieżki przekracza długość samej ścieżki, nadmiarowy tekst jest układany zgodnie z kształtem ścieżki.

lagunculam sic etiam
pugillares feras.

Nadmiarowy tekst ułożony zgodnie z kształtem ścieżki

Umieszczanie tekstu na ścieżce:

- 1 Zaznacz blok tekstu i ścieżkę (używając klawisz a Shift).
- 2 Wybierz polecenie Tekst > Dołącz do ścieżki.

Odlączanie tekstu od zaznaczonej ścieżki:

- ❖ Wybierz polecenie Tekst > Odlącz od ścieżki.

Edycja ścieżek i tekstów dołączonych do ścieżek

Tekst dołączony do ścieżki pozostaje edytowalny. Co więcej, można edytować również kształt ścieżki.

Aby dokonać edycji tekstu dołączonego do ścieżki, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz narzędzie Wskaźnik lub Podselekcja, po czym kliknij dwukrotnie tekst na ścieżce.
- Wybierz narzędzie Tekst i zaznacz tekst do edycji.

Edycja kształtu ścieżki:

- 1 Wybierz narzędzie Podselekcja i zaznacz tekst na ścieżce. punkty ścieżki zostaną zaznaczone i będzie można je edytować.
- 2 Przeciągaj punkty, zmieniając kształt ścieżki.

Uwaga: Do edycji ścieżki można użyć również narzędzia Pióro Bezieira. Zmiana położenia punktów ścieżki będzie powodować odpowiednią zmianę ułożenia tekstu.

Zmiana orientacji i kierunku tekstu na ścieżce

Kierunek rysowania ścieżki wyznacza kierunek dołączonego do niej tekstu. Na przykład, jeśli ścieżka zostanie narysowana w kierunku od prawej do lewej, dołączony do niej tekst będzie biegł wspak i będzie odwrócony.

lagunculam

Tekst dołączony do ścieżki narysowanej w kierunku od prawej do lewej

Program pozwala zmienić orientację lub odwrócić kierunek tekstu dołączonego do ścieżki. Powala także zmienić punkt początkowy tekstu.

Zmiana orientacji tekstu na zaznaczonej ścieżce:

- ❖ Wybierz polecenie Tekst > Orientacja i wybierz orientację.



Tekst biegnący łukiem wzdłuż ścieżki



Tekst o orientacji pionowej względem ścieżki



Tekst pochylony w pionie względem ścieżki



Tekst pochylony w poziomie względem ścieżki

Odwracanie kierunku tekstu na zaznaczonej ścieżce:

- ❖ Wybierz polecenie Tekst > Odwróć kierunek.

Przesuwanie punktu początkowego tekstu dołączonego do ścieżki:

- 1 Zaznacz tekst na ścieżce..
- 2 Przejdź do Inspektora właściwości i wprowadź odpowiednią wartość w polu Przesunięcie tekstu. Następnie naciśnij klawisz Enter.

Uwaga: Jeśli Inspektor właściwości jest zminimalizowany, należy kliknąć strzałkę w prawym dolnym narożniku okna, tak aby stały się widoczne wszystkie właściwości.

Przekształcanie tekstu

Bloki tekstu przekształca się w taki sam sposób, jak wszelkie inne obiekty. Tekst może być skalowany, obracany, pochylany i odbijany.

Przekształcony tekst można edytować, chociaż tekst przekształcony w dużym stopniu może być nieczytelny. Jeśli przekształcenie tekstu spowoduje zmianę jego wielkości, to po zaznaczeniu tekstu w oknie Inspektora właściwości zostanie pokazany wynikowy rozmiar czcionki.

Konwersja tekstu na ścieżki

Tekst ma własności podobne do obiektów wektorowych — można przekonwertować go na ścieżki, a następnie edytować kształty poszczególnych liter. Po dokonaniu konwersji stają się dostępne wszystkie narzędzia do edycji obiektów wektorowych. Ścieżek nie można jednak edytować jako tekstu.

Konwersja zaznaczonego tekstu na ścieżki

- ❖ Wybierz polecenie Tekst > Konwertuj na ścieżki.

Tekst przekonwertowany na ścieżki zachowuje wszystkie dotychczasowe atrybuty wyglądu, ale można edytować go tylko w postaci ścieżek. Przekonwertowany tekst można edytować jako grupę, można też modyfikować poszczególne znaki.

**Aby dokonać edycji pojedynczych ścieżek znaków, wykonaj jedną z następujących czynności:**

- Zaznacz przekonwertowany tekst za pomocą narzędzia Podselekcja.
- Zaznacz przekonwertowany tekst i wybierz polecenie Modyfikuj > Rozgrupuj.

Ścieżki poszczególnych znaków można edytować za pomocą narzędzi do edycji obiektów wektorowych. Więcej informacji o edycji ścieżek znajduje się w części “Edycja ścieżek” na stronie 106.

Obiekt tekstowy uzyskany w wyniku konwersji tekstu na ścieżki można przekształcić w ścieżkę kompozytową.

Tworzenie ścieżki kompozytowej z grupy ścieżek uzyskanej w wyniku konwersji tekstu na ścieżki:

- 1 Zaznacz grupę ścieżek.
- 2 Wybierz polecenie Modyfikuj > Rozgrupuj.
- 3 Wybierz polecenie Zmień > Mieszaj ścieżki > Połącz.

Importowanie tekstu

Tekst można skopiować z dokumentu źródłowego i wkleić go w bieżącym dokumencie programu Fireworks; można też przeciągnąć go z dokumentu źródłowego do bieżącego dokumentu. Do programu Fireworks można też zaimportować cały plik tekstowy.

Program Fireworks pozwala importować tekst zapisany w formatach RTF (rich text format) i ASCII (zwykły tekst).

Otwieranie lub importowanie pliku tekstowego:

- 1 Wybierz polecenie Plik > Otwórz lub Plik > Importuj.
- 2 Przejdź do folderu zawierającego plik.
- 3 Zaznacz plik i kliknij przycisk OK.

Tekst z programu Photoshop

Program Fireworks pozwala zaimportować lub otworzyć plik z tekstem z programu Photoshop. Pozwala też skopiować tekst z pliku z programu Photoshop i wkleić go w bieżącym dokumencie programu Fireworks, a także przeciągnąć tekst z dokumentu źródłowego do bieżącego dokumentu. Więcej informacji znajduje się w części “Otwieranie grafiki utworzonej w innych aplikacjach” na stronie 17.

pliki RTF

Podczas importowania tekstu w formacie RTF program Fireworks zachowuje następujące atrybuty:

- Czcionka, rozmiar i styl (pogrubiony, kursywa, podkreślony)
- Wyrównanie (do lewej, do prawej, do środka, justowanie)
- Interlinia
- Przesunięcie linii bazowej
- Kerning
- Skalowanie poziome
- Kolor pierwszego znaku

Wszystkie inne atrybuty formatu RTF są pomijane.

Program Fireworks nie pozwala importować tekstu RTF metodą kopiowania i wklejania oraz metodą przeciągania i upuszczania.

Tekst ASCII

Tekst ASCII można importować dowolną metodą. Zaimportowany tekst ASCII ma bieżącą czcionkę domyślną, wysokość 12 pikseli oraz bieżący kolor wypełnienia.

Obsługa brakujących czcionek

Po otwarciu dokumentu zawierającego czcionki nie zainstalowane na komputerze program Fireworks pyta, czy ma zastąpić czcionki, czy też zachować ich oryginalny wygląd. Jest to przydatne, jeśli używane pliki są udostępniane innym osobom, korzystającym z innych czcionek.

Wybór opcji Zachowaj wygląd powoduje, że tekst jest zastępowany obrazem bitmapowym oddającym dokładnie wygląd oryginalnych znaków. Tekst pozostaje edytowalny, ale gdy jest edytowany, program Fireworks zastępuje obraz bitmapowy czcionką zainstalowaną w systemie. Może to spowodować zmianę wyglądu tekstu.

Program pozwala wybrać czcionki, które mają zastąpić brakujące czcionki. Po zastąpieniu czcionek dokument jest otwierany, a użytkownik może edytować i zapisywać tekst. Kiedy dokument zostanie otwarty ponownie na komputerze z oryginalnymi czcionkami, program Fireworks użyje tych właśnie czcionek.

Wybór czcionki zastępczej:

1 Otwórz dokument z brakującymi czcionkami.

Zostanie otwarte okno dialogowe Brakujące czcionki.

2 Zaznacz brakującą czcionkę na liście Zmień brakującą czcionkę:

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz czcionkę zastępczą na liście Do.
- Wybierz opcję wyświetlania tekstu w domyślnej czcionce systemowej.
- Aby nie zmieniać brakującej czcionki, kliknij przycisk Nie zmieniaj.

4 Kliknij przycisk OK.

Przy kolejnym otwarciu dokumentu o takich samych brakujących czcionkach okno dialogowe Brakujące czcionki będzie zawierać wybrane czcionki.

Sprawdzanie pisowni

W menu Tekst jest dostępne polecenie Sprawdzanie pisowni, które pozwala sprawdzić pisownię tekstu w wybranym bloku lub w całym dokumencie.

Sprawdzanie pisowni:

- 1 Zaznacz blok lub bloki tekstu. Jeśli nie zostaną zaznaczone żadne bloki, program Fireworks będzie sprawdzał pisownię w całym dokumencie.
- 2 Wybierz polecenie Tekst > Sprawdzanie pisowni.
- 3 Jeśli w programie Fireworks wcześniej nie sprawdzano pisowni, pojawi się okno dialogowe z monitem o wybór słownika. Kliknij przycisk OK, aby zamknąć okno dialogowe. Wybierz język na liście Słownik i kliknij przycisk OK. Jeśli nie zostanie wybrany żaden język, program Fireworks będzie monitował o wybór słownika przy każdym sprawdzaniu pisowni w dokumencie.

Uwaga: Na początku listy słownik jest widoczna opcja *Adobe.tlx*, która jest zawsze zaznaczona. Więcej informacji o tej opcji znajduje się w części „Dostosowywanie sprawdzania pisowni” na stronie 132.

- 4 Zostanie otwarte okno dialogowe Sprawdzanie pisowni. Dla każdego ze znalezionych słów wybierz odpowiednią opcję:

Dodaj do osobistych Nerozpoznane słowo jest dodawane do osobistego słownika.

Ignoruj Bieżące wystąpienie nierozpoznanego słowa jest pomijane.

Ignoruj wszystko W trakcie bieżącej sesji sprawdzania pisowni będą ignorowane wszystkie wystąpienia nierozpoznanego słowa. Przy kolejnym sprawdzaniu pisowni program Fireworks nie będzie rozpoznawał tego słowa.

Zmień Bieżące wystąpienie nierozpoznanego słowa jest zastępowane tekstem wpisanym w polu Zmień na lub wybranym z listy sugestii.

Zmień wszystko W ten sam sposób zostaną zastąpione wszystkie wystąpienia nierozpoznanego słowa.

Usuń Słowo, o ile zostanie znalezione, zostanie usunięte.

Po zakończeniu sprawdzania pisowni w dokumencie program Fireworks zamknie okno dialogowe Sprawdzanie pisowni i wyświetli komunikat informujący o zakończeniu sprawdzania pisowni.

Dostosowywanie sprawdzania pisowni

Sposób sprawdzania pisowni w dokumentach można dostosować do swoich potrzeb za pomocą okna dialogowego Ustawienia pisowni.

W oknie tym można określić słownik lub słowniki do sprawdzania pisowni; można też zmienić zawartość słownika osobistego. Można też określić elementy, w których program Fireworks ma sprawdzać pisownię, w tym adresy plików i adresy internetowe.

Dostosowywanie sprawdzania pisowni w programie Fireworks:

- 1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz polecenie Tekst > Ustawienia pisowni.
 - Kliknij przycisk Ustawienia w oknie dialogowym Ustawienia pisowni.
- 2 Zaznacz odpowiednie opcje w oknie dialogowym Ustawienia pisowni:

- Zaznacz niezbędne słowniki językowe.

Uwaga: Na początku listy słowników jest widoczna opcja *Macromedia.tlx*, która jest zawsze zaznaczona. Jest to nazwa pliku zawierającego osobisty słownik do sprawdzania pisowni.

- Odszukaj własny słownik, klikając ikonę folderu obok pola tekstowego Ścieżka słownika osobistego.
- Przejdź do trybu edycji osobistego słownika, klikając przycisk Edytuj słownik osobisty. Dodaj, usuń lub zmień wybrane słowa.
- Wybierz typy słów, które mają być uwzględniane przy sprawdzaniu pisowni.

3 Kliknij przycisk OK.

Korzystanie z Edytora tekstu

W programie Fireworks 4 i jego starszych wersjach Edytor tekstu był używany do tworzenia i edycji tekstu. W niniejszej wersji programu wszelkie opcje formatowania i edycji tekstu określane wcześniej za pomocą Edytora tekstu są dostępne w oknie Inspektora właściwości. Niemniej, dostęp do Edytora tekstu nadal można uzyskać z menu Tekst.

Edytor tekstu jest przydatny w sytuacjach, kiedy występują trudności z edycją tekstu na ekranie, a dzieje się tak w przypadku dużych bloków tekstu, tekstu dołączonego do ścieżki oraz tekstu o trudnej do rozpoznania czcionce lub wielkości. W celu ułatwienia edycji tekst taki można wyświetlić przy użyciu czcionki systemowej o domyślnym rozmiarze.

Wyświetlanie Edytora tekstu:

- 1** Zaznacz blok tekstu i wybierz polecenie Tekst > Edytor.
- 2** Przekształć i sformatuj tekst za pomocą dostępnych opcji.
- 3** Kliknij przycisk OK, aby zastosować wprowadzone zmiany i zamknąć Edytora tekstu.

Wyświetlanie tekstu przy użyciu czcionki systemowej:

- Usuń zaznaczenie opcji Pokaż czcionkę w oknie Edytora tekstu.

☐ Show Font

Wyświetlanie tekstu o domyślnym rozmiarze:

- Usuń zaznaczenie opcji Pokaż rozmiar i kolor w oknie Edytora tekstu.

☐ Show Size & Color

Rozdział 7: Stosowanie Koloru, Obrysów i Wypełnień

Program Fireworks CS3 posiada wiele paneli, narzędzi oraz opcji służących do uporządkowania i wyboru kolorów oraz stosowania kolorów w obrazach bitmapowych i obiektach wektorowych.

W panelu Próbki możesz wybrać predefiniowane grupy próbek takie jak Kolorowe sześciiany, Płynne przejścia tonalne lub Skala szarości, albo możesz utworzyć własne grupy próbek zawierające twoje ulubione kolory lub kolory zatwierdzone przez twojego klienta. W panelu Mikser kolorów możesz wybrać model kolorów taki jak Szestnastkowy, RGB lub Skala szarości, a następnie wybrać kolory obrysu i wypełnienia bezpośrednio w pasku koloru lub wprowadzając odpowiednie wartości kolorów.

W całej przestrzeni roboczej programu Fireworks znajdują się pola kolorów pokazujące bieżący wybór koloru opcji i charakterystyk obiektów. Po kliknięciu pola koloru pojawia się wyskakujące okno kolorów, w którym możesz wybrać odpowiedni kolor. Przesuń wskaźnik poza wyskakujące okno kolorów i kliknij dowolny kolor na ekranie, aby zastosować ten kolor w polu koloru.

Sekcja Kolory panelu Narzędzia zawiera kontrolki koloru obrysu i wypełnienia oraz inne opcje kolorów. Sekcja Bitmapa zawiera narzędzia Wiadro z farbą, Wypełnienie gradientem oraz Kroplomierz których możesz użyć, aby zastosować kolor do zaznaczonych bitmap, obszarów o podobnym kolorze oraz do obiektów wektorowych. Informacje na temat narzędzi bitmapowych znajdziesz "Praca z Bitmapami" na stronie 65.

Uwaga: Informacje na temat korekcji koloru korzystając z filtrów i Filtrów aktywnych znajdziesz "Dopasuj kolor i odcień bitmapy" na stronie 76.

Ten rozdział obejmuje następujące tematy:

- "Korzystanie z sekcji Kolory panelu Narzędzia" na stronie 134
- "Porządkowanie grup próbek oraz modeli kolorów" na stronie 135
- "Używanie pól kolorów i wyskakujących okien kolorów" na stronie 143
- "Praca z obrysami" na stronie 144
- "Praca z wypełnieniami" na stronie 148
- "Stosowanie wypełnienia gradientowego i wzorkami" na stronie 149
- "Dodawanie tekstury do obrysów i wypełnień" na stronie 153

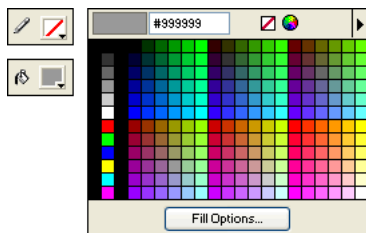
Korzystanie z sekcji Kolory panelu Narzędzia

Sekcja Kolory panelu Narzędzia zawiera kontrolki aktywujące pola Kolor obrysu i Kolor wypełnienia, które z kolei określają czy wybór koloru będzie miał wpływ na obrysy i kolory zaznaczonych obiektów. W sekcji Kolory znajdują się również kontrolki pozwalające szybko ustawić kolory domyślne, ustawić kolory obrysu i wypełnienia na Brak oraz zamienić kolory obrysu i wypełnienia.

Aby uaktywnić pole Kolor obrysu lub Kolor wypełnienia:

❖ W panelu Narzędzia kliknij ikonę obok pola Kolor obrysu lub Kolor wypełnienia. Obszar aktywnego pola koloru wyświetlany jest jako wciśnięty przycisk w panelu Narzędzia.

Uwaga: Narzędzie Wiadro z farbą wypełnia selekcje pikseli i obiekty wektorowe kolorem wyświetlanym w polu Kolor wypełnienia w panelu Narzędzia.



Pola koloru w panelu Narzędzia i wyskakujące okno wyboru koloru

Aby przywrócić kolory domyślne:

❖ Kliknij przycisk Kolory domyślne w panelu Narzędzia albo w panelu Mikser kolorów.

Aby usunąć obrys i wypełnienie zaznaczonych obiektów korzystając z przycisku Bez obrysu lub wypełnienia:

1 Kliknij przycisk Bez obrysu lub wypełnienia w sekcji Kolory panelu Narzędzia.

Charakterystyka aktywna zostanie zmieniona na Brak obrysu lub wypełnienia.

2 Aby ustawić także charakterystykę nieaktywną, kliknij ponownie przycisk Brak obrysu lub wypełnienia.

Uwaga: Możesz też ustawić Brak wypełnienia lub obrysu zaznaczonych obiektów klikając przycisk Przezroczystość w polu Kolor wypełnienia lub Kolor obrysu wyskakującego okna, albo wybierając Brak w polu Opcje wypełnienia lub Opcje obrysu wyskakującego menu w oknie Inspektor właściwości.

Aby zamienić kolory wypełnienia i obrysu:

❖  Kliknij przycisk Zamień kolory w panelu Narzędzia albo w oknie Mikser kolorów.

Porządkowanie grup próbek oraz modeli kolorów

Panel Próbki i panel Mikser tworzą razem grupę paneli Kolory. W panelu Próbki możesz przeglądać, zmieniać, tworzyć i edytować grupy próbek oraz wybierać kolory obrysu i wypełnienia. Panelu Mikser kolorów możesz użyć do wyboru modelu kolorów, mieszania kolorów obrysu i wypełnienia przeciągając suwaki wartości kolorów lub wprowadzając te wartości oraz do wyboru kolorów obrysu i wypełnienia bezpośrednio z paska kolorów. Możesz też użyć panelu Paleta kolorów do tworzenia palet próbek kolorów i badania innych schematów kolorów.

Stosowanie kolorów wykorzystując panel Próbki

W panelu Próbki wyświetlane są wszystkie kolory bieżącej grupy próbek. Możesz wykorzystać panel Próbki, aby zastosować kolory obrysu i wypełnienia do zaznaczonych obiektów wektorowych albo tekstu.

Aby zastosować kolor do obrysu lub wypełnienia zaznaczonego obiektu korzystając z panelu Próbki:

1 Kliknij ikonę obok pola Kolor obrysu lub Kolor wypełnienia w panelu Narzędzia lub okna Inspektor właściwości aby ją uaktywnić.

- 2 Jeśli panel Próbki nie jest jeszcze otwarty zaznacz Okno > Próbki.
- 3 Kliknij próbkę aby zastosować kolor do obrysu lub wypełnienia zaznaczonego obiektu. Kolor ten zostanie wyświetlony w aktywnym polu Kolor obrysu lub Kolor wypełnienia.

Zmiana grup próbek

Możesz łatwo zamienić jedną grupę próbek na inną oraz utworzyć własną grupę. W menu Opcje w panelu Próbki znajdują się następujące grupy próbek: Kolorowe sześciiany, Płynne przejścia tonalne, System Macintosh, System Windows oraz Skala szarości. Możesz importować próbki własne z plików palety kolorów zapisanych w formacie ACT lub GIF.

Aby wybrać grupę próbek:

- ❖ Wybierz grupę próbek w menu Opcje panelu Próbki.

Uwaga: Wybór Kolorowych sześcianów powoduje powrót do domyślnej grupy próbek.

Aby wybrać własną grupę próbek:

- 1 Wybierz polecenie Zastąp próbki w menu Opcje panelu Próbki.
- 2 Przejdź do odpowiedniego folderu i wybierz plik próbek.
- 3 Kliknij przycisk Otwórz.

Próbki kolorów z pliku próbek zastąpią poprzednie próbki.

Uwaga: Informacje na temat tworzenia własnych grup próbek można znaleźć "Dostosowywanie panelu Próbki" na stronie 136 oraz "Zapisywanie palet" na stronie 289.

Aby dodać do próbek bieżących próbki z zewnętrznej palety kolorów:

- 1 Wybierz polecenie Dodaj próbki w menu Opcje panelu Próbki.
- 2 Przejdź do odpowiedniego folderu i wybierz plik palety kolorów.

Uwaga: Program Fireworks może dodawać nowe próbki z palet eksportowanych jako pliki w formacie ACT lub GIF.

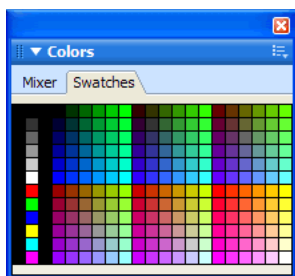
- 3 Kliknij przycisk OK.

Program Fireworks doda nowe próbki na końcu bieżącego zestawu próbek.

Dostosowywanie panelu Próbki

Korzystając z panelu Próbki możesz dodawać, usuwać, zastępować oraz sortować próbki kolorów albo całe grupy próbek.

Uwaga: Wybór polecenia Edycja > Cofnij nie cofa dodawania i usuwania próbek.



Panel Próbki

Aby dodać kolor w panelu Próbki:

- 1 Wybierz narzędzie Kropłomierz w panelu Narzędzia.
- 2 Wybierz liczbę próbkowanych pikseli w wyskakującym menu Próbka w oknie Inspektor właściwości. 1 piksel, 3x3 Uśrednianie lub 5x5 Uśrednianie.
- 3 Kliknij w dowolnym miejscu, dowolnego otwartego okna dokumentu Fireworks, aby pobrać próbkę koloru.
- 4 Przesuń końcówkę wskaźnika kropłomierz do pustego miejsca za ostatnią próbką w panelu Próbki.
Wskaźnik kropłomierz zmieni się we wskaźnik wiadro z farbą.
- 5 Kliknij aby dodać próbkę.



Gdy zaznaczysz opcję Przyciągaj do bezp.. kolorów WWW w menu Opcje okna wyskakującego koloru, kolor wybierany wskaźnikiem narzędzia kropłomierz który nie jest bezpieczny WWW, zostanie zmieniony na najbliższy kolor bezpieczny WWW.

Aby zastąpić próbkę innym kolorem:

- 1 Wybierz narzędzie Kropłomierz w panelu Narzędzia.
- 2 Wybierz liczbę próbkowanych pikseli w wyskakującym menu Próbka w oknie Inspektor właściwości. 1 piksel, 3x3 Uśrednianie lub 5x5 Uśrednianie.
- 3 Kliknij w dowolnym miejscu, dowolnego otwartego okna dokumentu Fireworks, aby pobrać próbkę koloru.
- 4 Przytrzymaj wciśnięty klawisz Shift i umieść wskaźnik nad próbką w panelu Próbki.
Wskaźnik kropłomierz zmieni się we wskaźnik wiadro z farbą.
- 5 Kliknij próbkę aby zastąpić ją innym kolorem.

Aby usunąć próbkę z panelu Próbki:

- 1 Przytrzymaj naciśnięty klawisz Control (Windows) lub Command (Macintosh) i umieść wskaźnik nad próbką.
Wskaźnik kropłomierz zmieni się we wskaźnik nożyczki.
- 2 Kliknij próbkę aby usunąć ją z panelu Próbki.

Aby zapisać wybór kolorów próbkowanych:

- 1 Dodaj próbkowane kolory do panelu Próbki.
- 2 Wybierz polecenie Zapisz próbki w menu Opcje panelu Próbki.
Otworzy się wtedy okno dialogowe Eksportuj próbki.
- 3 Wybierz nazwę pliku i katalog i kliknij przycisk Zapisz.

Czyszczenie i sortowanie próbek

Możesz czyścić i sortować próbki korzystając z menu Opcje panelu Próbki.

Aby wyczyścić lub posortować próbki:

- ❖ Wybierz jedną z poniższych opcji w menu Opcje panelu Próbki:

Usuń próbki czyści cały panel Próbki.

Sortuj według koloru sortuje próbki według wartości kolorów.

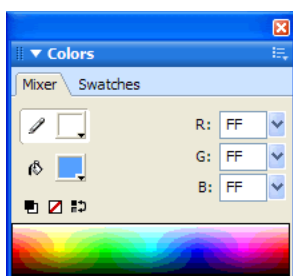
Tworzenie kolorów w panelu Mikser kolorów

W panelu Mikser kolorów możesz tworzyć kolory przeciągając suwaki lub wprowadzając wartości każdej składowej modelu kolorów takiego jak RGB, szesnastkowy lub CMY. Utworzony kolor zostanie zastosowany do aktywnego pola Kolor obrysu lub Kolor wypełnienia. Mikser kolorów wyposażony jest też w pasek koloru wyświetlający zakres kolorów bieżącego modelu kolorów. Możesz kliknąć w dowolnym miejscu paska koloru aby zastosować znajdujący się tam kolor. Możesz też kliknąć przycisk systemowy próbnik kolorów aby wybrać kolory systemowe Windows lub Macintosh.

 *Chociaż jedną z opcji modelu kolorów jest CMY, grafiki eksportowane bezpośrednio z programu Fireworks nie są zbyt dobrze przystosowane do drukowania. Aby dostosować do druku wyeksportowane grafiki z programu Fireworks, możesz zaimportować je do programu Adobe Illustrator, Adobe Photoshop lub Adobe FreeHand co spowoduje wykonanie automatycznej konwersji CMYK obrazów RGB przy wyjściu z cyfrowym rozbarwieniem. Więcej informacji możesz znaleźć w dokumentacji tych programów.*

Mieszanie kolorów w panelu Mikser kolorów

Możesz użyć Miksera kolorów do wyświetlania wartości aktywnego koloru oraz do edycji wartości koloru w celu utworzenia nowych kolorów.



Domyślnie Mikser kolorów identyfikuje kolory RGB szesnastkowo, wyświetlając szesnastkowe wartości kolorów składowych: czerwonego(R), zielonego(G) oraz niebieskiego(B). Szesnastkowe wartości RGB są obliczane w oparciu o zakres wartości od 00 do FF.

Model kolorów	Tryb wyrażenia koloru
RGB	Wartości kolorów Czerwonego, Zielonego i Niebieskiego, gdzie każda składowa może przyjmować wartości od 0 do 255. 0-0-0 oznacza kolor czarny, a 255-255-255 biały.
Szesnastkowy	Wartości RGB kolorów Czerwonego, Zielonego i Niebieskiego, gdzie każda składowa może przyjmować wartości szesnastkowe od 00 do FF. 00-00-00 jest kolorem czarnym, a FF-FF-FF jest kolorem białym.
HSB	Wartości Barwy, Nasycenia i Jasności, gdzie Barwa przyjmuje wartości od 0 do 360 stopni, a Nasycenie i Jasność wartości od 0 do 100%.
CMY	Wartości kolorów Niebieskozielonego, Karmazynowego i Żółtego, gdzie każda składowa może przyjmować wartości od 0 do 255. 0-0-0 jest kolorem białym, a 255-255-255 jest kolorem czarnym.
Skala szarości	Procent czerni. Pojedyncza składowa Czarna (K) może przyjmować wartości od 0 do 100%, gdzie 0 jest kolorem białym, 100 jest kolorem czarnym, a wartości pośrednie są odcieniami szarości.

Możesz wybrać inne modele kolorów w menu Opcje panelu Mikser kolorów. Wartości składowych bieżącego koloru zmieniają się w zależności od modelu kolorów.

Aby wyświetlić panel Mikser kolorów:

- ❖ Zaznacz Okno > Mikser kolorów.

Aby zastosować do zaznaczonego obiektu wektorowego kolor z paska koloru:

- 1 Kliknij ikonę obok pola Kolor obrysu lub Kolor wypełnienia w panelu Mikser kolorów.
- 2 Przesuń wskaźnik nad pasek koloru.

Wskaźnik zmieni się we wskaźnik kropłomierz.

- 3 Kliknij aby wybrać kolor.

Kolor będzie zastosowany do zaznaczonego obiektu i stanie się aktywnym kolorem obrysu lub wypełnienia.

Aby wybrać kolor w panelu Mikser kolorów:

- 1 Przed miksowaniem kolorów usuń zaznaczenie wszystkich obiektów aby uniknąć niepożądanego edycji obiektów w trakcie miksowania.
- 2 Kliknij albo pole Kolor obrysu, albo pole Kolor wypełnienia, aby stało się miejscem docelowym nowego koloru.
- 3 Wybierz model kolorów w menu Opcje panelu Mikser kolorów.
- 4 Wykonaj jedną z następujących czynności aby określić wartości kolorów składowych:
 - Wprowadź wartości w polach tekstowych kolorów składowych.
 - Użyj wyskakujących suwaków.
 - Wybierz kolor z paska koloru.

Możesz dodać ten kolor do panelu Próbki w celu późniejszego użycia. Więcej informacji znajduje się w części “Dostosowywanie panelu Próbki” na stronie 136.

Aby zmieniać cyklicznie model kolorów w pasku koloru:

- ❖ Kliknij z naciśniętym klawiszem Shift pasek koloru na dole panelu Mikser kolorów.

Uwaga: Opcje panelu Mikser kolorów nie ulegną zmianie.

Tworzenie kolorów korzystając z próbników kolorów.systemowych.

Możesz tworzyć kolory korzystając z okien dialogowych Systemu Windows lub Macintosh, zamiast panelu Mikser kolorów i Próbki.

Aby wybrać kolor w systemowym próbniku kolorów:

- 1 Kliknij dowolne pole koloru.
- 2 Wybierz Windows OS lub Mac OS w menu Opcje dowolnego wyskakującego okna kolorów.
- 3 Wybierz kolor w systemowym próbniku kolorów.

Kolor ten stanie się nowym kolorem obrysu lub wypełnienia.

Informacje na temat dodawania koloru do panelu Próbki za pomocą próbnika kolorów znajdziesz “Dostosowywanie panelu Próbki” na stronie 136.

Wyświetlanie wartości kolorów

Oprócz Miksera kolorów i wyskakujących okien kolorów, do identyfikacji wartości kolorów możesz też użyć panelu Informacje.

Aby wyświetlić wartość koloru dowolnej części dokumentu korzystając z panelu Informacje:

- 1 Kliknij narzędzie Kropłomierz w panelu Narzędzia.
- 2 Zaznacz Okno > Informacje aby wyświetlić panel Informacje.
- 3 Przesuń wskaźnik nad obiekt zawierający kolor który chcesz wyświetlić (tylko w systemie Windows).

Aby wyświetlić wartość koloru aktywnego obrysu lub wypełnienia wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz Okno > Mikser kolorów z RGB lub innym systemem wartości kolorów.
- Kliknij pole koloru aby otworzyć wyskakujące okno kolorów i przeglądaj wartość szesnastkową u góry okna.
- Umieść wskaźnik nad polem koloru i przeczytaj wskazówkę (tylko Windows).

Uwaga: Domyślnie, w panelu Informacje i Mikserze kolorów wyświetlane są wartości RGB koloru, a jego wartość szesnastkowa wyświetla się w wyskakującym oknie kolorów oraz we wskazówce pola koloru w systemie Windows. Możesz jednak w dowolnym momencie zmienić model koloru wyświetlany w Mikserze kolorów oraz w panelu Informacje.

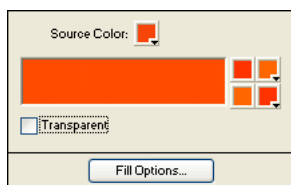
Aby wyświetlić informacje o kolorze w innym modelu kolorów:

- ❖ Wybierz inny model koloru w menu Opcje panelu Informacje lub menu Opcje Miksera kolorów.

Roztrzaskanie za pomocą kolorów bezpiecznych WWW

Czasem możesz potrzebować koloru który nie jest bezpieczny WWW. Na przykład, logo firmy może korzystać z koloru który nie jest bezpieczny WWW. Aby przybliżyć kolorem bezpiecznym WWW który nie będzie przesuwany ani roztrzaskany podczas eksportu za pomocą palety bezpiecznej WWW użyj wypełnienia z roztrzaskaniem WWW.

Uwaga: Roztrzaskanie WWW może zwiększyć rozmiar pliku.



Wypełnienie z roztrzaskaniem WWW tworzą dwa kolory bezpieczne WWW.

Aby użyć wypełnienia z roztrzaskaniem WWW:

- 1 Zaznacz obiekt zawierający kolor który nie jest bezpieczny WWW.
- 2 Wypierz polecenie Roztrzaskanie WWW w wyskakującym menu Opcje wypełnienia w oknie Inspektor właściwości.
- 3 Kliknij pole Kolor wypełnienia w oknie Inspektor właściwości.

Otworzy się wyskakujące okno kolorów z wyświetlonymi opcjami wypełnień z roztrzaskaniem WWW. Kolor obiektu który nie jest bezpieczny-WWW zostanie wyświetlony w polu koloru źródło w oknie Opcje wypełnienia. Dwa kolory roztrzaskania bezpieczne WWW zostaną wyświetlone w polach koloru po prawej stronie. Roztrzaskanie WWW zostanie wyświetlone na obiekcie i stanie się aktywnym kolorem wypełnienia.

Uwaga: Ustawienie krawędzi wypełnienia z roztrząsaniem WWW na Wygląd lub Wtop wiąże się z wystąpieniem kolorów które nie są bezpieczne WWW.

4 Kliknij poza wyskakującym oknem aby zamknąć je.

Aby stworzyć wrażenie wypełnienia naprawdę przezroczystego w przeglądarce internetowej:

- 1 Zaznacz obiekt do którego chcesz zastosować wypełnienie przezroczyste.
- 2 Wybierz polecenie Roztrząsanie WWW w wyskakującym menu Opcje wypełnienia w oknie Inspektor właściwości.
- 3 Kliknij pole Kolor wypełnienia w oknie Inspektor właściwości. Otworzy się wyskakujące okno kolorów, z wyświetlonymi opcjami wypełnień z roztrząsaniem WWW.
- 4 Kliknij opcję Przezroczysty.

Pola kolorów po prawej stronie wyskakującego okna zmieniają się zgodnie z twoim wyborem, a obiekt w obszarze roboczym stanie się półprzezroczysty lub przeświecający.

5 Kliknij poza wyskakującym oknem aby je zamknąć.

6 Wyeksportuj obiekt jako plik w formacie GIF lub PNG ustawionym Indekssem przezroczystości lub Przezroczystością kanału alfa. Więcej informacji na temat eksportowania plików z użyciem przezroczystości znajdziesz “Zmiana obszarów na przezroczyste” na stronie 289.

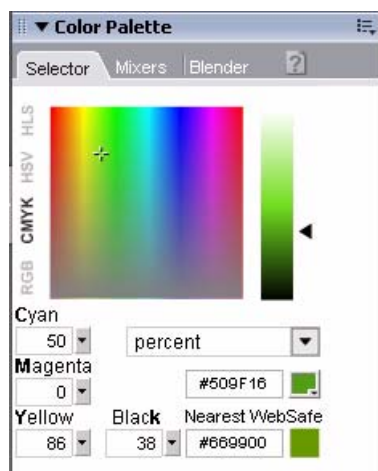
Gdy oglądasz grafikę w przeglądarce internetowej, tło strony internetowej wyświetlane jest przez każdy piksel przezroczystego wypełnienia z rozrzuceniem WWW, tworząc wrażenie przezroczystości.

Uwaga: Nie wszystkie przeglądarki obsługują pliki w formacie PNG.

Zarządzanie kolorami korzystając z panelu Paleta kolorów

Panel Paleta kolorów dostarcza możliwość utworzenia i zamiany palet kolorów, eksportowanie własnych próbek kolorów w formacie ACT, badania różnych schematów kolorów oraz dostęp do często używanych kontrolerek wybierania kolorów.

Paleta zawiera trzy zakładki: Znacznik, Miksery oraz Mieszacz.



Aby otworzyć panel Paleta kolorów:

- ❖ Wybierz Okno > Inne > Paleta kolorów

Aby znaleźć dla dowolnej wartości koloru najbliższy kolor bezpieczny WWW:

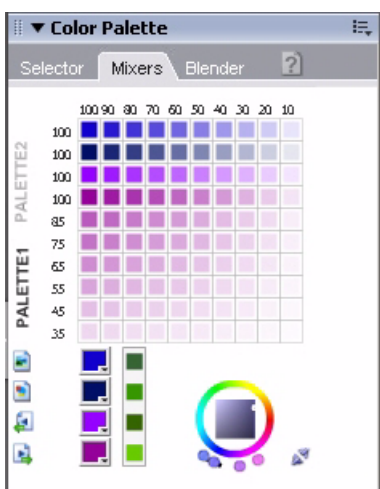
- 1 Kliknij pole kolor wypełnienia w zakładce Znacznik panelu Paleta kolorów aby go uaktywnić.
- 2 Użyj wskaźnika narzędzia kropłomierz i kliknij w dowolnym miejscu okna Dokumentu Fireworks aby pobrać próbkę koloru.

Kolor ten wyświetli się w aktywnym polu kolor wypełnienia, a najbliższy kolor bezpieczny WWW zostanie wyświetlony poniżej.

W zakładce Znacznik możesz też konwertować kolory między różnymi modelami kolorów takimi jak RGB i CMYK oraz wybrać tryb wyświetlania kolorów taki jak w bajtach lub procentach.

Aby utworzyć i zamienić palety kolorów dokumentu:

- 1 Wybierz zakładkę Miksery w panelu Paleta kolorów.



- 2 Użyj czterech pól wypełnionych kolorami na dole panelu aby ustawić cztery podstawowe kolory dokumentu. Paleta zostanie utworzona automatycznie.
- 3 Jeśli trzeba, użyj koła kolorów HSB w prawym dolnym rogu panelu do modyfikacji barwy, nasycenia i jasności palety. Każda zmiana jest automatycznie stosowana w całej paletcie.
- 4 Gdybyś chciał wypróbować dwie różne palety w dokumencie, kliknij pole Paleta 2 po lewej stronie panelu i wybierz kolory podstawowe dla drugiej palety.
- 5 Po utworzeniu palet kliknij dwie kolorowe ikony Zamień w lewej dolnej części panelu aby przełączać się między paletami.

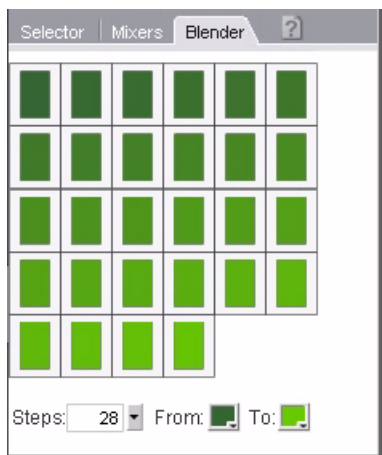
Uwaga: Funkcja zamień palety zmienia wypełnienia, obrysy i gradienty elementów wektorowych, ale nie zmienia elementów bitmapowych oraz symboli graficznych.

Aby wyeksportować paletę:

- 1 Zaznacz paletę którą chcesz wyeksportować (Paleta 1 albo Paleta 2).
- 2 Kliknij ikonę Eksportuj jako bitmapę aby wyeksportować paletę w formacie plik bitmapowego lub kliknij ikonę Eksportuj jako tabelę kolorów aby wyeksportować paletę w formacie pliku ACT.

Aby utworzyć szereg gradacji kolorów korzystając z zakładki Mieszac:

- 1 Wybierz zakładkę Mieszac w panelu Paleta kolorów.



- 2 Użyj wypełnionych pól kolorów na dole panelu aby zaznaczyć kolory początkowy i końcowy szeregu kolorów.
- 3 Użyj wyskakującego suwaka Kroki aby wybrać ilość kroków szeregu.

Po utworzeniu szeregu gradacji możesz zastosować dowolny z utworzonych kolorów w dokumencie. Możesz też umieścić wskaźnik myszy nad dowolną próbką koloru aby wyświetlić wartość szesnastkową tego koloru.

Używanie pól kolorów i wyskakujących okien kolorów

W całym programie Fireworks można znaleźć wiele pól kolorów—od sekcji Kolory panelu narzędzia do okna Inspektor właściwości i Mieszacza kolorów. W każdym z tych pól wyświetlany jest bieżący kolor związany z odpowiednią właściwością obiektu.

Wybór koloru w wyskakującym oknie kolory

Kliknięcie dowolnego pola koloru powoduje otwarcie wyskakującego okna kolorów podobnego do panelu Próbek. Możesz wybrać do wyświetlania w wyskakującym oknie kolorów te same próbki, które wyświetlane są w panelu Próbkę, możesz też wyświetlić inne próbki.

Aby wybrać kolor w polu koloru:

- 1 Kliknij pole koloru.

Zostanie otwarte wyskakujące okno kolorów.

- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij próbkę aby zastosować ją do polu koloru.
- Kliknij wskaźnikiem kropłomierz dowolny kolor na ekranie aby zastosować go do polu koloru.
- Kliknij przycisk Przezroczysty w wyskakującym oknie aby uzyskać obrys lub wypełnienie przezroczyste.

Aby wyświetlić bieżącą grupę próbek panelu Próbkę w wyskakującym oknie kolorów:

- ❖ Wybierz polecenie Panel próbek w menu Opcje wyskakującego okna kolory.

Aby wyświetlić inną grupę próbek panelu Próbki w wyskakującym oknie kolorów:

❖ Wybierz grupę próbek w menu Opcje wyskakującego okna kolory. Wybór grupy próbek w tym miejscu nie ma wpływu na panel Próbek.

Pobranie próbki koloru w wyskakującym oknie kolory

Gdy otwarte jest wyskakujące okno kolory, wskaźnik zmienia się w specjalny kropłomierz, który może pobierać kolory z prawie dowolnego miejsca ekranu. Nazywa się to *pobieranie próbek*.

Aby pobrać próbkę koloru z dowolnego miejsca ekranu do bieżącego okna koloru:

1 Kliknij dowolne pole koloru.



Zostanie otwarte wyskakujące okno kolorów, a wskaźnik zmieni się w kropłomierz.

2 Kliknij w dowolnym miejscu przestrzeni roboczej programu Fireworks, aby wybrać kolor do pola koloru.

Wybrany kolor zostanie zastosowany do charakterystyki lub właściwości związanej z polem koloru, a wyskakujące okno koloru zostanie zamknięte.



Kliknij z naciśniętym klawiszem Shift, aby wybrać kolor bezpieczny WWW.

Praca z obrysami

Korzystając z okna Inspektor właściwości, wyskakującego menu Opcje obrysu oraz okna dialogowego Edytuj obrys możesz mieć pełną kontrolę nad wszystkimi niuansami pędzla takimi jak: ilość farby, rozmiar i kształt końcówki, tekstura, efekty krawędziowe oraz aspekt.

Stosowanie obrysów

Możesz zmieniać atrybuty obrysu narzędzi Pióro i Pędzel tak, aby następny rysowany obiekt wektorowy miał te atrybuty obrysu, albo możesz zastosować atrybuty obrysu do obiektu lub ścieżki już po jej narysowaniu.

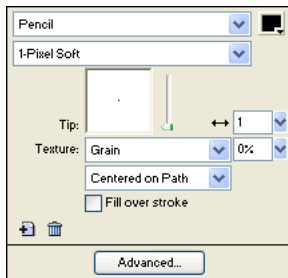
Bieżący kolor obrysu wyświetlany jest w polu Kolor obrysu w panelu Narzędzia, w oknie Inspektor właściwości oraz w panelu Mikser kolorów. Możesz zmienić kolor obrysu narzędzia rysującego albo zaznaczonego obiektu w dowolnym z tych trzech paneli.



Ikona ołówka wskazuje pole Kolor obrysu w panelu Narzędzia, w oknie Inspektor właściwości oraz w panelu Mikser kolorów.

Aby zmienić atrybuty obrysu zaznaczonych obiektów, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz atrybuty obrysu w wyskakującym menu Kategorie obrysów w oknie Inspektor właściwości.
- Wybierz polecenie Opcje wypełnienia w wyskakującym menu Kategorie obrysów aby wyświetlić więcej opcji. Wybierz atrybuty obrysu w wyskakującym oknie Opcje obrysu.



Użyj tych opcji w oknie Inspektor właściwości lub w wyskakującym oknie Opcje obrysu aby zmienić obrys stosowany do obiektu.

Aby zmienić kolor obrysu narzędzia rysującego:

- 1 Naciśnij klawisze Control+D (Windows) lub Command+D (Macintosh) aby usunąć zaznaczenie wszystkich obiektów.
- 2 Wybierz narzędzie rysujące w panelu Narzędzia.
- 3 Kliknij pole Kolor obrysu w panelu Narzędzia lub oknie Inspektor właściwości aby otworzyć wyskakujące-okno kolorów.
- 4 Wybierz kolor obrysu z zestawu próbek.
- 5 Przeciągnij aby narysować obiekt.

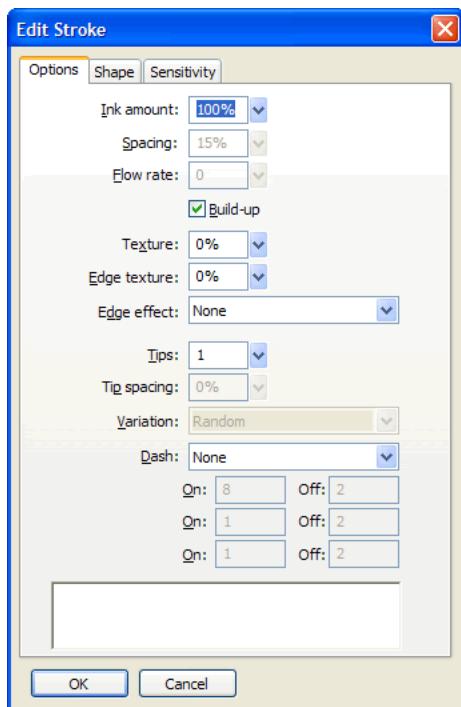
Uwaga: Nowopowstały obrys przyjmuje kolor wyświetlany w polu Kolor obrysu.

Aby usunąć wszystkie atrybuty obrysu zaznaczonego obiektu, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz Brak w wyskakującym menu Kategorii obrysów w oknie Inspektor właściwości lub w wyskakującym oknie Opcje obrysu.
-  Kliknij pole Kolor obrysu w panelu Narzędzia lub oknie Inspektor właściwości i kliknij przycisk Przezroczysty.

Tworzenie obrysów własnych

Możesz użyć okna dialogowego Edytuj obrys do zmiany określonych charakterystyk obrysu.



Okno dialogowe Edytuj obrys posiada trzy zakładki: Opcje, Kształt oraz Czułość.

W podglądzie obrysu na dole każdej zakładki wyświetlany jest bieżący pędzel z bieżącymi ustawieniami. Bieżące ustawienia czułości nacisku i szybkości wyświetlane są w podglądzie jako obrys zwężający się, zanikający lub zmieniający się inaczej, od lewej strony do prawej.

Aby otworzyć okno dialogowe Edytuj obrys:

- 1 Wybierz polecenie Opcje obrysu w wyskakującym menu Kategorie obrysów w oknie Inspektor właściwości.
- 2 Kliknij przycisk Zaawansowane.

Otworzy się wtedy okno dialogowe Edytuj obrys.

Aby ustawić ogólne opcje obrysu pędzla:

- 1 W zakładce Opcje okna dialogowego Edytuj obrys ustaw ilość farby, odstępy i współczynnik przepływu. Większe wartości współczynnika przepływu tworzą obrysy pędzla które wypełniają się z czasem jak przy użyciu aerografu.
- 2 Aby zwiększyć nachodzenie siebie pociągnięć pędzlem zaznacz opcję Wzmocnij.
- 3 Aby ustawić teksturę obrysu zmień opcję Tekstura. Im większą liczbę wybierzesz tym bardziej widoczna będzie tekstura.
- 4 Aby ustawić teksturę na krawędziach wprowadź liczbę w polu tekstowym Tekstura krawędzi i wybierz efekt krawędziowy w wyskakującym menu Efekty krawędzi.
- 5 Ustaw ilość końcówek które ma mieć obrys pędzla. W przypadku wielu końcówek wprowadź wartość Odstępy końcówek i wybierz metodę zmiany kolorów. Możesz wybrać Losowa, Jednolita, Komplementarna, Barwa lub Cień.

- 6 Aby wybrać linię kropkowaną lub przerywaną wybierz odpowiednią opcję w wyskakującym menu Kreskowanie.
- 7 Aby ustawić długości kresek i odstępów linii kropkowanej użyj trzech zestawów pól tekstowych Wł. i Wył. aby odpowiednio wpływać na pierwszą, drugą i trzecią kreskę.
- 8 Kliknij przycisk Zastosuj aby zastosować te ustawienia do zaznaczonych obrysów, a następnie kliknij przycisk OK.

Aby zmienić końcówkę pędzla:

- 1 W zakładce Kształt okna dialogowego Edytuj obrys zaznacz Kwadratowy aby użyć końcówki kwadratowej lub usuń zaznaczenie jeśli chcesz użyć końcówki okrągłej.
- 2 Wprowadź wartości rozmiaru końcówki pędzla, miękkości krawędzi, aspektu końcówki oraz kąta końcówki.
- 3 Kliknij przycisk Zastosuj a następnie przycisk OK.

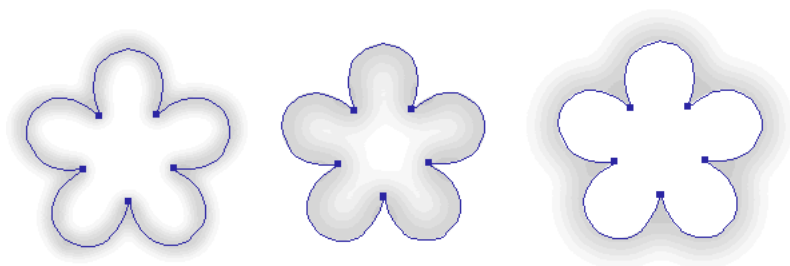
Program Fireworks posiada możliwość ustawień do dopasowywania atrybutów obrysu sterownych szybkością i naciskiem przy korzystaniu z pióra i pulpitu dociskowego firmy Wacom. Możesz wybrać te atrybuty obrysu aby sterować obrysem za pomocą pióra.

Aby ustawić czułość pióra:

- 1 W zakładce Czułość okna dialogowego Edytuj obrys wybierz w wyskakującym menu Właściwości obrysu właściwości obrysu takie jak Rozmiar, Ilość farby czy Nasycenie.
- 2 W opcjach Pod wpływem wybierz stopień, w jakim dane o czułości wpływają na bieżącą właściwość obrysu.
- 3 Kliknij przycisk OK.

Umieszczanie obrysów na ścieżkach

Domyślnie, obrys pędzla obiektu jest wyśrodkowany na ścieżce. Jest jednak możliwość umieszczenia obrysu pędzla zupełnie wewnątrz lub na zewnątrz ścieżki. Pozwala to kontrolować całkowity rozmiar obrysowanych obiektów oraz tworzyć efekty takie jak krawędzie przycisków ściętych.



Obrys wyśrodkowany, obrys wewnętrzny i obrys zewnętrzny

Możesz użyć wyskakującego menu Obrys w oknie Opcje obrysu aby zmienić orientację obrysów.

Aby przesunąć obrys pędzla do wewnątrz lub na zewnątrz zaznaczonej ścieżki:

- 1 Kliknij pole Kolor obrysu w panelu Narzędzia lub oknie Inspektor właściwości aby otworzyć wyskakujące okno kolorów.
- 2 Wybierz opcję w wyskakującym menu Położenie obrysu względem ścieżki: Wewnątrz, Wyśrodkowanie lub Zewnątrz.
- 3 Możesz też zaznaczyć opcję Wypełnienie nad obrysem.

Zwykle obrys nachodzi na wypełnienie. Zaznaczenie opcji Wypełnienie nad obrysem powoduje rysowanie wypełnienia nad obrysem. Jeśli zaznaczysz tę opcję dla obiektu z wypełnieniem nieprzezroczystym, każdy fragment obrysu leżący wewnątrz ścieżki zostanie przesłonięty. Wypełnienie o pewnym stopniu przezroczystości może podbarwiać lub mieszać się z obrysem pędzla wewnątrz ścieżki.

Tworzenie stylów obrysu

Możesz zmienić pewne charakterystyki obrysu takie jak ilość farby, kształt końcówki oraz czułość końcówki i zapisać ten obrys własny do ponownego użycia w innych dokumentach.

Aby utworzyć obrysy własne:

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij pole Kolor obrysu w panelu Narzędzia a następnie kliknij przycisk Opcje obrysu.
- Wybierz polecenie Opcje wypełnienia w wyskakującym menu Kategorie obrysów w oknie Inspektor właściwości.

Zostanie otwarte wyskakujące okno Opcje obrysu.

2 Zmień żądane atrybuty obrysu pędzla.

3 Zapisz atrybuty obrysu własnego jako styl. Więcej informacji znajduje się w części “Tworzenie i usuwanie stylów” na stronie 194.

Praca z wypełnieniami

Korzystając z okna Inspektor właściwości, wyskakującego menu Opcje wypełnienia, wskakującego okna Opcje wypełnienia oraz wyskakującego okna Gradient a także z zestawu tekstur i wzorków bitmapowych, możesz utworzyć różnorodne wypełnienia obiektów wektorowych i tekstu. Korzystając z narzędzia Wiadro z farbą lub Gradient możesz też wypełnić selekcje pikseli na podstawie bieżących ustawień wypełnienia.

Ustawianie atrybutów wypełnienia narzędzi rysujących

Możesz ustawić atrybuty wypełnienia narzędzi rysujących Prostokąt, Prostokąt Zaokrąglony, Elipsa, Wielokąt oraz Auto-kształt, które będą stosowane do obiektów w trakcie ich rysowania. Bieżący kolor wypełnienia wyświetlany jest w polu Kolor wypełnienia w panelu Narzędzia, w oknie Inspektor właściwości oraz w panelu Mikser kolorów. Możesz użyć każdego z tych paneli do zmiany wypełnienia narzędzia rysującego.



Ikona wiadro z farbą wskazuje pole Kolor wypełnienia w panelu Narzędzia, w oknie Inspektor właściwości oraz w panelu Mikser kolorów.

Aby zmienić kolor wypełnienia kryjącego odpowiednich narzędzi rysujących obiekty wektorowe oraz narzędzia Wiadro z farbą:

1 Wybierz narzędzie rysujące obiekty wektorowe lub narzędzie Wiadro z farbą.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Naciśnij klawisze Control+D (Windows) lub Command+D (Macintosh) aby usunąć zaznaczenie wszystkich obiektów, a potem kliknij pole Kolor wypełnienia w oknie Inspektor właściwości aby otworzyć wyskakujące okno Kolor wypełnienia.
- Kliknij pole Kolor wypełnienia w panelu Narzędzia lub Mikser kolorów aby otworzyć wyskakujące okno kolorów.

3 Wybierz kolor wypełnienia z zestawu próbek lub pobierz próbkę koloru z dowolnego miejsca ekranu za pomocą wskaźnika kropłomierz.

4 Użyj tego narzędzia jeśli trzeba.

Uwaga: Wybór narzędzia Tekst zawsze powoduje powrót pola Kolor wypełnienia do ostatniego używanego przez narzędzie Tekst koloru kryjącego tekstu.

Edycja wypełnień kryjących

Wypełnienie kryjące jest to kolor kryjący wypełniający wewnątrz obiektu. Możesz zmieniać kolor wypełnienia obiektu w panelu Narzędzia, w oknie Inspektor właściwości oraz w panelu Mikser kolorów.

Aby edytować wypełnienie kryjące zaznaczonego obiektu wektorowego:

1 Kliknij pole Kolor wypełnienia w oknie Inspektor właściwości, w panelu Narzędzia lub Mikser kolorów aby otworzyć wyskakujące okno kolorów.

2 Wybierz próbkę z wyskakującego-okna kolorów.

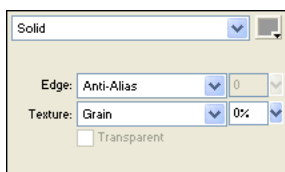
Wybrane wypełnienie wyświetli się w zaznaczonym obiekcie i stanie się aktywnym kolorem wypełnienia.

Stosowanie wypełnienia gradientowego i wzorkami

Możesz zmieniać wypełnienia aby wyświetlać różnorodne charakterystyki kryjące, rozrzucone, wzorkami oraz gradientowe obejmujące zakres od kolorów kryjących do gradientów. Charakterystyki te przypominają satynę, falowanie, fałdy oraz gradienty dopasowane do konturu obiektu w którym zostały zastosowane. Dodatkowo, możesz zmieniać różne atrybuty wypełnienia takie jak kolor, krawędź, tekstura oraz przezroczystość.

Możesz wybierać spośród wielu predefiniowanych wypełnień gradientem i wzorkami, możesz też utworzyć własne wypełnienie.

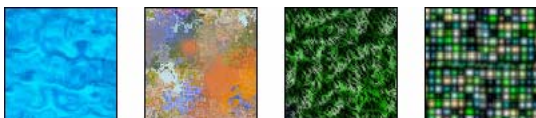
Uwaga: Nowoutworzone wypełnienie przyjmuje kolor bieżący wyświetlany w polu Kolor wypełnienia w panelu Narzędzia.



Użyj opcji Wypełnienie w oknie Inspektor właściwości lub wyskakującego okna Opcje wypełnienia do edycji atrybutów wypełnienia.

Stosowanie wypełnienia wzorkami

Możesz wypełnić obiekt ścieżkowy za pomocą grafiki bitmapowej, co nazywane jest *wypełnieniem wzorkiem*. Program Fireworks dostarcza wiele wypełnień wzorkiem takich jak Berber, Liście oraz Drewno.



Aby zastosować wypełnienie wzorkiem do zaznaczonego obiektu:

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz Wzorek w wyskakującym menu Opcje wypełnienia w oknie Inspektor właściwości.
- Kliknij pole Kolor wypełnienia w panelu Narzędzia, kliknij przycisk Opcje wypełnienia i wybierz Wzorek w wyskakującym menu Opcje wypełnienia.

2 Wybierz wzorek w wyskakującym menu Nazwa wzorku.

Wybrane wypełnienie wyświetli się w zaznaczonym obiekcie i stanie się aktywnym wypełnieniem.

Dodawanie wypełnienia własnego

Możesz ustawić plik bitmapowy jako nowy wzorek wypełnienia. Następujące formaty plików mogą być użyte jako wzorki: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF oraz PICT (tylko system Macintosh). Jeśli wypełnienie wzorkiem jest 32-bitowym obrazem przezroczystym, efekt przezroczystości wypełnienia będzie widoczny w programie Fireworks. Jeśli obraz nie jest 32-bitowy, będzie kryjący.

Gdy dodasz nowy wzorek, jego nazwa będzie wyświetlona w wyskakującym menu Nazwa wzorku wyskakującego okna Opcje wypełnienia.

Aby utworzyć nowy wzorek z pliku zewnętrznego:

1 Mając wyświetlone właściwości obiektu wektorowego w oknie Inspektor właściwości wybierz polecenie Wzorek w wyskakującym menu Opcje wypełnienia.

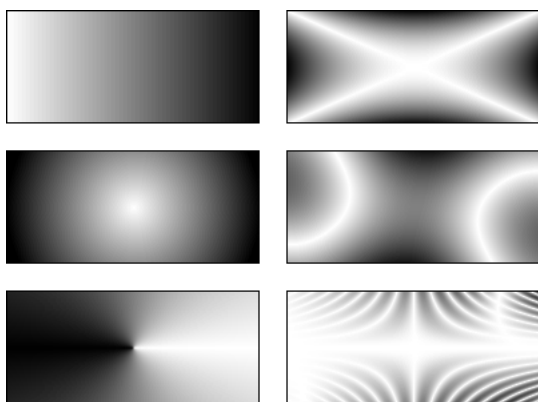
2 Kliknij pole Kolor wypełnienia lub wybierz polecenie Inny w wyskakującym menu Nazwa wzorku.

3 Znajdź plik bitmapowy który chcesz wykorzystać jako nowy wzorek i kliknij przycisk Otwórz.

Nowy wzorek zostanie dodany do listy Nazwy wzorków z zachowaniem kolejności alfabetycznej.

Stosowanie wypełnienia gradientem

Kategorie wypełnienia inne niż Brak, Kryjące, Wzorek oraz Rozrzucanie WWW są wypełnieniami gradientem. Wypełnienia te mieszają kolory tworząc różnorodne efekty.



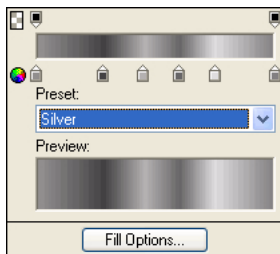
Obiekty z różnymi wypełnieniami gradientem

Aby zastosować wypełnienie gradientem do zaznaczonego obiektu:

❖ Wybierz gradient w wyskakującym menu Opcje wypełnienia w oknie Inspektor właściwości. Wybrane wypełnienie wyświetli się w zaznaczonym obiekcie i stanie się aktywnym wypełnieniem..

Edycja wypełnienia gradientem

Możesz edytować bieżące wypełnienie gradientem klikając pole Kolor wypełnienia, a następnie korzystając z wyskakującego okna Edytuj gradient.



Wyskakujące okno Edycja gradientu

Aby otworzyć wyskakujące okno Edycja gradientu:

- 1 Zaznacz obiekt który posiada wypełnienie gradientem lub wybierz wypełnienie gradientem w wyskakującym menu Opcje wypełnienia w oknie Inspektor właściwości.
- 2 Kliknij pole Kolor wypełnienia w oknie Inspektor właściwości lub w panelu Narzędzia, aby otworzyć wyskakujące okno.

Otworzy się wyskakujące okno Edytuj gradient z wyświetlonym bieżącym gradientem w rampie koloru oraz podglądzie.

Aby dodać nową próbkę koloru lub próbkę kryjącą do gradientu wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby dodać próbkę koloru kliknij obszar poniżej rampy koloru gradientu.
- Aby dodać próbkę kryjącą kliknij obszar powyżej rampy koloru gradientu.

Aby usunąć próbkę koloru lub próbkę kryjącą z gradientu:

- ❖ Przeciągnij próbkę poza wyskakujące okno Edytuj gradient.

Aby ustawić lub zmienić kolor próbki koloru:

- 1 Kliknij próbkę koloru.
- 2 Wybierz kolor z wyskakującego okna kolorów.

Aby ustawić lub zmienić stopień przezroczystości próbki kryjącej:

- 1 Kliknij próbkę kryjącą.
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przeciągnij suwak na odpowiedni procent przezroczystości, gdzie 0 oznacza całkowitą przezroczystość, a 100 całkowite krycie.
 - Wprowadź wartość liczbową od 0 do 100 aby ustawić wartość krycia.

Uwaga: W obszarach przezroczystych przez gradient prześwituje szachownica przezroczystości.

- 3 Gdy zakończysz edycję gradientu naciśnij klawisz Enter lub kliknij poza wyskakującym oknem Edytuj gradient. Zmienione wypełnienie gradientem wyświetli się we wszystkich zaznaczonych obiektach i stanie się aktywnym wypełnieniem..

Aby dopasować przejścia między kolorami w wypełnieniu:

- ❖ Przeciągnij próbki kolorów w lewo lub w prawo.

Tworzenie wypełnień za pomocą narzędzia Gradient

Narzędzie Gradient znajduje się w tej samej grupie co narzędzie Wiadro z farbą. Narzędzie to działa podobnie do narzędzia Wiadro z farbą, ale wypełnia obiekt gradientem zamiast kolorem kryjącym. Podobnie jak w przypadku narzędzia Wiadro z farbą, przechowywane są właściwości ostatnio używanego elementu.

Aby użyć narzędzia Gradient:

- 1 Kliknij narzędzie Wiadro z farbą w panelu Narzędzia i wybierz narzędzie Gradient w wyskakującym menu.
- 2 Wybierz jeden z następujących atrybutów w oknie Inspektor właściwości:

Opcje wypełnienia jest wyskakującym menu w którym możesz wybrać typ gradientu.

Pole Kolor wypełnienia po kliknięciu wyświetlane jest wyskakujące okno Edytuj gradient, w którym możesz ustawić różne opcje koloru i przezroczystości.

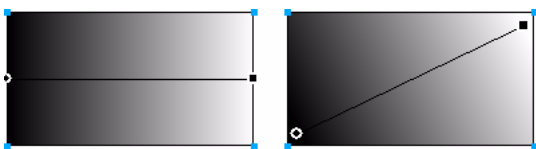
Krawędź: określa czy gradient ma mieć krawędź wypełnienia twardą, wygładzoną czy wtopioną. Jeśli wybierzesz krawędź wtopioną możesz określić stopień wtopienia.

Tekstura dostarcza wielu opcji do wyboru, takich jak Ziarno, Metal, Okno, Siatka czy Papier ścierny.

- 3 Kliknij i przeciągnij wskaźnik aby ustalić punkt początkowy gradientu, kierunek oraz długość obszaru gradientu.

Przekształcanie i zniekształcanie wypełnień

Możesz przesunąć, obracać, pochylać i zmieniać szerokość wypełnienia obiektu wzorkiem lub gradientem. Gdy używasz narzędzia Wskaźnik lub Gradient do zaznaczania obiektu z wypełnieniem wzorkiem lub gradientem, na obiekcie lub koło niego zostanie wyświetlony zestaw uchwytów. Możesz przeciągać te uchwyty aby dopasować wypełnienie obiektu.



Użyj uchwytów wypełnienia do interaktywnego dopasowania wypełnienia wzorkiem lub gradientem.

Aby przesunąć wypełnienie obiektu:

- ❖ Przeciągnij okrągły uchwyt lub kliknij nowe położenie wypełnienia używając narzędzia Gradient.

Aby obrócić wypełnienie:

- ❖ Przeciągnij linie łączące uchwyty.

Aby dopasować szerokość i pochylenie wypełnienia:

- ❖ Przeciągnij uchwyt kwadratowy.

Ustawianie krawędzi twardych, wygładzonych i wtapianych

W programie Fireworks krawędź wypełnienia może być linią twardą lub zmiękczoną przez zastosowanie efektów wygładzania lub wtapiania. Domyślnie, krawędzie są wygładzane. Wygładzanie zmiękcza postrzępione krawędzie które mogą występować w zaokrąglonych obiektach takich jak elipsy i okręgi, przez delikatne mieszanie krawędzi z tłem.

Wtapianie natomiast, powoduje wyraźne mieszanie po obu stronach krawędzi. Zmiękcza to krawędź wywołując efekt podobny do blasku.

Aby zmienić krawędź zaznaczonego obiektu:

1 Aby wyświetlić wyskakujące menu Krawędź wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij wyskakujące menu pola Krawędź w oknie Inspektor właściwości.
- Kliknij pole Kolor wypełnienia w panelu Narzędzia, kliknij przycisk Opcje wypełnienia i kliknij wyskakujące-menu Krawędź.

2 Wybierz opcję krawędzi: Twarda krawędź, Wygładź lub Wtop.

3 W przypadku krawędzi wtapianej wybierz też liczbę pikseli po obu stronach krawędzi które będą wtapiane.

Liczbą domyślną jest 10. Możesz wybrać wartości od 0 do 100. Im większą wartość wybierzesz tym większe będzie wtapianie.



Informacje na temat zapisywania własnego wypełnienia gradientem

Aby zapisać bieżące ustawienia gradientu jako gradient własny, do użytku w innych dokumentach musisz utworzyć styl. Więcej informacji znajduje się w części "Tworzenie i usuwanie stylów" na stronie 194.

Usuwanie wypełnienia

Łatwo możesz usunąć atrybuty wypełnienia z zaznaczonych obiektów.

Aby usunąć wypełnienie zaznaczonego obiektu, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz opcję Brak w wyskakującym menu Opcje wypełnienia w oknie Inspektor właściwości lub w wyskakującym menu Opcje wypełnienia w wyskakującym oknie Opcje wypełnienia.
- ☒ Kliknij dowolne pole Kolor wypełnienia i kliknij przycisk Przezroczysty. Opcja ta usuwa tylko wypełnienia kryjące.

Dodawanie tekstury do obrysów i wypełnień

Możesz dodać trójwymiarowe efekty zarówno do obrysów jak i wypełnień dodając teksturę. Program Fireworks dostarcza klika tekstur, możesz też używać tekstur zewnętrznych.

Dodawanie tekstury do obrysu

Tekstury zmieniają jasność obrysu, ale nie wpływają na barwę nadając obrysom mniej mechaniczny, a bardziej naturalny wygląd, jak gdyby malowania na powierzchni z fakturą. Wpływ tekstury jest bardziej widoczny gdy stosuje się ją do szerokich obrysów. Możesz dodać teksturę do dowolnego obrysu. Program Fireworks jest wyposażony w kilka tekstur takich jak Szyfon, Plama tłuszczu i Papier ścierny.



Użyj opcji Obrys w oknie Inspektor właściwości lub w wyskakującym oknie Opcje obrysu aby dodać teksturę do obrysu pędzla.

Aby dodać teksturę do obrysu zaznaczonego obiektu:

1 Aby otworzyć wyskakujące menu Tekstura obrysu wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij wyskakujące menu pola Tekstura obrysu w oknie Inspektor właściwości.
- Kliknij pole Kolor obrysu w panelu Narzędzia, kliknij przycisk Opcje obrysu i kliknij wyskakujące-menu Tekstura.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz teksturę z wyskakującego menu.
- Wybierz polecenie Inne w wyskakującym menu i znajdź plik z teksturą aby użyć go jako teksturę zewnętrzną.

Uwaga: Możesz użyć tekstur z plików w poniższych formatach: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF oraz PICT (tylko system Macintosh).

3 Wprowadź wartość procentu od 0 do 100 aby określić głębokość tekstury.

Zwiększanie procentu zwiększa intensywność tekstury.

Dodawanie tekstury do wypełnienia

Tekstury zmieniają jasność wypełnienia, ale nie wpływają na barwę, nadając wypełnieniom mniej mechaniczny, bardziej naturalny wygląd. Możesz dodać teksturę do dowolnego wypełnienia. Program Fireworks jest wyposażony w kilka tekstur takich jak Szyfon, Plama tłuszczu i Papier ścierny. Możesz też użyć plików bitmapowych jako tekstury. Umożliwia to utworzenie tekstury własnej dowolnego typu.

Aby dodać teksturę do wypełnienia zaznaczonego obiektu:

1 Aby otworzyć wyskakujące menu Tekstura wypełnienia wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij wyskakujące menu pola Tekstura wypełnienia w oknie Inspektor właściwości.
- Kliknij pole Kolor wypełnienia w panelu Narzędzia, kliknij przycisk Opcje wypełnienia i kliknij wyskakujące-menu Tekstura.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz teksturę z wyskakującego menu.
- Wybierz polecenie Inne w wyskakującym menu i znajdź plik z teksturą aby użyć go jako teksturę zewnętrzną.

3 Wprowadź wartość procentu od 0 do 100 aby określić głębokość tekstury.

Zwiększanie procentu zwiększa intensywność tekstury.

4 Zaznacz opcję Przezroczystość aby wprowadzić efekty przezroczystości do wypełnienia.

Procent Tekstury wpływa jednocześnie na stopień przezroczystości.

Dodawanie tekstury własnej

Jako tekstury możesz używać plików bitmapowych utworzonych przez program Fireworks i inne aplikacje. Możesz użyć tekstur z plików w poniższych formatach: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF oraz PICT (tylko system Macintosh).

Gdy dodasz nową teksturę, jej nazwa pojawi się w wyskakującym menu Nazwa tekstury.

Aby utworzyć nową teksturę z pliku zewnętrznego:

1 Mając wyświetlone właściwości obiektu wektorowego w oknie Inspektor właściwości wybierz polecenie Inne w dowolnym z wyskakujących menu Nazwa tekstury.

2 Znajdź plik bitmapowy którego chcesz użyć jako nową teksturę i kliknij przycisk Otwórz.

Nowa tekstura zostanie dodana do listy Nazwa tekstury z zachowaniem kolejności alfabetycznej.

Rozdział 8: Korzystanie z filtrów aktywnych

Filtry aktywne (wcześniej znane jako Efekty aktywne) programu Fireworks CS3 są udoskonaleniami, które można stosować do obiektów wektorowych, obrazów bitmapowych i tekstu. Filtry aktywne zawierają ukosy i wypukłości, wypełnione cienie, rzucone cienie i blaski, korektę koloru oraz rozmywanie i wyostrażanie. Możesz zastosować Filtry aktywne do zaznaczonych obiektów bezpośrednio z panelu Inspektor właściwości.

Program Fireworks automatycznie aktualizuje Filtry aktywne wtedy, gdy edytujesz obiekty, które je zastosowały. Po zastosowaniu filtra aktywnego, możesz zmienić jego opcje w dowolnym momencie lub zmienić porządek filtrów w celu przeprowadzenia eksperymentu z filtrem łączonym. Możesz włączyć i wyłączyć Filtry aktywne lub usunąć je w panelu Inspektor właściwości. Jeśli usuniesz filtr, obiekt lub obraz powraca do swojego poprzedniego wyglądu.

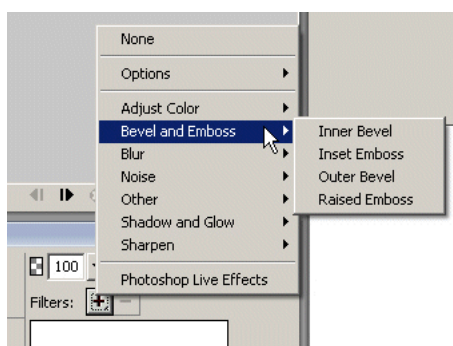
Niektóre filtry znajdujące się obecnie na liście Filtrów aktywnych programu Fireworks—takie jak Auto poziomy, Rozmycie gaussowskie i Maska wyostrażająca—były poprzednio dostępne tylko jako nieodwracalne wtyczki lub filtry. Dodatkowo, możesz dodać wtyczki trzeciej części, które mogą być użyte jako Filtry aktywne w programie Fireworks. Jeśli wolisz, możesz użyć tych filtrów w tradycyjny sposób używając menu Filtry. Więcej informacji znajduje się w części “Dopasuj kolor i odcień bitmapy” na stronie 76.

Ten rozdział obejmuje następujące tematy:

- “Stosowanie filtrów aktywnych” na stronie 156
- “Edytowanie filtrów aktywnych” na stronie 161

Stosowanie filtrów aktywnych

Możesz zastosować jeden lub więcej filtrów aktywnych do zaznaczonych obiektów używając panelu Inspektor właściwości. Za każdym razem, kiedy dodajesz nowy filtr aktywny do obiektu, jest on dodawany do listy w wyskakującym menu Dodaj filtry w panelu Inspektor właściwości. Możesz włączyć i wyłączyć każdy filtr aktywny.



wyskakujące menu Filtry w panelu Inspektor właściwości

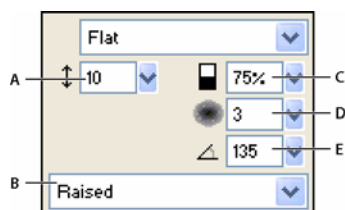
Kiedy wybierasz obiekty kwalifikujące się do filtrów aktywnych, lokalizacja opcji Filtry aktywne różni się nieco w zależności od tego, czy Inspektor właściwości ma pełną wysokość czy połowę wysokości:

- Kiedy Inspektor właściwości jest maksymalizowany do pełnej wysokości, użyj przycisku Dodaj filtry aktywne, przycisku Usuń filtry aktywne i listy zastosowanych filtrów aktywnych wyświetlonej w panelu Inspektor właściwości.
- Kiedy Inspektor właściwości jest w połowie wysokości, kliknij Edytuj filtry, aby wyświetlić przycisk Dodaj filtry aktywne, przycisk Usuń filtry aktywne i listę zastosowanych filtrów aktywnych.

Uwaga: Nowo utworzone wypełnienie używa bieżącego koloru, który jest wyświetlony w polu Kolor wypełnienia w panelu Narzędzia.

Możesz dostosować każdy filtr aktywny, aby uzyskać pożądany wygląd. Kiedy zaznaczasz filtry korekty koloru, okna dialogowe otwierają posiadane kontrolki, aby dopasować charakterystyki koloru, takie jak auto poziomy, jasność i kontrast, barwa i nasycenie, odwrócenie, krzywe i kolor wypełnienia. Kiedy wybierasz filtry Faza, Rozmycie, Płaskorzeźba, Blask, Cień lub Wyostrażanie, otwiera się albo okno dialogowe albo wyskakujące menu umożliwiające dopasowanie ustawień filtrów. Kiedy wybierasz filtr rozmycia lub wyostrażania, jest on stosowany bezpośrednio do obiektu.

Eksperymentuj z ustawieniami aż uzyskasz pożądany wygląd. Gdybyś chciał później zmienić ustawienia filtra, zobacz “Edytowanie filtrów aktywnych” na stronie 161.



Faza wewnętrzna, wyskakujące okno

A. Szerokość ukosu B. Ustawienia wstępne przycisku ukosu C. Kontrast D. Miętkość E. Kąt ukosu

Aby zastosować filtr aktywny do zaznaczonych obiektów:

1 Kliknij przycisk Dodaj filtry aktywne w panelu Inspektor właściwości, a następnie zaznacz filtr z wyskakującego menu Dodaj filtry:

Filtr jest dodany do listy Filtry dla zaznaczonego obiektu.



Filtr aktywny będzie wpływał tylko na zaznaczone piksele wewnątrz obrazu, jeśli wytniesz i wkleisz zaznaczone piksele, żeby utworzyć nowy obraz bitmapowy, który możesz zaznaczyć i zastosować Filtr aktywny.

2 Jeśli wyskakujące okno lub okno dialogowe są otwarte, wprowadź ustawienia filtra, a następnie wykonaj jedną z następujących czynności:

- Jeśli filtr aktywny ma okno dialogowe, kliknij OK.
- Jeśli filtr aktywny ma wyskakujące okno, wciśnij Enter lub kliknij gdziekolwiek w przestrzeni roboczej.

3 Powtórz kroki 1 i 2, aby zastosować więcej filtrów aktywnych.

Uwaga: Porządek, w którym filtry aktywne są stosowane wpływa na filtr ogólny. Możesz przeciągnąć filtry aktywne, aby zmienić ich porządek składowania. Więcej informacji znajduje się w części “Zmiana porządku filtrów aktywnych” na stronie 161.

Aby umożliwić lub uniemożliwić zastosowanie filtra aktywnego do obiektu:

- ❖ Kliknij pole znajdujące się obok filtra na liście Filtry w panelu Inspektor właściwości.

Aby umożliwić lub uniemożliwić zastosowanie wszystkich filtrów aktywnych do obiektu:

❖ Kliknij przycisk Dodaj filtry aktywne w panelu Inspektor właściwości, a następnie wybierz polecenie Opcje > Wszystkie włączone lub Opcje > Wszystkie włączone z wyskakującego menu:

Informacje na temat usuwania filtrów aktywnych znajdują się w części “Usuwanie filtrów aktywnych” na stronie 161.

Stosowanie ukośnych krawędzi

Stosowanie ukośnych krawędzi do obiektu daje mu podniesiony wygląd. Możesz utworzyć wewnętrzny ukos lub zewnętrzny ukos.



Prostokąt, z filtrem Faza wewnętrzna i z filtrem Faza zewnętrzna

Aby zastosować ukośne krawędzie do zaznaczonego obiektu:

1 Kliknij przycisk Dodaj filtry aktywne w panelu Inspektor właściwości, a następnie zaznacz opcję ukosu z wyskakującego menu:

- Faza i płaskorzeźba > Faza wewnętrzna.
- Faza i płaskorzeźba > Faza zewnętrzna.

2 Edytuj ustawienia filtra w wyskakującym oknie.

3 Kliknij poza oknem lub wciśnij Enter, aby je zamknąć.

Stosowanie wypukłości

Możesz użyć filtr aktywny Płaskorzeźba w celu spowodowania pojawienia się obrazu, obiektu lub tekstu wstawionego do lub podniesionego z obszaru roboczego.



Obiekt, z filtrem Wstawiona płaskorzeźba i z filtrem Podniesiona płaskorzeźba

Aby zastosować filtr Płaskorzeźba

1 Kliknij przycisk Dodaj filtry aktywne w panelu Inspektor właściwości, a następnie zaznacz opcję wypukłości z wyskakującego menu:

- Faza i płaskorzeźba > Wstawiona płaskorzeźba.
- Faza i płaskorzeźba > Podniesiona płaskorzeźba.

2 Edytuj ustawienia filtra w wyskakującym oknie.

Jeśli chcesz, aby oryginalny obiekt pojawił się na wypukłym obszarze, zaznacz Pokaż obiekt.

3 Kiedy skończysz, kliknij poza oknem lub wciśnij Enter, aby je zamknąć.

Uwaga: Aby uzyskać zgodność ze starszymi wersjami, zastosuj filtr aktywny Płaskorzeźba do obiektów we wcześniej utworzonych dokumentach, które są otwarte, podczas gdy opcja Pokaż obiekt jest odznaczona.

Stosowanie cieni i blasków

Program Fireworks ułatwia stosowanie wypełnionych cieni, rzuconych cieni, wewnętrznych cieni i blasków do obiektów. Możesz określić kąt cienia, aby symulować kąt światła świecącego na obiekcie.



Filtry Rzucony cień, Wewnętrzny cień i Blask

Aby zastosować wypełniony cień:

- 1 Kliknij przycisk Dodaj filtry aktywne w panelu Inspektor właściwości, wyceluj w Cień i blask, a następnie kliknij Wypełniony cień.
- 2 Dopasuj ustawienia filtra w oknie dialogowym Wypełniony cień:
 - Przeciągnij suwak Kąt, aby ustawić kierunek cienia.
 - Przeciągnij suwak Odległość, aby ustawić odległość cienia od obiektu.
 - Zaznacz pole wyboru Kolor wypełnienia, aby zastosować kolor wypełnienia do cienia.
 - Zaznacz pole koloru, aby otworzyć wyskakujące okno kolor i ustawić kolor cienia.
 - Jeśli nie chcesz obejrzeć wstępnie wypełnionego cienia, wyczyść pole wyboru Podgląd.
- 3 Kiedy skończysz, kliknij OK.

Aby zastosować rzucony cień lub wewnętrzny cień:

- 1 Kliknij przycisk Dodaj filtry aktywne w panelu Inspektor właściwości, a następnie zaznacz opcję cienia z wyskakującego menu:
 - Cień i blask > Rzucony cień.
 - Cień i blask > Wewnętrzny cień.
- 2 Edytuj ustawienia filtra w wyskakującym oknie.
 - Przeciągnij suwak Odległość, aby ustawić odległość cienia od obiektu.
 - Zaznacz pole koloru, aby otworzyć wyskakujące okno kolor i ustawić kolor cienia.
 - Przeciągnij suwak Krycie, aby ustawić procent przezroczystości cienia.
 - Przeciągnij suwak Miękkosć, aby ustawić ostrość cienia.
 - Przeciągnij tarczę obrotową Kąt, aby ustawić kierunek cienia.
 - Zaznacz Nokaut, aby ukryć obiekt i wyświetlić tylko cień.
- 3 Kiedy skończysz, kliknij poza oknem lub wciśnij Enter, aby je zamknąć.

Aby zastosować blask:

- 1 Kliknij przycisk Dodaj filtry w panelu Inspektor właściwości, a następnie wybierz polecenie Cień i blask > Blask.
- 2 Edytuj ustawienia filtra w wyskakującym oknie.
 - Zaznacz pole koloru, aby otworzyć wyskakujące okno kolor i ustawić kolor blasku.
 - Przeciągnij suwak Szerokość, aby ustawić szerokość blasku.

- Przeciągnij suwak Krycie, aby ustawić procent przezroczystości blasku.
- Przeciągnij suwak Miętkość, aby ustawić ostrość blasku.
- Przeciągnij suwak Przesunięcie, aby ustawić odległość blasku od obiektu.

3 Kiedy skończysz, kliknij poza oknem lub wciśnij Enter, aby je zamknąć.

Stosowanie filtrów i wtyczek programu Photoshop jako Filtry aktywne

Możesz zastosować wszystkie wbudowane filtry i wtyczki w wyskakującym menu Dodaj filtry jako filtry aktywne używając panelu Inspektor właściwości. Stosowanie ich jako filtry aktywne zapewnia możliwość edycji lub usunięcia ich z obiektu w dowolnym momencie.

***Uwaga:** Menu znane jako Xtras w niektórych poprzednich wersjach programu Fireworks nazywane jest menu Filtry w programie Fireworks 8 i późniejszych wersjach. Rozszerzenia Xtra programu Fireworks są teraz znane jako filtry.*

Wtyczki z menu Filtry

Kiedy instalujesz wtyczkę programu Adobe Photoshop w programie Fireworks, jest ona dodawana do menu Filtry i do panelu Inspektor właściwości. Powinieneś używać menu Filtry, żeby stosować filtry i wtyczki programu Photoshop tylko wtedy, gdy jesteś pewien, że nie będziesz chciał edytować ani usunąć filtra. Możesz usunąć filtr tylko wtedy, gdy polecenie Cofnij jest dostępne.

Instalowanie wtyczek programu Photoshop

Możesz użyć panelu Inspektor właściwości, żeby zastosować niektóre wtyczki programu Photoshop jako Filtry aktywne. Nie wszystkie wtyczki programu Photoshop mogą być użyte jako Filtry aktywne. Możesz także importować wtyczki programu Photoshop poprzez wskazanie katalogu wtyczek w oknie dialogowym Preferencje. Więcej informacji znajduje się w części "Preferencje folderów" na stronie 372.

Kiedy dzielisz plik programu Fireworks, w którym wtyczka programu Photoshop jest stosowana jako Filtr aktywny, ktokolwiek otworzy ją, będzie mógł zobaczyć filtr tylko na komputerze, na którym wtyczka jest zainstalowana. Jednakże filtry programu Fireworks są zapisane w pliku programu Fireworks.

Aby zainstalować wtyczki programu Photoshop:

- 1** Kliknij przycisk Dodaj filtry w panelu Inspektor właściwości, a następnie wybierz polecenie Opcje > Wskaż wtyczki.
- 2** Nawiguj do katalogu, w którym wtyczki programu Photoshop są zainstalowane i kliknij OK.
- 3** Uruchom ponownie program Fireworks, aby wczytać wtyczki.

***Uwaga:** Jeśli przesuwasz wtyczki do innego katalogu, powtórz powyższe kroki lub wybierz polecenie Plik > Preferencje i kliknij zakładkę Katalogi, aby zmienić ścieżkę do wtyczek. Następnie uruchom ponownie program Fireworks.*

Aby zastosować wtyczkę programu Photoshop do zaznaczonego obiektu jako Filtr aktywny:

- ❖ Kliknij przycisk Dodaj filtry aktywne w panelu Inspektor właściwości, a następnie wybierz filtr z podmenu Opcje.

Stosowanie efektów warstwowych programu Photoshop

Możesz także zastosować niektóre efekty warstwowe programu Photoshop używając wyskakującego menu Dodaj filtry w panelu Inspektor właściwości. Jeśli importujesz plik PSD, możesz także edytować efekty warstwowe, które już istnieją w pliku.

Aby zastosować efekty warstwowe programu Photoshop

- 1 Kliknij przycisk Dodaj filtry w panelu Inspektor właściwości, a następnie zaznacz Filtry aktywne programu Photoshop.
- 2 Zaznacz jeden z efektów w oknie z lewej strony, a następnie edytuj ustawienia w oknie z prawej strony. Możesz zaznaczyć wiele efektów naraz.
- 3 Kliknij OK, aby zastosować efekty warstwowe.

Informacje o stosowaniu filtrów do zgrupowanych obiektów

Kiedy stosujesz filtr do grupy, jest on stosowany do wszystkich obiektów w grupie. Jeśli obiekty przestają być zgrupowane, ustawienia każdego filtra obiektu powracają do postaci, w której były stosowane do obiektu indywidualnie.

Możesz zastosować filtr do pojedynczego obiektu wewnątrz grupy poprzez zaznaczenie tylko tego obiektu narzędziem Zaznaczanie podrzędne. Aby uzyskać informacje dotyczące zaznaczania grup lub obiektów wewnątrz grupy, zobacz "Zaznaczanie obiektów w grupach" na stronie 62.

Edytowanie filtrów aktywnych

Kiedy klikniesz przycisk informacji o filtrze aktywnym w panelu Inspektor właściwości, program Fireworks otwiera wyskakujące okno z bieżącymi ustawieniami dla filtra, które możesz edytować.

Aby edytować filtr aktywny, należy:

- 1 Kliknij przycisk informacji w panelu Inspektor właściwości, znajdujący się obok filtra, którego chcesz edytować. Otworzy się odpowiednie wyskakujące okno lub okno dialogowe.

- 2 Dopasuj ustawienia filtra.

Uwaga: Jeśli filtr nie jest edytowalny, przycisk informacji jest przyciemniony. Na przykład nie możesz edytować filtra *Auto poziomy*.

- 3 Kliknij poza oknem lub wciśnij Enter.

Zmiana porządku filtrów aktywnych

Możesz zmienić porządek filtrów stosowanych do obiektu. Zmiana porządku filtrów zmienia sekwencję, w której filtry są stosowane, co może zmienić filtr łączony.

Generalnie, filtry które zmieniają wnętrze obiektu, takie jak filtr Faza wewnętrzna, powinny być stosowane przed filtrami, które zmieniają zewnątrz obiektu. Na przykład, powinieneś zastosować filtr Faza wewnętrzna przed stosowaniem filtra Faza zewnętrzna, Blask lub Cień.

Aby zmienić porządek filtrów stosowanych do zaznaczonego obiektu:

- ❖ Przeciągnij filtr do żądanego położenia na liście w panelu Inspektor właściwości.

Uwaga: Filtry znajdujące się na górze listy są stosowane przed filtrami znajdującymi się na dole.

Usuwanie filtrów aktywnych

Możesz z łatwością usunąć pojedyncze filtry lub wszystkie filtry z obiektu.

Aby usunąć pojedynczy filtr zastosowany do zaznaczonego obiektu:

❖ Zaznacz filtr, który chcesz usunąć z listy Filtry w panelu Inspektor właściwości, a następnie kliknij przycisk Usun filtry aktywne.

Aby usunąć wszystkie filtry z zaznaczonego obiektu:

❖ Kliknij przycisk Dodaj filtry aktywne w panelu Inspektor właściwości, a następnie wybierz Brak z wyskakującego menu.

Tworzenie projektowanych samodzielnie filtrów aktywnych

Możesz zapisać szczególną kombinację ustawień dla filtrów aktywnych poprzez tworzenie projektowanego samodzielnie filtra. Wszystkie projektowane samodzielnie filtry aktywne pojawiają się w wyskakującym menu Dodaj filtry w panelu Inspektor właściwości i w panelu Style. Projektowane samodzielnie filtry aktywne są aktualnymi stylami z odznaczonymi wszystkimi opcjami właściwości, z wyjątkiem opcji Filtr.

- Możesz stworzyć projektowany samodzielnie filtr aktywny poprzez użycie panelu Inspektor właściwości lub panelu Style.
- Możesz zastosować projektowany samodzielnie filtr aktywny, aby zaznaczyć obiekty z wyskakującego menu Dodaj filtry lub panelu Style.
- Możesz zmienić nazwę lub usunąć projektowany samodzielnie filtr aktywny używając panelu Style.

Aby utworzyć projektowany samodzielnie filtr aktywny przy pomocy panelu Inspektor właściwości:

1 Zastosuj ustawienia filtra aktywnego do zaznaczonych obiektów. Więcej informacji znajduje się w części “Stosowanie filtrów aktywnych” na stronie 156.

2 Kliknij przycisk Dodaj filtry w panelu Inspektor właściwości, a następnie wybierz polecenie Opcje > Zapisz jako style.

Otwarte zostaje okno dialogowe Nowe style.

3 Wpisz nazwę dla stylu i kliknij OK.

Nazwa projektowanego samodzielnie filtra aktywnego jest dodawana do wyskakującego-menu Dodaj filtry, a ikona stylu reprezentująca filtr jest dodawana do panelu Style.

Aby utworzyć projektowany samodzielnie filtr aktywny przy pomocy panelu Style:

1 Zastosuj ustawienia filtra aktywnego do zaznaczonych obiektów. Więcej informacji znajduje się w części “Stosowanie filtrów aktywnych” na stronie 156.

2 Z menu Opcje w panelu style wybierz polecenie Nowy styl.

Otwarte zostaje okno dialogowe Nowe style.

3 Odznacz wszystkie właściwości poza właściwością Filtr, wprowadź nazwę i kliknij OK.

Nazwa projektowanego samodzielnie filtra aktywnego jest dodawana do wyskakującego menu Dodaj filtry, a ikona stylu reprezentująca filtr aktywny jest dodawana do panelu Style.

***Uwaga:** Jeśli wybierzesz dowolną dodatkową właściwość w oknie dialogowym Dodaj nowy styl, styl nie będzie dłużej stanowił pozycji w wyskakującym menu Dodaj filtr w panelu Inspektor właściwości, chociaż pozostanie w panelu Style jako styl typowy.*

Aby zastosować projektowany samodzielnie filtr aktywny do zaznaczonego obiektu, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij przycisk Dodaj filtry w panelu Inspektor właściwości, a następnie zaznacz projektowany samodzielnie filtr aktywny.
- Kliknij ikonę projektowanego samodzielnie filtra aktywnego w panelu Style.

Możesz zmienić nazwę lub usunąć projektowany samodzielnie filtr aktywny, tak jak zrobiłbyś z każdym innym stylem w panelu Style. Aby uzyskać dodatkowe informacje, zobacz “Tworzenie i usuwanie stylów” na stronie 194 i “Edycja stylów” na stronie 195.

Uwaga: Nie możesz zmienić nazwy lub usunąć standardowego filtra programu Fireworks.

Zapisywanie filtrów aktywnych jako poleceń

Możesz zapisać filtr i użyć go ponownie poprzez utworzenie polecenia na nim opartego. Posługując się panelem Historia możesz zautomatyzować wszystkie filtry aktywne zastosowane do obiektu, tworząc polecenie dostępne z menu Polecenia. Możesz użyć tych poleceń w przetwarzaniu wsadowym. Więcej informacji znajduje się w części “Wykonywanie poleceń za pomocą przetwarzania wsadowego” na stronie 362.

Aby zapisać ustawienia filtra jako polecenie

- 1 Zastosuj filtry do obiektu.
- 2 Jeśli panel Historia nie jest widoczny, wybierz polecenie Okno > Historia.
- 3 Kliknij kolejne akcje, które chcesz zapisać jako polecenie, utrzymując wciśnięty klawisz Shift.
- 4 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz polecenie Zapisz jako polecenie z panelu Historia menu Opcje.
 - Kliknij przycisk Zapisz na dole panelu Historia.



A. Zapisz przycisk

- 5 Wprowadź nazwę polecenia i kliknij OK, żeby dodać polecenie do menu Polecenia.

Rozdział 9: Strony, warstwy, maskowanie i mieszanie

Program Fireworks CS3 ma dodaną zdolność tworzenia pojedynczego pliku PNG, który zawiera wiele stron. Każda strona zawiera swoje własne ustawienia obszaru roboczego, koloru, rozdzielczości obrazu i linii prowadzących. Te ustawienia mogą dotyczyć każdej strony z osobna lub wszystkich stron dokumentu jednocześnie. Można także utworzyć stronę wzorcową dla wspólnych elementów.

Warstwy i strony mogą być używane wspólnie, jeśli używasz elementów, które powinny pojawić się na więcej niż jednej stronie. Warstwy mogą być stosowane do pojedynczej strony lub do wielu stron. Jeśli Warstwy dotyczą wielu stron, są wyświetlane na żółto, żeby odróżniać się od Warstw dotyczących pojedynczych stron. Tylko warstwa z najwyższego poziomu ogólności może dotyczyć wielu stron.

Warstwy dzielą dokument programu Fireworks na trzy odrębne płaszczyzny, jak gdyby składniki ilustracji były narysowane na oddzielnych nakładkach z papieru kalkowego. Dokument może stworzony z wielu warstw, a każda warstwa może zawierać wiele warstw podrzędnych i obiektów. W programie Fireworks, panel Warstwy prezentuje listę warstw i obiektów zawartych w każdej warstwie. Warstwy programu Fireworks są podobne do zbiorów warstw w programie Adobe Photoshop. Warstwy programu Photoshop są podobne do pojedynczych obiektów programu Fireworks.

Maskowanie daje ci możliwość twórczej kontroli nad warstwami i obiektami. Możesz stosować maski i tryby mieszania z panelu Warstwy. Możesz także tworzyć maski poprzez użycie opcji z menu Zaznacz i Modyfikuj. Możesz użyć obiektu wektorowego lub bitmapowego w celu zablokowania części obrazu, którego on dotyczy. Jeśli chcesz na przykład zablokować część zdjęcia, w ten sposób by wokół niego pojawiła się eliptyczna ramka, możesz wkleić eliptyczny kształt jako maskę na wierzchu zdjęcia. Wszystkie obszary znajdujące się poza elipsą znikną, wykadrowane i pozostanie tylko część obrazu znajdująca się wewnątrz elipsy.

Techniki mieszania oferują kolejny poziom kreatywnej kontroli. Możesz stworzyć unikalne efekty mieszając kolory w nakładających się obiektach. Program Fireworks posiada szereg trybów mieszania, które mają pomóc osiągnąć pożądaną wygląd.

Ten rozdział obejmuje następujące tematy:

- “Posługiwanie się stronami” na stronie 164
- “Posługiwanie się warstwami” na stronie 168
- “Maskowanie obrazów” na stronie 174
- “Mieszanie i przezroczystość” na stronie 189

Posługiwanie się stronami

Plik dokumentu programu Fireworks CS3 (PNG) może zawierać jedną lub więcej stron. Możesz także utworzyć wszystkie strony zanim zaczniesz rysować lub dodać strony, których potrzebujesz. Jeśli nie utworzysz żadnej nowej strony, wszystkie elementy pliku będą znajdowały się na pojedynczej stronie (strona 1).

Strony możesz obejrzeć w swoim pliku w panelu Strony. Strony są dodawane w porządku, w jakim były tworzone.

Nazwa aktywnej strony jest podświetlana w panelu Strony i pokazywana na stronach w wyskakującym menu, w aktywnym pasku dokumentu, poniżej aktywnego dokumentu. Obiekty na każdej stronie są wyświetlane w miniaturce obok nazwy strony w panelu Strony.

Każda strona ma niezależną hierarchię zawierającą warstwę Sieć WWW i warstwy ogólne, które mogą być dzielone między różne strony. Można także utworzyć stronę wzorcową dla przetrzymywania wspólnych elementów. Obiekty i hierarchia warstw ze strony wzorcowej są dziedziczone przez wszystkie inne strony.

Dodawanie i usuwanie stron

Możesz dodać nowe strony, usunąć niechciane strony i powielić istniejące strony w trakcie używania panelu Strony.

Podczas tworzenia nowej strony, na końcu listy stron wstawiana jest strona pusta. Nowa strona staje się stroną aktywną i jest podświetlana w panelu Strony. Kiedy usuwasz stronę, stroną aktywną staje się strona znajdująca się na liście powyżej usuwanej strony.

Utworzenie duplikatu strony powoduje dodanie nowej strony, która zawiera te same obiekty i hierarchię warstw jak aktualnie wybrana strona. Duplikaty obiektów utrzymują krycie i tryb mieszania obiektów, z których zostały skopiowane. Możesz dokonywać zmian na duplikatach obiektów bez wpływu na oryginały.

Aby dodać stronę, wykonaj jedną z następujących czynności:

-  Kliknij przycisk Nowa/Duplikat strony w panelu strony.
- Wybierz polecenie Edytuj > Wstaw > Strona.
- Wybierz polecenie Nowa strona z menu Opcje panelu Strony i kliknij OK.

Aby usunąć stronę, wykonaj jedną z następujących czynności:

-  Przeciągnij stronę do ikony kosza na śmieci w panelu Strony.
- Wybierz stronę i kliknij ikonę kosza na śmieci w panelu Strony.
- Wybierz polecenie Usuń stronę z menu Opcje panelu Strony.

Aby powielić stronę, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij stronę do przycisku Nowa/Duplikat strony.
- Wybierz stronę i wybierz Duplikat strony z menu Opcje panelu Strony.

Aby dokonać przesunięcia między stronami, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz żądaną stronę w panelu Strony.
- Używaj przycisków Strona powyżej i Strona poniżej na klawiaturze.
- Wybierz żądaną stronę spośród stron wyskakującego menu na dole okna dokumentu.



Gwiazdka znajdująca się obok nazwy strony na stronach wyskakującego menu wskazuje na stronę wzorcową.

Edytowanie stron

Każda strona jest oddzielnym dokumentem obszaru roboczego. Rozmiar, kolor i rozdzielczość obrazu obszaru roboczego mogą być dostosowywane według potrzeb, osobno dla każdej strony.

Aby edytować rozmiar, kolor i rozdzielczość obrazu obszaru roboczego:

- 1 Wybierz stronę z panelu Strony lub spośród stron wyskakującego menu na dole okna dokumentu.
- 2 Wybierz polecenie Modyfikuj > Obszar roboczy > Rozmiar obrazu, Modyfikuj > Obszar roboczy > Kolor obszaru roboczego lub Modyfikuj > Obszar roboczy > Rozmiar obszaru roboczego.
- 3 Dokonaj żądanych zmian. Jeśli obszar roboczy dla strony jest zaznaczony, zmiany te mogą być także dokonane poprzez użycie panelu Właściwości.
- 4 Aby zastosować zmiany tylko do wybranej strony, należy zaznaczyć pole wyboru Tylko bieżąca strona. Aby zastosować zmiany do wszystkich stron, należy odznaczyć pole wyboru.

Używanie strony wzorcowej

Jeśli chcesz aby jakieś elementy były wspólne dla wszystkich stron, możesz posłużyć się stroną wzorcową. W trakcie konwersji zwykłej strony na stronę wzorcową, przesuwa się ona na czoło listy stron w panelu Strony i jest zaznaczana na szaro. W trakcie tworzenia strony wzorcowej, Warstwa strona wzorcowa jest dodawana na dole hierarchii warstw każdej strony. Ta warstwa może być usunięta poprzez wybór polecenia Usuń stronę wzorcową w menu Opcje panelu Warstwy.

Widoczność warstwy strony wzorcowej może być przełączana poprzez kliknięcie ikony oka po lewej stronie warstwy strony głównej w panelu Warstwy. Jeśli zmienisz widoczność strony głównej na jednej stronie, zmiana ta rozniesie się na wszystkie strony. Aby uzyskać więcej informacji o kontrolowaniu widoczności warstw, zobacz "Ochrona warstw i obiektów" na stronie 171.

Aby utworzyć stronę wzorcową

- ❖ Wybierz utworzoną wcześniej stronę z panelu Strony i polecenie Ustaw jako stronę wzorcową z menu Opcje.

Strona wzorcowa nie może zawierać dzielonych warstw, a zatem kiedy tworzysz stronę na Stronie wzorcowej, każda dzielona warstwa zostanie stamtąd usunięta i zamieniona na zwykłą nie dzieloną warstwę.

Aby połączyć strony ze stroną wzorcową

Po utworzeniu strony wzorcowej, każda dodatkowo tworzona strona dziedziczy ustawienia strony wzorcowej, takie jak kolor i rozmiar obszaru roboczego. Strony wcześniej utworzone nie dziedziczą tych ustawień, chyba że są "powiązane" ze stroną wzorcową. Dodatkowo, jeśli ustawienia strony wzorcowej są później zmieniane, żadna inna strona nie odziedziczy tych ustawień, o ile nie jest połączona ze stroną wzorcową.

Wykonaj jedną z następujących czynności w celu stałego połączenia strony ze stroną wzorcową:

- Wybierz stronę z panelu Strony i polecenie Połącz ze stroną wzorcową z menu Opcje.
- Kliknij kolumnę po lewej stronie od miniaturki strony w panelu Strony. Ikona połączenia wyświetla się aby pokazać, że dana strona jest połączona ze stroną wzorcową.

Uwaga: Jeśli zmienisz ustawienia, takie jak kolor obszaru roboczego, na stronie która została połączona ze stroną wzorcową, ustawienia te zastępują ustawienia strony wzorcowej i połączenie ze stroną wzorcową jest automatycznie zrywane.

Aby usunąć warstwy strony wzorcowej

Kiedy uaktualniasz zwykłą stronę do strony wzorcowej, hierarchia warstw strony wzorcowej jest automatycznie dodawana na dole hierarchii warstw w innych istniejących stronach. Aby usunąć te warstwy Strony wzorcowej:

- Wybierz opcję Usuń warstwę strony wzorcowej z menu Opcje panelu Warstwy.

Jeśli chcesz później dodać warstwy strony wzorcowej do danej strony, wybierz polecenie Dodaj warstwę strony wzorcowej z menu Opcje panelu Warstwy.

Aby zmienić z powrotem stronę wzorcową na zwykłą stronę

- ❖ Wybierz stronę wzorcową z panelu Strony i polecenie Usuń stronę wzorcową z menu Opcje.

Eksportowanie stron do HTML

Można eksportować wszystkie strony naraz jako wiele plików HTML. Jeśli chcesz włączyć podgląd stron przed ich wyeksportowaniem, wybierz polecenie Edytuj > Podgląd w przeglądarce > Podgląd wszystkich stron w przeglądarce.

Aby eksportować strony do HTML

- 1 Wybierz polecenie Plik > Eksportuj:

Uwaga: Tylko aktualnie zaznaczona strona zostanie wyeksportowana, jeśli używasz przycisku Szybki eksport w celu wyeksportowania pliku.

- 2 Wybierz położenie dla eksportowanych plików.
- 3 Wybierz polecenie HTML i obrazy z wyskakującego menu Eksportuj.
- 4 Kliknij przycisk Opcje i wybierz edytor HTML z wyskakującego menu Style HTML w zakładce Ogólne okna dialogowego Ustawienia HTML. Jeśli poszukiwany edytor HTML nie jest wymieniony na liście, wybierz polecenie Ogólne.
- 5 Kliknij OK, aby wrócić do okna dialogowego Eksportuj.
- 6 Wybierz polecenie Eksportuj plik HTML z wyskakującego menu HTML. Wybór polecenia Eksportuj HTML generuje plik HTML oraz powiązane z nim pliki w miejscu, którego lokalizację sam ustalasz.
- 7 Jeśli twój dokument zawiera plasterki, wybierz polecenie Eksportuj plasterki z wyskakującego menu Plasterki.
- 8 Jeśli chcesz wyeksportować wszystkie strony pliku, odznacz pole wyboru Tylko bieżąca strona.
- 9 Wybierz polecenie Umieść obrazy w podkatalogu, jeśli chcesz żeby obrazy były przechowywane w oddzielnym katalogu. Możesz wybrać konkretny katalog albo użyć domyślnego katalogu programu Fireworks o nazwie obrazy.
- 10 Kliknij przycisk Eksportuj.

Po wyeksportowaniu przez program Fireworks pliki znajdują się na twardym dysku. Jeśli wyeksportujesz wszystkie strony, dla każdej z nich utworzony zostanie oddzielny plik HTML. Obrazy i pliki HTML są generowane w miejscu, którego lokalizację wyznaczyłeś w oknie dialogowym Eksport.

Uwaga: Aby uzyskać bardziej szczegółowe informacje o eksportowaniu z programu Fireworks, zobacz "Optymalizacja i eksport" na stronie 275.

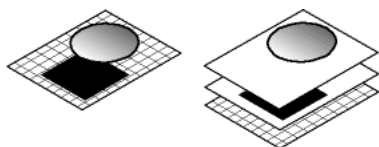
Eksportowanie stron w formie plików obrazowych

- 1 Wybierz polecenie Plik > Eksportuj:
- 2 Wybierz położenie dla eksportowanych plików.
- 3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz polecenie Tylko obrazy z wyskakującego menu Eksportuj i zdecyduj czy chcesz eksportować tylko bieżącą stronę czy wszystkie strony poprzez zaznaczenie lub odznaczenie pola wyboru Tylko bieżąca strona. Strony są eksportowane do pliku obrazowego w domyślnym formacie, który jest ustawiany poprzez użycie panelu Optymalizuj.

- Wybierz polecenie Strony do plików wyskakującym menu Eksportuj i opcję Obrazy w wyskakującym menu Eksportuj jako. Wszystkie strony są eksportowane w domyślnym formacie pliku obrazowego, który jest ustawiany poprzez użycie panelu Optymalizuj.
- Wybierz polecenie Strony do plików wyskakującym menu Eksportuj i opcję Fireworks PNG w wyskakującym menu Eksportuj jako. Każda strona jest eksportowana jako oddzielny plik w formacie PNG. Używaj tej metody w celu utworzenia plików PNG, które są powrotnie kompatybilne z programem Fireworks 8.

Posługiwanie się warstwami

Każdy obiekt w dokumencie znajduje się w warstwie. Możesz utworzyć warstwy zanim zaczniesz rysować lub dodać warstwy zgodnie z potrzebami. Obszar roboczy znajduje się poniżej wszystkich warstw i sam nie jest warstwą. Aby uzyskać informacje o posługiwaniu się obszarem roboczym, zobacz “Zmienianie obszaru roboczego” na stronie 36.



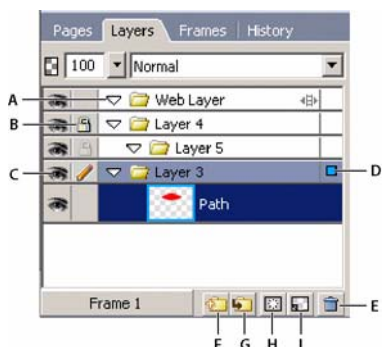
Możesz zobaczyć porządek składowania warstw, warstw podrzędnych i obiektów w panelu Warstwy. To jest porządek, w którym pojawiają się w dokumencie. Program Fireworks składa warstwy w porządku, w którym były utworzone, umieszczając ostatnio utworzoną warstwę na szczycie stosu. Porządek składowania decyduje o tym jak obiekty z jednej warstwy nakładają się na obiekty z drugiej. Możesz zmienić porządek warstw i obiektów wewnątrz warstw i utworzyć warstwy podrzędne, a następnie przesunąć obiekty do nich.

Panel Warstwy wyświetla bieżący stan wszystkich warstw w bieżącej ramce lub na stronie dokumentu. Aby zobaczyć inne ramki lub strony, możesz użyć panelu Ramki lub Strony albo też wybrać opcję Ramka z wyskakującego menu na dole panelu Warstwy czy też z wyskakującego menu Strony na dole okna dokumentu. Więcej informacji znajduje się w częściach “Praca z klatkami” na stronie 258 oraz “Posługiwanie się stronami” na stronie 164.

Nazwa aktywnej warstwy jest podświetlona w panelu Warstwy. Możesz rozszerzyć warstwę tak, by obejrzeć listę wszystkich jej obiektów. Obiekty są domyślnie wyświetlane w miniaturkach.

Maski także są pokazywane w panelu Warstwy. Zaznaczenie miniaturki maski pozwala edytować maskę. Możesz także utworzyć nowe maski bitmapowe poprzez użycie panelu Warstwy. Aby uzyskać więcej informacji o maskowaniu, zobacz “Maskowanie obrazów” na stronie 174.

Krycie i sterowniki trybu mieszania znajdują się na górze panelu Warstwy. Więcej informacji znajduje się w części “Dopasowywanie krycia i stosowanie mieszania” na stronie 191.



A. Rozwijanie/Zwijanie warstwy B. Blokowanie/Odblokowywanie warstwy C. Wyświetlanie/Ukrywanie warstwy D. Aktywna warstwa E. Usuwanie warstwy F. Nowa/Duplikat warstwy G. Nowa warstwa podrzędna G. Dodawanie maski I. Nowy obraz bitmapowy

Aktywacja warstw

Kiedy klikniesz warstwę lub obiekt z warstwy, staje się ona aktywną warstwą. Obiekty, które później rysujesz, wklejasz lub importujesz są początkowo umiejscowione na górze aktywnej warstwy.

Aby uaktywnić warstwę, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij nazwę warstwy w panelu Warstwy.
- Wybierz obiekt z tej warstwy.

Dodawanie i usuwanie warstw

Panel Warstwy służy do dodawania nowych warstw, dodawania nowych warstw podrzędnych, usuwania niechcianych warstw i powielania istniejących warstw oraz obiektów.

Warstwa pusta jest wstawiana powyżej aktualnie zaznaczonej warstwy w trakcie tworzenia nowej warstwy. Nowa warstwa staje się warstwą aktywną i jest podświetlana w panelu Warstwy. Warstwa znajdująca się powyżej usuwanej warstwy staje się warstwą aktywną, o ile usuwana warstwa nie jest ostatnią warstwą, w którym to przypadku tworzona jest nowa pusta warstwa.

Utworzenie duplikatu warstwy powoduje dodanie nowej warstwy, która zawiera te same obiekty, jak aktualnie zaznaczona warstwa. Duplikaty obiektów utrzymują krycie i tryb mieszania obiektów, z których zostały skopiowane. Możesz dokonywać zmian na duplikatach obiektów bez wpływania na oryginały.

Aby dodać warstwę, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij przycisk Nowa/Duplikat warstwy .
- Wybierz polecenie Edytuj > Wstaw > Warstwa.
- Wybierz polecenie Nowa warstwa lub Nowa warstwa podrzędna z menu Opcje panelu Warstwy i kliknij OK.

Aby usunąć warstwę, wykonaj jedną z następujących czynności:

-  Przeciągnij warstwę do ikony kosza na śmieci w panelu Warstwy.
- Wybierz warstwę i kliknij ikonę kosza na śmieci w panelu Warstwy.
- Wybierz warstwę i polecenie Usuń warstwę z menu Opcje panelu Warstwy.

Aby powielić warstwę, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij warstwę do przycisku Nowa/Duplikat warstwy.
- Wybierz warstwę i polecenie Powiel warstwę z menu Opcje panelu Warstwy. Wybierz następnie liczbę duplikatów warstw do wstawienia i miejsce dla nich w porządku składowania:

Na górze powoduje umieszczenie nowej warstwy lub warstw na górze w panelu Warstwy. Warstwa Sieć WWW znajduje się zawsze na górze warstwy, a zatem wybór opcji Na górze powoduje umieszczenie warstwy poniżej Warstwy sieć WWW.

Przed bieżącą warstwą powoduje umieszczenie nowej warstwy lub warstw powyżej zaznaczonej warstwy.

Po bieżącej warstwie powoduje umieszczenie nowej warstwy lub warstw poniżej zaznaczonej warstwy.

Na dole powoduje umieszczenie nowej warstwy lub warstw na dole w panelu Warstwy.

- Przeciągnij warstwę na wybrane miejsce utrzymując wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Macintosh).

Aby powielić obiekt:

- ❖ Przeciągnij obiekt na wybrane miejsce utrzymując wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Macintosh).

Warstwy widoku

Panel Warstwy wyświetla obiekty i warstwy w strukturze hierarchicznej. Jeśli dokument zawiera wiele obiektów i warstw, panel Warstwy może stać się zatłoczony i trudny w nawigacji. Zwiniecie wyświetlania warstw pomaga wyeliminować zatory. W razie potrzeby obejrzenia lub wybrania konkretnego obiektu z warstwy, możesz ją rozwinąć. Możesz także rozwinąć lub zwinąć wszystkie warstwy jednocześnie.

Aby rozwinąć lub zwinąć warstwę:

- ❖ Kliknij trójkąt znajdujący się po lewej stronie nazwy warstwy w panelu Warstwy.

Aby rozwinąć lub zwinąć wszystkie warstwy:

- ❖ Kliknij trójkąt znajdujący się po lewej stronie nazwy warstwy w panelu Warstwy, utrzymując jednocześnie wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Macintosh).

Organizacja warstw

Możesz zorganizować warstwy i obiekty w dokumencie poprzez nazwanie ich i ponowne ułożenie w panelu Warstwy. Obiekty mogą być przesuwane wewnątrz lub pomiędzy warstwami.

Przesuwanie warstw i obiektów w panelu Warstwy zmienia porządek, w którym obiekty pojawiają się w obszarze roboczym. Obiekty znajdujące się na górze warstwy pojawiają się powyżej innych obiektów w tej warstwie w obszarze roboczym. Obiekty z warstwy położonej najwyżej pojawiają się przed obiektami z niżej położonych warstw.

***Uwaga:** Panel warstwy przewija się samoczynnie wtedy, gdy przeciągasz warstwę lub obiekt w górę lub w dół poza granice widocznego obszaru.*

Aby nazwać warstwę lub obiekt:

- 1 Kliknij dwukrotnie warstwę lub obiekt w panelu Warstwy.
- 2 Wpisz nową nazwę warstwy lub obiektu i naciśnij Enter.

***Uwaga:** Nazwa warstwy Sieć WWW nie może być zmieniona. Można jednak zmienić nazwy warstw podrzędnych warstwy Sieć WWW i obiekty sieciowe tej warstwy, takie jak plasterki i punkty aktywne. Więcej informacji znajduje się w części "Korzystanie z Warstwy sieć WWW" na stronie 173.*

Aby przesunąć warstwę lub obiekt:

- ❖ Przeciągnij warstwę lub obiekt na wybrane miejsce w panelu Warstwy.

Aby przesunąć wszystkie zaznaczone obiekty w warstwie w inne miejsce, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij niebieski wskaźnik zaznaczenia warstwy do innej warstwy.
- Po zaznaczeniu obiektów, kliknij raz na kolumnę znajdującą się z prawej strony (gdzie niebieski wskaźnik zaznaczenia stałby się widoczny) docelowej warstwy.

Wszystkie zaznaczone obiekty z danej warstwy przesuwają się jednocześnie do innej warstwy.

Uwaga: Warstwa macierzysta nie może być przeciągana do swojej warstwy potomnej.

Aby skopiować wszystkie zaznaczone obiekty w warstwie w inne miejsce, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij niebieski wskaźnik zaznaczenia warstwy do innej warstwy, utrzymując wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Macintosh).
- Po zaznaczeniu obiektów, kliknij raz na kolumnę znajdującą się z prawej strony (gdzie niebieski wskaźnik zaznaczenia stałby się widoczny) docelowej warstwy, utrzymując wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Macintosh).

Program Fireworks kopiuje wszystkie zaznaczone obiekty z jednej warstwy do innej warstwy.

Ochrona warstw i obiektów

Panel Warstwy oferuje wiele opcji, które pozwalają kontrolować dostępność obiektów.

Możesz chronić obiekty znajdujące się w twoim dokumencie przed nieumyślnym zaznaczeniem i edycją. Zablokowanie pojedynczego obiektu chroni ten obiekt przed zaznaczeniem lub edycją. Zablokowanie warstwy chroni wszystkie jej obiekty przed zaznaczeniem lub edycją. Cecha Edycja pojedynczej warstwy chroni obiekty z wszystkich warstw oprócz warstwy aktywnej i warstw podrzędnych przed niechcianym zaznaczeniem lub zmianami. Możesz także użyć panelu Warstwy do kontroli widoczności obiektów i warstw w obszarze roboczym. Kiedy obiekt lub warstwa jest ukryty w panelu Warstwy, nie pojawia się w obszarze roboczym, więc nie może być nieumyślnie zmieniony lub zaznaczony.

Uwaga: Ukryte warstwy i obiekty nie uczestniczą w eksporcie dokumentu. Obiekty z Warstwy sieć WWW zawsze mogą być eksportowane, niezależnie od tego czy są ukryte czy nie. Aby uzyskać więcej informacji o eksportowaniu, zobacz "Eksportowanie z Fireworks" na stronie 296.

Aby zablokować obiekt:

- ❖ Kliknij kwadrat znajdujący się w kolumnie położonej po lewej stronie tuż obok nazwy obiektu.



Ikona kłódki wskazuje, że obiekt jest zablokowany.

Aby zablokować warstwę:

- ❖ Kliknij kwadrat znajdujący się w kolumnie położonej po lewej stronie tuż obok nazwy warstwy.



Ikona kłódki wskazuje, że obiekt jest zablokowany.

Aby zablokować wiele warstw:

- ❖ Przeciągnij kursor wzdłuż kolumny Blokowanie w panelu Warstwy.

Aby zablokować lub odblokować wszystkie warstwy:

- ❖ Wybierz polecenie Zablokuj wszystkie lub Odblokuj wszystkie z menu Opcje panelu Warstwy.

Aby włączyć lub wyłączyć funkcję Edycja pojedynczej warstwy:

- ❖ Wybierz polecenie Edycja pojedynczej warstwy z menu Opcje panelu Warstwy.

Znak wyboru sygnalizuje, że funkcja Edycja pojedynczej warstwy jest włączona.

Aby pokazać lub ukryć warstwę lub obiekty z warstwy:

- ❖ Kliknij kwadrat znajdujący się w kolumnie położonej po lewej stronie najdalej od nazwy warstwy lub obiektu.



Ikona oka wskazuje, że warstwa jest widoczna.

Aby pokazać lub ukryć wiele warstw lub obiektów:

- ❖ Przeciągnij kursor wzdłuż kolumny Oko w panelu Warstwy.

Aby pokazać lub ukryć wiele warstw i obiektów:

- ❖ Wybierz polecenie Pokaż wszystkie lub Ukryj wszystkie z menu Opcje panelu Warstwy.

Scalanie obiektów w panelu Warstwy

Jeśli posługujesz się obiektami bitmapowymi, może się okazać, że panel Warstwy szybko stanie się zatłoczony. Możesz scalić obiekty w panelu Warstwy, jeśli najniżej położony zaznaczony obiekt znajduje się tuż powyżej obiektu bitmapowego. Obiekty i bitmapy przeznaczone do scalenia nie powinny znajdować się obok siebie w panelu Warstwy lub w tej samej warstwie.

Scalanie w dół powoduje spłaszczenie wszystkich zaznaczonych obiektów wektorowych i bitmapowych do obiektu bitmapowego, który leży tuż poniżej najniżej położonego zaznaczonego obiektu. W rezultacie powstaje pojedynczy obiekt bitmapowy. Obiekty wektorowe i bitmapowe nie mogą być edytowane oddzielnie, jeśli zostały już raz scalone. Obiekty wektorowe przestają być edytowalne.

Aby scalić obiekty:

- 1 Zaznacz obiekt lub obiekty w panelu Warstwy, które chcesz scalić z obiektem bitmapowym. Kliknij klawisz Shift lub Ctrl w celu zaznaczenia więcej niż jednego obiektu.



Możesz scalić zawartość zaznaczonej warstwy do obiektu bitmapowego, który jest najwyżej położonym obiektem w warstwie i leży tuż poniżej zaznaczonej warstwy.

- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Scal w dół z menu Opcje panelu Warstwy.
- Wybierz polecenie Modyfikuj > Scal w dół.
- Wybierz polecenie Scal w dół z menu kontekstowego, które pojawia się, kiedy klikniesz zaznaczone obiekty w obszarze roboczym prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przyciskiem Control (Macintosh).

Zaznaczony obiekt lub obiekty scalają się do obiektu bitmapowego. W rezultacie powstaje pojedynczy obiekt bitmapowy.

Uwaga: Polecenie Scal w dół nie wpływa na plasterki, punkty aktywne lub przyciski.

Współużytkowanie warstw

Możesz dzielić warstwy między wszystkie strony lub ramki w dokumencie. Pozwala ci to na aktualizowanie obiektu w warstwie i automatyczną aktualizację tego obiektu na wszystkich stronach lub we wszystkich ramach. Jest to przydatne, gdy chcesz aby obiekty, takie jak elementy tła, pojawiały się na wszystkich stronach serwisu internetowego lub we wszystkich ramach animacji.

Uwaga: Warstwy podrzędne nie mogą być współużytkowane przez strony lub ramki; należy wybrać warstwę macierzystą do współużytkowania.

Aby ramki mogły współużytkować zaznaczoną warstwę, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Podziel warstwę między ramki z menu Opcje panelu Warstwy.
- Kliknij dwukrotnie nazwę warstwy w panelu Warstwy i wybierz polecenie Podziel między ramki.

Aby strony mogły współużytkować zaznaczoną warstwę, wykonaj jedną z następujących czynności:

- ❖ Wybierz polecenie Podziel warstwę między strony z menu Opcje panelu Warstwy.

Warstwa współużytkowana przez jedną lub więcej stron jest wyświetlana na żółto w celu odróżnienia jej od warstw, które nie są współużytkowane.

Tylko warstwa macierzysta może być współużytkowana przez wiele stron. Warstwy podrzędne nie mogą być współużytkowane.

Korzystanie z Warstwy sieć WWW

Warstwa sieć WWW jest warstwą specjalną, która pojawia się jako najwyżej położona warstwa każdego dokumentu. Warstwa sieć WWW zawiera obiekty internetowe, takie jak plasterki i punkty aktywne, używane do przypisywania cechy interaktywności eksportowanym dokumentom programu Fireworks. Aby uzyskać więcej informacji o obiektach internetowych, zobacz “Plasterki, Najazdy i Punkty aktywne” na stronie 210.

Nie można znieść współużytkowania, usunąć, powielić, przesunąć lub zmienić nazwy Warstwy sieć WWW. Nie można też scalać obiektów znajdujących się w Warstwie sieć WWW. Jest ona zawsze współużytkowana przez wszystkie strony i ramki, a obiekty internetowe są widoczne na każdej stronie lub ramce.

Aby zmienić nazwę plasterka lub punktu aktywnego na Warstwie WWW:

- 1 Kliknij dwukrotnie plasterek lub punkt aktywny w panelu Warstwy.
- 2 Wpisz nową nazwę, a następnie kliknij poza oknem i naciśnij Enter.

Uwaga: Kiedy zmieniasz nazwę plasterka, to nazwa ta jest używana w trakcie jego eksportu.

Informacje o importowaniu zgrupowanych warstw programu Photoshop

Pliki programu Photoshop, które zawierają warstwy są importowane wraz z każdą warstwą umieszczoną jako oddzielny obiekt w pojedynczej warstwie programu Fireworks. Warstwy zgrupowane są importowane jako pojedyncze warstwy, jak gdyby warstwy były rozgrupowane w programie Photoshop przed importem do programu Fireworks. Efekt przycinania zgrupowanych warstw programu Photoshop jest tracony podczas importu.

Maskowanie obrazów

Maski zgodnie z nazwą ukrywają lub pokazują części obiektu lub obrazu. Możesz użyć wielu technik maskowania, aby osiągnąć twórcze efekty dotyczące obiektów.

Możesz utworzyć maskę, która działa jak obcinacz ciastka, kadrując lub przycinając znajdujące się pod nią obiekty lub obrazy. Możesz także utworzyć maskę, która daje efekt taki jak zamglone okno, odsłaniając lub ukrywając znajdujące się pod spodem porcje obiektu. Ten typ maski używa skali szarości, aby uczynić zaznaczone obiekty mniej lub bardziej widocznymi. Możesz także utworzyć maskę, która wpływa na widoczność obiektu poprzez użycie własnej przezroczystości.

Maskę można utworzyć poprzez użycie panelu Warstwy lub menu Edytuj, Zaznacz lub Modyfikuj. Po utworzeniu maski, możesz dopasować położenie maskowanego zaznaczenia w obszarze roboczym lub modyfikować pojawianie się maski poprzez edycję obiektu maski. Możesz także zastosować przekształcenia do maski jako całości lub do pojedynczych składników maski.

Informacje o maskach

Możesz utworzyć obiekt maski z obiektu wektorowego (maska wektorowa) lub obiektu bitmapowego (maska bitmapowa). Możesz także użyć wielu obiektów lub obiektów zgrupowanych w celu utworzenia maski.

Informacje o maskach wektorowych

Jeśli posłużyłeś się innymi aplikacjami ilustrującymi posługiwanie się obiektami wektorowymi, takimi jak Adobe FreeHand, możesz być zaznajomiony z maskami wektorowymi, które są czasami nazywane ścieżkami przycinania lub wklejaniem wewnętrznym. Obiekt maski wektorowej kadruje lub przycina znajdujące się pod nim obiekty do kształtu opisanego przez jego ścieżkę, tworząc efekt-obcinacza ciastek.



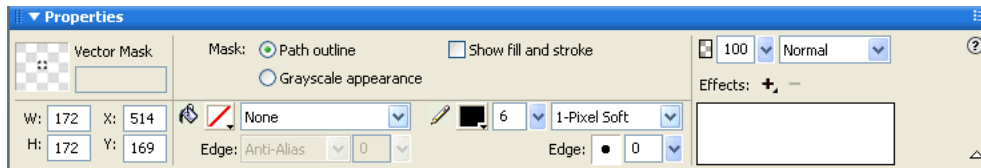
Stosowanie maski wektorowej poprzez użycie konturu jej ścieżki

Na fakt utworzenia maski wektorowej wskazuje pojawienie się jej miniaturki wraz z ikoną pióra w panelu Warstwy.



Miniaturka maski wektorowej w panelu Warstwy

Inspektor właściwości wyświetla informację o tym, jak zaznaczona maska wektorowa jest stosowana. Dolna połowa panelu Inspektor właściwości wyświetla dodatkowe właściwości, które pozwalają ci na edycję obrysu i wypełnienia obiektu maski.

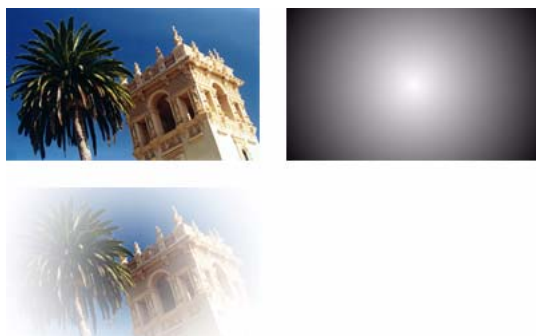


Właściwości maski wektorowej w panelu Inspektor właściwości

Maski wektorowe są domyślnie stosowane poprzez użycie konturu ich ścieżki, ale możliwe są inne sposoby ich stosowania. Więcej informacji znajduje się w części “Zmiana sposobu, w jaki maski są stosowane” na stronie 186.

Informacje o maskach bitmapowych

Jeśli jesteś użytkownikiem programu Photoshop, możesz być zaznajomiony z maskami warstwy. Maski bitmapowe programu Fireworks są podobne do masek warstwy, ponieważ piksele obiektu maski wpływają na widoczność znajdujących się pod nimi obiektów. Jednakże, maski bitmapowe programu Fireworks są dużo bardziej wszechstronne: możesz łatwo zmienić sposób ich stosowania, albo poprzez użycie wyglądu ich skali szarości albo ich własnej przezroczystości. Inspektor właściwości programu Fireworks powoduje dodatkowo, że właściwości masek i opcje narzędzi bitmapowych są łatwo dostępne, co upraszcza znacząco proces edycji masek. Inspektor właściwości wyświetla wiele rozmaitych właściwości nie tylko dla zaznaczonej maski, ale także dla każdego narzędzia bitmapowego, którego mógłbyś użyć do edycji maski.

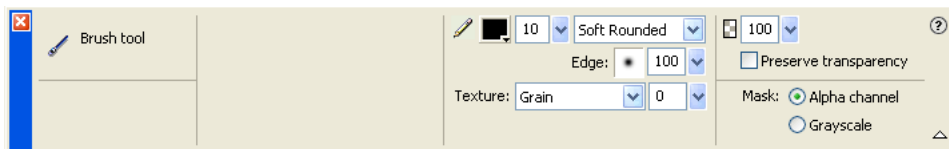


Stosowanie obiektów i masek bitmapowych poprzez użycie wyglądu ich skali szarości

Można stosować mapki bitmapowe na dwa sposoby:

- Używając istniejącego obiektu w celu zamaskowania innego obiektu. Ta technika jest podobna do stosowania maski wektorowej.
- Tworząc coś znanego jako maska pusta. Puste maski są albo całkowicie przezroczyste albo całkowicie nieprzezroczyste. Przezroczysta (lub biała) maska pokazuje maskowany obiekt w całości, a maska nieprzezroczysta (lub czarna) ukrywa całkowicie maskowany obiekt. Możesz użyć narzędzi bitmapowych w celu narysowania lub modyfikacji obiektu maski, odsłaniając lub ukrywając znajdujące się pod nim maskowane obiekty.

W trakcie tworzenia maski bitmapowej, Inspektor właściwości wyświetla informację o tym, jak maska jest stosowana. Jeśli wybierasz narzędzie bitmapowe, podczas gdy maska bitmapowa jest zaznaczona, Inspektor właściwości wyświetla właściwości maski i opcje dla zaznaczonego narzędzia, upraszczając proces edycji maski.



Właściwości maski bitmapowej w panelu Inspektor właściwości, gdy narzędzie bitmapowe jest zaznaczone

Większość masek bitmapowych jest stosowana domyślnie poprzez użycie wyglądu ich skali szarości, ale możesz także stosować je posługując się ich kanałem alfa. Więcej informacji znajduje się w części “Zmiana sposobu, w jaki maski są stosowane” na stronie 186.

Tworzenie maski z istniejącego obiektu

Tworzenie maski z istniejącego obiektu Podczas stosowania maski, można użyć konturu ścieżki obiektu wektorowego do cięcia lub kadrowania innych obiektów. Jasność pikseli obiektu bitmapowego stosowanego jako maska albo jego przezroczystość wpływają na widoczność innych obiektów.

Maskowanie obiektów poprzez użycie polecenia Wklej jako maskę

Używając polecenia Wklej jako maskę, możesz utworzyć maski poprzez maskowanie obiektu lub grupy obiektów innym obiektem. Polecenie Wklej jako maskę tworzy maskę wektorową lub bitmapową. Kiedy używasz obiektu wektorowego jako maski, polecenie Wklej jako maskę tworzy maskę wektorową, która kadruje lub przycina maskowane obiekty poprzez użycie konturu ścieżki obiektu wektorowego. Kiedy używasz obiektu bitmapowego jako maski, polecenie Wklej jako maskę tworzy maskę bitmapową, która wpływa na widoczność maskowanych obiektów poprzez użycie wartości koloru skali szarości obiektu bitmapowego.

Aby utworzyć maskę poprzez użycie polecenia Wklej jako maskę:

- 1 Zaznacz obiekt, który chcesz użyć jako maskę. Wciśnij klawisz Shift, aby zaznaczyć wiele elementów.

Uwaga: Jeśli używasz wielu obiektów jako maski, program Fireworks tworzy zawsze maskę wektorową, nawet jeśli obydwa obiekty są bitmapami.

- 2 Wybierz miejsce zaznaczenia, tak by pokrywało ono obiekt lub grupę obiektów, które mają być maskowane.

Obiekt lub obiekty, których chcesz użyć jak maski mogą znajdować się przed lub za obiektami lub grupą przeznaczoną do maskowania.



- 3 Wybierz polecenie Edytuj > Wytnij aby wyciąć obiekt lub obiekty, których chcesz użyć jako maski.

4 Zaznacz obiekt lub grupę, do których chcesz zastosować maskę.

Jeśli maskujesz wiele obiektów, muszą one być zgrupowane. Aby uzyskać więcej informacji o grupowaniu obiektów, zobacz “Grupowanie obiektów” na stronie 62.



5 Wykonaj jedną z następujących czynności, żeby wkleić maskę:

- Wybierz polecenie Edytuj > Wklej jako maskę.
- Wybierz polecenie Modyfikuj > Maskuj > Wklej jako maskę.



Maska zastosowana do obrazu znajdującego się na czarnym obszarze roboczym

Maskowanie obiektów poprzez użycie polecenia Wklej do wnętrza

Jeśli jesteś użytkownikiem programu FreeHand, możesz znać metodę tworzenia masek poprzez użycie polecenia Wklej do wnętrza. Polecenie Wklej do wnętrza tworzy maskę wektorową albo maskę bitmapową, w zależności od typu obiektu maski, którego używasz. Polecenie Wklej do wnętrza tworzy maskę poprzez wypełnienie zamkniętej ścieżki lub obiektu bitmapowego innymi obiektami: grafikami wektorowymi, tekstem lub obrazami bitmapowymi. Sama ścieżka jest czasami przedstawiana jako ścieżka przycinania, a pozycje które zawiera nazywane są zawartością lub wnętrzem wklejania. Zawartość rozciągająca się poza ścieżką przycinania jest ukryta.

Polecenie Wklej do wnętrza w programie Fireworks daje podobny efekt do polecenia Wklej jako maskę, przy zachowaniu paru różnic:

- W poleceniu Wklej do wnętrza obiekt, który jest wklejany i wycinany jest obiektem przeznaczonym do maskowania. W poleceniu Wklej do wnętrza obiekt, który jest wklejany i wycinany jest obiektem maski.

- W przypadku masek wektorowych, polecenie Wklej do wewnątrz pokazuje wypełnienie i obrys obiektu maski. Wypełnienie i obrys obiektu maski wektorowej nie są widoczne domyślnie w poleceniu Wklej jako maskę. Można jednak włączyć lub wyłączyć wypełnienie i obrys maski wektorowej w panelu Inspektor właściwości. Więcej informacji znajduje się w części “Zmiana sposobu, w jaki maski są stosowane” na stronie 186.

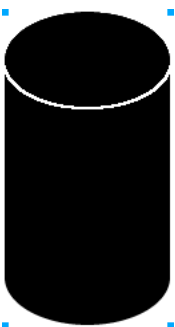
Aby utworzyć maskę poprzez użycie polecenia Wklej do wewnątrz:

- 1 Wybierz obiekt lub obiekty, których zamierzasz użyć jako zawartości do wklejenia do wewnątrz.
- 2 Znajdź odpowiednie położenie dla obiektu lub obiektów, tak by pokrywały się z obiektem, do którego chcesz wkleić zawartość.

Uwaga: Porządek składowania nie jest istotny dopóki obiekty, których chcesz użyć jako zawartości do wklejania pozostają zaznaczone. Obiekty te mogą znajdować się powyżej lub poniżej obiektu maski w panelu Warstwy.



- 3 Wybierz polecenie Edytuj > Wytnij, aby przesunąć obiekty do Schowka.
- 4 Wybierz obiekt, do którego chcesz wkleić zawartość. Ten obiekt będzie używany jako maska lub ścieżka przycinania.



- 5 Wybierz polecenie Edytuj > Wklej do wewnątrz.

Wklejone obiekty pojawiają się wewnątrz lub są przycinane przez obiekt maski.



Posługiwanie się tekstem jako maską

Maski tekstowe są typem maski wektorowej. Maski tekstowe stosuje się tak, jak maski do których używa się istniejących obiektów: używa się po prostu tekstu jako obiektu maski. Zwykły sposób stosowania maski tekstowej to użycie konturu jej ścieżki, ale można też zastosować maskę tekstową poprzez użycie wyglądu jej skali szarości.



Stosowanie maski tekstowej poprzez użycie konturu jej ścieżki

Więcej informacji znajduje się w części “Tworzenie maski z istniejącego obiektu” na stronie 176. Aby uzyskać więcej informacji o różnych sposobach stosowania masek, zobacz “Zmiana sposobu, w jaki maski są stosowane” na stronie 186.

Maskowanie obiektów poprzez użycie panelu Warstwy

Użycie panelu Warstwy jest najszybszym sposobem dodawania pustej, przezroczystej maski bitmapowej. Panel Warstwy dodaje białą maskę do obiektu, który możesz dostosować przez rysowanie na nim narzędziami bitmapowymi.

Uwaga: Aby poznać szczegóły dotyczące tworzenia pustych, nieprzezroczystych (lub czarnych) masek, zobacz “Maskowanie obiektów poprzez użycie polecenia Odsłoń i ukryj” na stronie 180.

Aby utworzyć maskę bitmapową poprzez użycie panelu Warstwy:

- 1 Zaznacz obiekt, który ma być maskowany.
- 2 Kliknij przycisk Dodaj maskę, znajdujący się na dole panelu Warstwy.
Program Fireworks stosuje pustą maskę do zaznaczonego obiektu. Panel Warstwy wyświetla miniaturkę maski reprezentującą pustą maskę.
- 3 Opcjonalnie, jeśli maskowany obiekt jest bitmapą, możesz użyć narzędzi ramka zaznaczania lub lasso w celu zaznaczenia pikseli.
- 4 Zaznacz narzędzie do malowania bitmapowego w panelu Narzędzia, takie jak Pędzel, Ołówek, Wiadro z farbą lub Gradient.

- 5 W panelu Inspektor właściwości ustaw pożądane opcje narzędzi.
- 6 Jeśli maska jest wciąż zaznaczona, narysuj pustą maskę. Maskowany obiekt, znajdujący się w obszarze, w którym rysujesz, jest ukryty.



Obrazy do których zastosowano maskę



Maska jako taka pojawia się w panelu Warstwy

Uwaga: Aby uzyskać więcej informacji o modyfikowaniu wyglądu maski bitmapowej poprzez rysowanie na niej, zobacz „Modyfikacja wyglądu maski” na stronie 185.

Maskowanie obiektów poprzez użycie polecenia Odsłoń i ukryj

Menu podrzędne Modyfikuj > Maskuj posiada wiele opcji stosowania pustych masek bitmapowych do obiektów:

Odsłoń wszystko stosuje pustą, przezroczystą maskę do obiektu, odsłaniając go w całości. Aby osiągnąć ten sam efekt, kliknij przycisk Dodaj maskę w panelu Warstwy.

Ukryj wszystko stosuje pustą, nieprzezroczystą maskę do obiektu, ukrywając go w całości.

Zaznaczenie obiektów do odsłonięcia można użyć tylko z zaznaczonymi pikselami. Polecenie to stosuje przezroczystą maskę pikselową, używając bieżącego zaznaczenia pikseli. Pozostałe piksele obiektu bitmapowego są ukryte. Aby osiągnąć ten sam efekt, zaznacz piksele, a następnie kliknij przycisk Dodaj maskę.

Zaznaczenie obiektów do ukrycia można użyć tylko z zaznaczonymi pikselami. Polecenie to stosuje nieprzezroczystą maskę pikselową, używając bieżącego zaznaczenia pikseli. Pozostałe piksele obiektu bitmapowego są pokazane. Aby osiągnąć ten sam efekt, zaznacz piksele, a następnie kliknij przycisk Dodaj maskę, utrzymując wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Macintosh).

Aby użyć poleceń Odsłoń wszystko i Ukryj wszystko do utworzenia maski:

- 1 Zaznacz obiekt, który ma być maskowany.
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności, żeby utworzyć maskę:
 - Wybierz polecenie Modyfikuj > Maskuj > Odsłoń wszystko, żeby pokazać obiekt.
 - Wybierz polecenie Modyfikuj > Maskuj > Ukryj wszystko, żeby ukryć obiekt.
- 3 Zaznacz narzędzie do malowania bitmapowego w panelu Narzędzia, takie jak Pędzel, Ołówek lub Wiadro z farbą.

4 W panelu Inspektor właściwości ustaw pożądane opcje narzędzi.

Jeśli zastosowałeś maskę Ukryj wszystko, musisz wybrać inny kolor niż czarny.

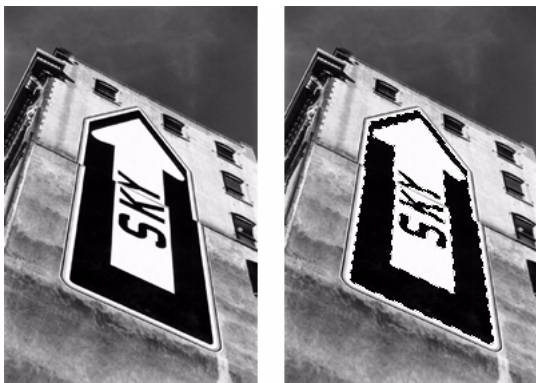
5 Narysuj pustą maskę. Maskowany obiekt, znajdujący się w obszarze, w którym rysujesz, jest ukryty lub pokazany, w zależności od typu zastosowanej maski.

Uwaga: Aby uzyskać więcej informacji o modyfikowaniu wyglądu maski bitmapowej poprzez rysowanie na niej, zobacz „Modyfikacja wyglądu maski” na stronie 185.

Aby użyć poleceń Zaznaczenie obiektów do odsłonięcia i Zaznaczenie obiektów do ukrycia do utworzenia maski:

1 Wybierz polecenie Magiczna różdżka lub dowolne narzędzie typu ramka zaznaczenia lub lasso z panelu Narzędzia.

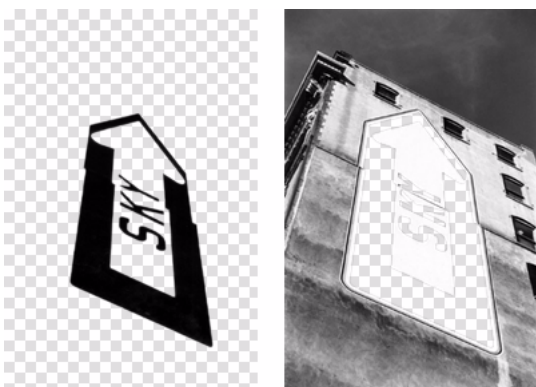
2 Zaznacz piksele w bitmapie.



Oryginalny obraz; piksele zaznaczone przy pomocy narzędzia Magiczna różdżka

3 Wykonaj jedną z następujących czynności, żeby utworzyć maskę:

- Wybierz polecenie Modyfikuj > Maskuj > Zaznaczenie obiektów do odsłonięcia, żeby pokazać obszar zdefiniowany przez zaznaczone piksele.
- Wybierz polecenie Modyfikuj > Maskuj > Zaznaczenie obiektów do ukrycia, żeby ukryć obszar zdefiniowany przez zaznaczone piksele.



Rezultaty działania poleceń Zaznaczenie obiektów do odsłonięcia i Zaznaczenie obiektów do ukrycia

Maskę bitmapową stosuje się używając zaznaczonych pikseli. Możesz następnie edytować maskę, aby odsłonić lub ukryć pozostające piksele maskowanego obiektu, używając narzędzi bitmapowych z panelu Narzędzia. Aby uzyskać więcej informacji o modyfikowaniu wyglądu maski bitmapowej poprzez rysowanie na niej, zobacz “Modyfikacja wyglądu maski” na stronie 185.

Informacje o importowaniu i eksportowaniu masek warstwy programu Photoshop

W programie Photoshop, możesz maskować obrazy używając masek warstwy lub zgrupowanych warstw. Program Fireworks pozwala z sukcesem importować obrazy, które używają masek warstwy bez utraty zdolności do ich edycji. Maski warstwy są importowane jako maski bitmapowe.

Maski programu Fireworks mogą być także eksportowane do programu Photoshop. Przechodzą one konwersję na maski warstwy programu Photoshop. Jeśli maskowane obiekty zawierają tekst i chcesz utrzymać edytowalność tekstu w programie Photoshop, musisz wybrać polecenie Utrzymaj edytowalność ponad wyglądem w trakcie eksportowania.

Uwaga: Jeśli używasz tekstu jako obiektu maski, jest on konwertowany do bitmapy i przestaje być edytowalny jako tekst po zaimportowaniu do programu Photoshop.

Grupowanie obiektów w celu uformowania maski

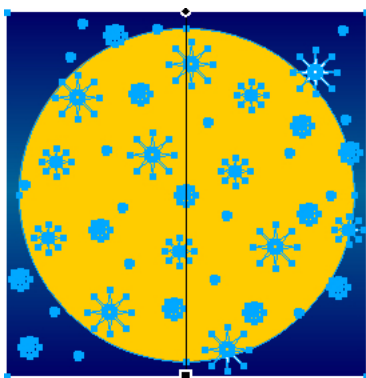
Możesz zgrupować dwa lub więcej obiektów, aby utworzyć maskę. Obiekt znajdujący się najwyżej staje się obiektem maski.

Możesz zgrupować obiekty jako maski bitmapowe lub maski wektorowe. Porządek składowania decyduje o typie zastosowanej maski. Jeśli obiekt położony najwyżej jest obiektem wektorowym, w rezultacie powstaje maska wektorowa. Jeśli obiekt położony najwyżej jest obiektem bitmapowym, w rezultacie powstaje maska bitmapowa.

Uwaga: Aby uzyskać więcej informacji na temat masek wektorowych i bitmapowych, zobacz “Informacje o maskach” na stronie 174.

Aby zgrupować obiekty w celu uformowania maski:

- 1 Kliknij dwa lub więcej nakładających się obiektów, utrzymując wciśnięty klawisz Shift.



Możesz zaznaczyć obiekty z różnych warstw.

2 Wybierz polecenie Modyfikuj > Maskuj > Grupuj jako maskę.



Edycja masek

Możesz modyfikować maski na wiele sposobów. Poprzez modyfikowanie położenia, kształtu i koloru maski, możesz zmienić widoczność maskowanych obiektów. Możesz zmienić także typ maski i sposób jej stosowania. Dodatkowo, maski mogą być zastępowane, wyłączane i usuwane.

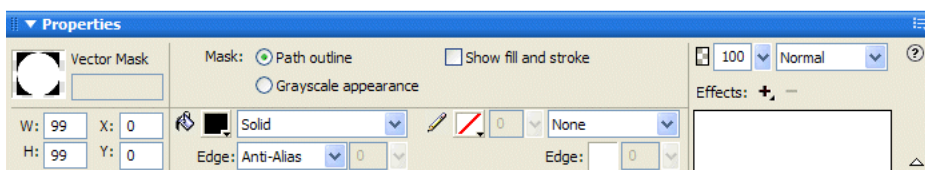
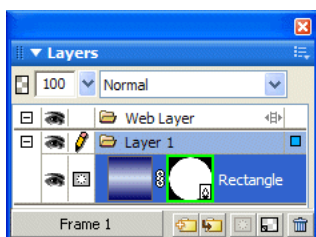
Rezultaty edycji maski są widoczne natychmiast, nawet jeśli sam obiekt maski jest niewidoczny w obszarze roboczym. Miniaturka maski w panelu Warstwy wyświetla elementy, które zredagowałeś w masce.

Maskowane obiekty także mogą być modyfikowane. Możesz zmienić układ maskowanych obiektów bez przesuwania maski. Możesz także dodać dodatkowe maskowane obiekty do istniejącej maski grupowej.

Zaznaczenie masek i maskowanych obiektów poprzez użycie miniaturki masek

Maski i maskowane obiekty mogą być łatwo identyfikowane i zaznaczane poprzez użycie miniaturki w panelu Warstwy. Miniaturki pozwalają łatwo zaznaczyć i edytować maskę i maskowane obiekty, bez wpływania na inne obiekty.

Kiedy zaznaczysz miniaturkę maski, jej ikona pojawia się obok w panelu Warstwy, a właściwości maski pokazują się w panelu Inspektor właściwości, w którym mogą być zmieniane w razie potrzeby.



Aby zaznaczyć maskę:

❖ Kliknij miniaturkę maski w panelu Warstwy.

Panel Warstwy wyświetla zielone światło wokół miniaturki maski, wtedy gdy jest ona zaznaczona.

Aby zaznaczyć maskowane obiekty:

- ❖ Kliknij miniaturkę maskowanego obiektu w panelu Warstwy.

Panel Warstwy wyświetla niebieskie światło wokół miniaturki maskowanego obiektu, wtedy gdy jest on zaznaczony.

Zaznaczanie masek i maskowanych obiektów poprzez użycie narzędzia Podselekcja

Możesz użyć narzędzia Podselekcja w celu zaznaczenia pojedynczych masek i maskowanych obiektów w obszarze roboczym, bez zaznaczania innych składników maski.

Kiedy zaznaczasz maskę lub maskowany obiekt poprzez użycie narzędzia Podselekcja, Inspektor właściwości pokazuje właściwości zaznaczonego obiektu.

Aby zaznaczyć maskę lub maskowany obiekt niezależnie:

- ❖ Kliknij obiekt w obszarze roboczym przy pomocy narzędzia Podselekcja.

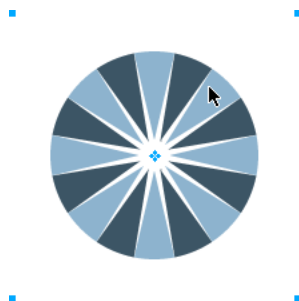
Wtedy gdy są zaznaczone, maski są podświetlone na zielono, a maskowane obiekty - na niebiesko.

Przesuwanie masek i maskowanych obiektów

Możesz zmienić położenie masek i maskowanych obiektów. Można je przesuwac razem i oddzielnie.

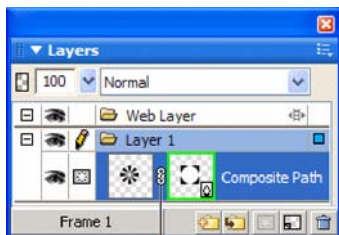
Aby przesunąć maskę wraz z jej maskowanymi obiektami:

- 1 Zaznacz maskę w obszarze roboczym używając narzędzia Kursor.
- 2 Przeciągnij maskę do nowego położenia, ale nie przeciągaj uchwytu przesuwania dopóki nie będziesz chciał przesunąć maskowanego obiektu niezależnie od maski.

**Aby przesunąć maski i maskowane obiekty niezależnie od siebie poprzez rozłączenie:**

- 1 Kliknij ikonę połączenia na masce w panelu Warstwy.

To powoduje rozłączenie masek i maskowanych obiektów, co umożliwia ich osobne przesuwanie.



A. Ikona połączenia

2 Zaznacz miniaturkę obiektu, który chcesz przesunąć: maskę lub maskowane obiekty.

3 Przeciągnij obiekt lub obiekty w obszarze roboczym przy pomocy narzędzia Kursor.

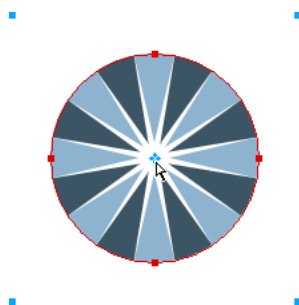
Uwaga: Jeśli jest więcej niż jeden maskowany obiekt, wszystkie maskowane obiekty przesuwają się razem.

4 Kliknij pomiędzy miniaturkami masek w panelu Warstwy. To łączy ponownie maskowane obiekty z ich maską.

Aby przesunąć maskę oddzielnie używając jej uchwytu przesuwania:

1 Zaznacz maskę w obszarze roboczym używając narzędzia Kursor.

2 Zaznacz narzędzie Podselekcja i przeciągnij uchwyt przesuwania maski do nowego położenia.

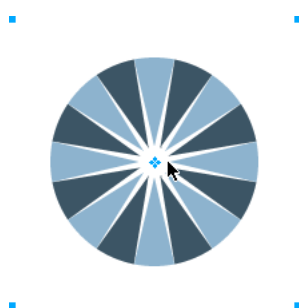


Aby przesunąć maskowane obiekty niezależnie od maski używając uchwytu przesuwania:

1 Zaznacz maskę w obszarze roboczym używając narzędzia Kursor.

2 Przeciągnij uchwyt przesuwania do nowego położenia.

Obiekty przesuwają się bez wpływania na położenie maski.



Uwaga: Jeśli jest więcej niż jeden maskowany obiekt, wszystkie maskowane obiekty przesuwają się razem.

Aby przesunąć maskowane obiekty niezależnie jeden od drugiego:

❖ Kliknij obiekt przy pomocy narzędzia Podselekcja, aby go zaznaczyć, a następnie przeciągnij go.

To jest jedyny sposób zaznaczenia i przesunięcia pojedynczego maskowanego obiektu bez przesuwania innych maskowanych obiektów.

Modyfikacja wyglądu maski

Poprzez modyfikowanie kształtu i koloru maski, możesz zmienić widoczność maskowanych obiektów.

Kształt maski bitmapowej zmieniasz rysując na niej przy pomocy narzędzi bitmapowych. Kształt maski wektorowej zmieniasz przesuwając punkty obiektu maski.

Jeśli maska jest stosowana poprzez użycie wyglądu jej skali szarości, możesz modyfikować jej kolory, żeby wpływać na nieprzezroczystość znajdujących się pod nią maskowanych obiektów. Używając kolorów półcieni na skali szarości, maska zapewnia maskowanym obiektom półprzezroczysty wygląd. Użyj jaśniejszych kolorów do wyświetlenia maskowanych obiektów i ciemniejszych kolorów do ukrycia maskowanych obiektów i pokazania tła.

Możesz zmieniać maskę poprzez dodanie do niej jej obiektów lub użycie narzędzi do przekształcania.

Aby modyfikować kształt zaznaczonej maski, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Rysuj na masce bitmapowej przy pomocy dowolnego narzędzia bitmapowego do rysowania.
- Przesuń punkty obiektu maski wektorowej poprzez użycie narzędzia Podselekcja.

Aby modyfikować kolor zaznaczonej maski, wykonaj jedną z następujących czynności:

- W przypadku bitmapowych masek skali szarości, zastosuj narzędzia bitmapowe do rysowania na masce poprzez użycie różnych wartości koloru skali szarości.
- W przypadku wektorowych masek skali szarości, zmień kolor obiektu maski.

Uwaga: Użyj jaśniejszych kolorów do wyświetlenia maskowanych obiektów i ciemniejszych kolorów do ukrycia maskowanych obiektów.

Aby modyfikować maskę poprzez dodanie większej ilości obiektów maski:

- 1 Wybierz polecenie Edytuj > Wytnij w celu wycięcia zaznaczonego obiektu lub obiektów, które chcesz dodać.
- 2 Zaznacz miniaturkę maskowanego obiektu w panelu Warstwy.
- 3 Wybierz polecenie Edytuj > Wklej jako maskę.
- 4 Wybierz polecenie Dodaj, gdy pojawi się pytanie czy zastąpić istniejącą maskę czy dodać do niej.

Obiekt lub obiekty są dodawane do maski.

Aby modyfikować maskę poprzez użycie narzędzi do przekształcania:

- 1 Zaznacz maskę w obszarze roboczym używając narzędzia Kursor.
- 2 Użyj narzędzia do przekształcania lub polecenia z podmenu Modyfikuj > Przekształć, aby zastosować przekształcenie do maski. Więcej informacji na temat posługiwania się narzędziami do przekształcania, można znaleźć w części “Przekształcanie i zniekształcanie zaznaczonych obiektów i zaznaczeń” na stronie 58.

Przekształcenie jest stosowane do maski i jej maskowanych obiektów.

Uwaga: Możesz zastosować przekształcenie wyłącznie do obiektu maski poprzez wpierw rozłączenie maski i obiektów maski w panelu Warstwy, a następnie dokonanie przekształcenia.

Zmiana sposobu, w jaki maski są stosowane

Możesz użyć panelu Inspektor właściwości w celu upewnienia się o edycji maski oraz identyfikacji typu maski, nad którą pracujesz. Kiedy maska jest zaznaczona, Inspektor właściwości pozwala zmieniać sposób stosowania maski. Jeśli Inspektor właściwości jest zminimalizowany, kliknij strzałkę rozwinięcia, żeby zobaczyć wszystkie właściwości.

Maski wektorowe są stosowane poprzez domyślne użycie konturu ich ścieżki. Kontur ścieżki lub tekstu jest używany jako maska. Opcjonalnie, można pokazać wypełnienie i obrys maski. To daje taki sam rezultat, jak użycie polecenia Wklej do wewnątrz w celu utworzenia masek. Więcej informacji znajduje się w części “Tworzenie maski z istniejącego obiektu” na stronie 176.



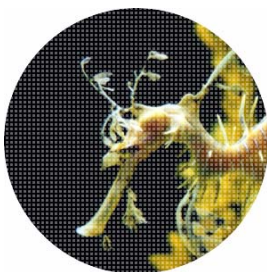
Maska wektorowa zastosowana poprzez użycie konturu jej ścieżki z włączoną opcją Pokaż wypełnienie i obrys

Stosując maskę bitmapową poprzez użycie kanału alfa, możesz utworzyć maskę, która wygląda podobnie do maski wektorowej zastosowanej poprzez użycie konturu jej ścieżki. Kiedy stosujesz maskę poprzez użycie jej kanału alfa, przezroczystość obiektu maski wpływa na widoczność obiektu, który jest maskowany.



Maska bitmapowa zastosowana poprzez użycie jej kanału alfa

Zarówno maski wektorowe, jak i bitmapowe, mogą być stosowane poprzez użycie wyglądu ich skali szarości. Maski bitmapowe są stosowane poprzez domyślne użycie wyglądu ich skali szarości. Kiedy maska jest stosowana poprzez użycie wyglądu jej skali szarości, jasność jej pikseli decyduje o tym jak bardzo widoczny podczas wyświetlania jest maskowany obiekt. Jasne piksele wyświetlają maskowany obiekt. Ciemniejsze piksele w masce nokautują obraz i pokazują tło. Zastosowanie masek poprzez użycie wyglądu ich skali szarości tworzy interesujące efekty, o ile obiekt maski zawiera wzorec lub gradient wypełnienia.



Maska wektorowa ze wzorcem wypełnienia zastosowanym poprzez użycie wyglądu jej skali szarości

Można także dokonać konwersji masek wektorowych do masek bitmapowych. Maski bitmapowe nie mogą jednakże być konwertowane do masek wektorowych.

Aby uzyskać więcej informacji na temat masek wektorowych i bitmapowych, zobacz “Informacje o maskach” na stronie 174.

Aby zastosować maskę wektorową poprzez użycie konturu jej ścieżki:

- ❖ Wybierz polecenie Kontur ścieżki w panelu Inspektor właściwości wtedy, gdy maska wektorowa jest zaznaczona.

Aby pokazać wypełnienie i obrys maski wektorowej:

- ❖ Wybierz polecenie Pokaż wypełnienie i obrys w panelu Inspektor właściwości, wtedy gdy maska wektorowa, która została zastosowana poprzez użycie konturu jej ścieżki, jest zaznaczona.

Aby zastosować maskę bitmapową poprzez użycie jej kanału alfa:

- ❖ Wybierz polecenie Kanał alfa w panelu Inspektor właściwości wtedy, gdy maska bitmapowa jest zaznaczona.

Aby zastosować maskę wektorową lub bitmapową poprzez użycie wyglądu ich skali szarości:

- ❖ Wybierz polecenie Wygląd skali szarości w panelu Inspektor właściwości wtedy, gdy maska jest zaznaczona.

Aby dokonać konwersji maski wektorowej na maskę bitmapową:

- 1 Zaznacz miniaturkę obiektu maski w panelu Warstwy.
- 2 Wybierz polecenie Modyfikuj > Spłaszcz zaznaczenie.

Dodaj obiekty do maskowanego zaznaczenia

Możesz dodać więcej obiektów do istniejącego maskowanego zaznaczenia.

Aby dodać maskowane obiekty do maskowanego zaznaczenia:

- 1 Wybierz polecenie Edytuj > Wytnij w celu wycięcia zaznaczonego obiektu lub obiektów, które chcesz dodać.
- 2 Zaznacz miniaturkę maskowanego obiektu w panelu Warstwy.
- 3 Wybierz polecenie Edytuj > Wklej do wewnątrz.

Obiekt lub obiekty są dodawane do maskowanych obiektów.

***Uwaga:** Użycie polecenia Wklej do wewnątrz do istniejącej maski nie pokaże obrysu i wypełnienia maski, dopóki oryginalna maska nie będzie stosowana poprzez użycie jej obrysu i wypełnienia.*

Zastępowanie, wyłączanie i usuwanie masek

Możesz zastąpić maskę na nowy obiekt maski. Możesz także maskę wyłączyć lub usunąć. Wyłączenie maski ukrywa ją czasowo. Usunięcie maski jest nieodwracalne.

Aby zastąpić maskę:

- 1 Wybierz polecenie Edytuj > Wytnij aby wyciąć zaznaczony obiekt lub obiekty, których chcesz użyć jako maski.
- 2 Zaznacz miniaturkę maskowanego obiektu w panelu Warstwy i wybierz polecenie Edytuj > Wklej jako maskę.
- 3 Wybierz polecenie Zastąp, gdy pojawi się pytanie czy zastąpić istniejącą maskę czy dodać do niej.

Istniejący obiekt maski jest zastępowany nowym.

Aby wyłączyć lub włączyć zaznaczoną maskę, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Wyłącz maskę lub Włącz maskę z menu Opcje panelu Warstwy.
- Wybierz polecenie Modyfikuj > Maskuj > Wyłącz maskę lub Modyfikuj > Maskuj > Włącz maskę.

Czerwone X pojawia się na miniaturce maski, kiedy jest wyłączona. Kliknięcie X włącza maskę.

Aby usunąć zaznaczoną maskę:

1 Wykonaj jedną z następujących czynności, żeby usunąć maskę:

- Wybierz polecenie **Usuń maskę** z menu **Opcje panelu Warstwy**.
- Wybierz polecenie **Modyfikuj > Maskuj > Usuń maskę**.
- Przeciągnij miniaturkę maski do ikony kosza na śmieci w panelu **Warstwy**.

2 Zdecyduj czy chcesz zastosować czy odrzucić efekt działania maski na maskowane obiekty, zanim usuniesz maskę:

Zastosuj utrzymuje zmiany, których dokonałeś w obiekcie, ale maska nie jest już dłużej edytowalna. Jeśli obiekt podlegający maskowaniu jest obiektem wektorowym, maska i obiekt wektorowy są konwertowane do pojedynczego obrazu bitmapowego.

Odrzuć pozbywa się zmian, których dokonałeś i odnawia obiekt w jego oryginalnej formie.

Anuluj zatrzymuje operację usuwania i pozostawia maskę nietkniętą.

Mieszanie i przezroczystość

Składanie jest procesem różnicowania przezroczystości lub interakcji kolorów dwóch lub więcej nakładających się obiektów. W programie Fireworks, tryby mieszania pozwalają utworzyć składane obrazy. Tryby mieszania dodają także wymiar kontroli nieprzezroczystości obiektów i obrazów.

Informacje o trybach mieszania

Kiedy zaznaczasz tryb mieszania, program Fireworks stosuje go do całości zaznaczonych obiektów. Obiekty w pojedynczym dokumencie lub w pojedynczej warstwie mogą mieć tryby mieszania, które różnią się od trybów mieszania innych obiektów w dokumencie lub w warstwie.

Kiedy obiekty z różnymi trybami mieszania są zgrupowane, tryb mieszania grupy zastępuje pojedyncze tryby mieszania. Rozgrupowanie obiektów przywraca tryb mieszania każdego pojedynczego obiektu.

***Uwaga:** Tryby mieszania warstwy nie funkcjonują wewnątrz symbolicznych dokumentów.*

Tryb mieszania zawiera następujące elementy:

Kolor domieszkowy jest to kolor, do którego tryb mieszania jest stosowany.

Krycie jest to stopień przezroczystości, do którego tryb mieszania jest stosowany.

Kolor bazowy jest to kolor pikseli znajdujących się pod kolorem domieszkowym.

Kolor wynikowy jest to wynik działania efektu trybu mieszania na kolor bazowy.

Oto kilka trybów mieszania w programie Fireworks:

Zwykły nie stosuje żadnego trybu mieszania.

Rozpuszczanie losowo wybiera kolory pomiędzy warstwą bieżącą i tła, aby utworzyć efekt mieszania.

Mnożenie mnoży kolor bazowy przez kolor domieszkowy, uzyskując ciemniejsze kolory.

Mnożenie odwrotności mnoży odwrotność koloru domieszkowego przez kolor bazowy, uzyskując efekt wybielania.

Ciemniej wybiera ciemniejszy spośród kolorów domieszkowego i bazowego, aby użyć go jako koloru wynikowego. Powoduje to zastąpienie tylko tych pikseli, które są jaśniejsze niż kolor domieszkowy.

Ściemnianie liniowe sprawdza każdy kanał warstwy bieżącej i tła i ściemnia kolor tła, żeby wyodrębnić kolor domieszkowy poprzez zmniejszenie jasności. Całkowitym efektem jest ściemnienie obrazu. Neutralnym kolorem jest biały, a więc mieszanie przy pomocy trybu Ściemnianie liniowe nie ma na kolor biały żadnego wpływu.

Jaśniej wybiera jaśniejszy spośród kolorów domieszkowego i bazowego, aby użyć go jako koloru wynikowego. Powoduje to zastąpienie tylko tych pikseli, które są ciemniejsze niż kolor domieszkowy.

Rozjaśnianie liniowe sprawdza każdy kanał warstwy bieżącej i tła i rozjaśnia kolor tła, żeby wyodrębnić kolor domieszkowy poprzez zwiększenie jasności. Całkowitym efektem jest rozjaśnienie obrazu. Neutralnym kolorem jest czarny, a więc mieszanie przy pomocy trybu Rozjaśnianie liniowe nie ma na kolor czarny żadnego wpływu.

Światło jaskrawe jest to zwiększający kontrast tryb mieszania, który łączy efekty trybów Ściemnianie koloru i Rozjaśnianie koloru. Jeśli kolor domieszkowy jest ciemniejszy niż średnio szary, Światło jaskrawe ściemnia obraz poprzez zwiększenie kontrastu. W innym przypadku, obraz jest rozjaśniany poprzez zmniejszenie kontrastu.

Światło liniowe różni się trybu Światło jaskrawe tym, że jest złożeniem trybów Ściemnianie liniowe i Rozjaśnianie liniowe i dopasowuje raczej jasność niż kontrast. Jeśli kolor domieszkowy warstwy jest ciemniejszy niż średnio szary, tryb Światło liniowe ściemnia obraz poprzez zmniejszenie jasności. Jeśli kolor domieszkowy warstwy jest jaśniejszy niż średnio szary, powstaje w rezultacie, dzięki zwiększonej jasności, jaśniejszy obraz.

Światło punktowe zastępuje kolor w zależności od koloru domieszkowego. Jeśli kolor domieszkowy jest jaśniejszy od 50% szarości, piksele ciemniejsze od koloru domieszkowego są zastępowane, a piksele jaśniejsze od koloru domieszkowego nie ulegają żadnym zmianom. Jeśli kolor domieszkowy jest ciemniejszy od 50% szarości, piksele jaśniejsze od koloru domieszkowego są zastępowane, a piksele ciemniejsze od koloru domieszkowego nie ulegają żadnym zmianom.

Silne mieszanie redukuje kolory obrazu do ośmiu podstawowych.

Różnica odejmuje kolor domieszkowy od bazowego lub kolor bazowy od koloru domieszkowego. Kolor o mniejszej jasności jest odejmowany od koloru o większej jasności.

Barwa łączy wartość barwy koloru domieszkowego z jasnością i nasyceniem koloru bazowego, aby utworzyć kolor wynikowy.

Nasycenie łączy wartość nasycenia koloru domieszkowego z jasnością i barwą koloru bazowego, aby utworzyć kolor wynikowy.

Kolor łączy barwę i nasycenie koloru domieszkowego z jasnością koloru bazowego, aby utworzyć kolor wynikowy, zachowując przy tym poziomy szarości do kolorowania obrazów jednobarwnych i zabarwiania obrazów kolorowych.

Jasność łączy jasność koloru domieszkowego z barwą i nasyceniem koloru bazowego.

Odwracanie odwraca kolor bazowy.

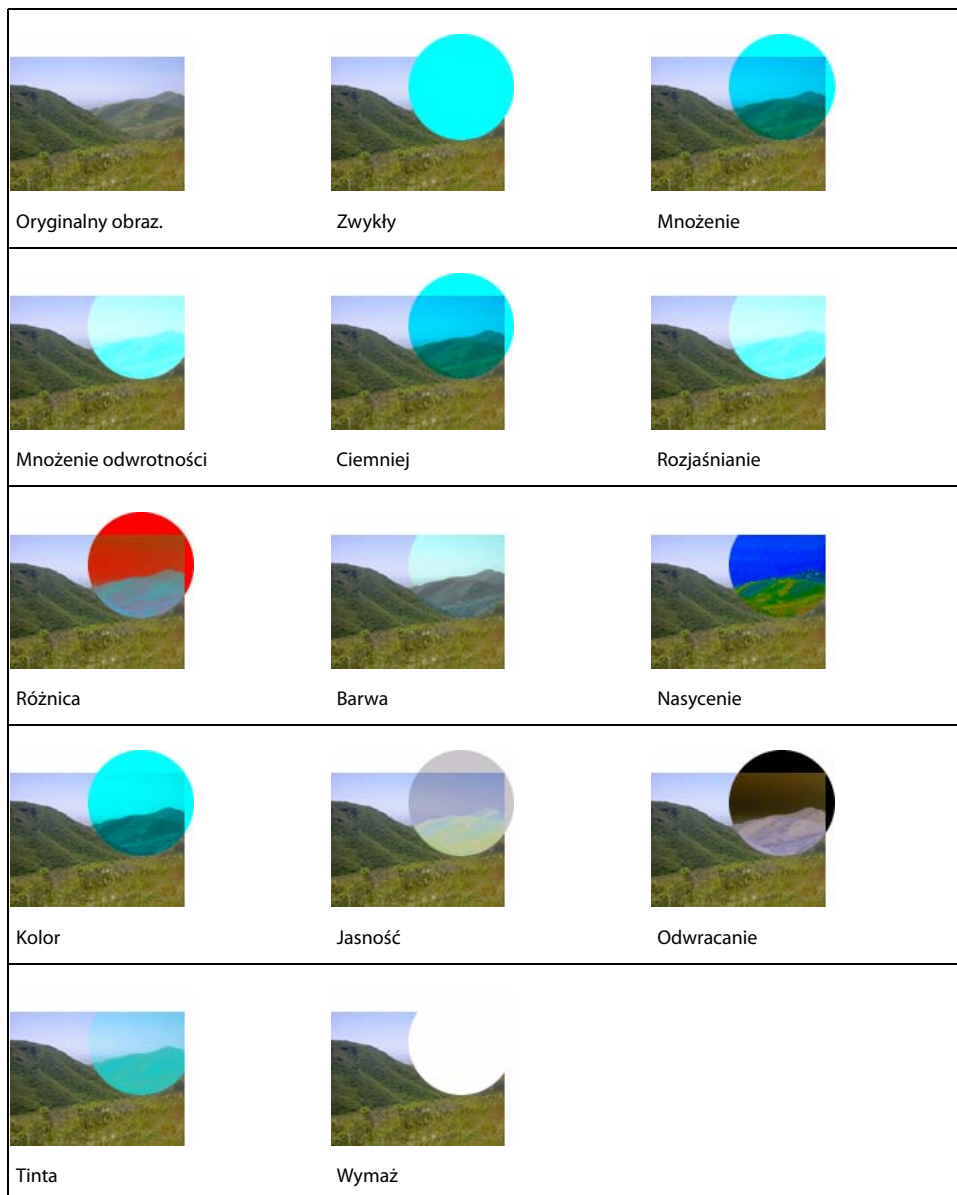
Tinta dodaje szary do koloru bazowego.

Wymaż usuwa wszystkie piksele koloru bazowego, włącznie z tymi z obrazu tła.

Aby uzyskać informację ogólną o trybach mieszania - w szczególności, trybach mieszania programu Photoshop - zobacz następujący serwis internetowy: www.pegtop.net/delphi/articles/blendmodes/.

Przykłady trybu mieszania

Oto kilka trybów mieszania w programie Fireworks: Dodatkowe przykłady, można znaleźć w następującym serwisie internetowym: www.pegtop.net/delphi/articles/blendmodes/.



Dopasowywanie krycia i stosowanie mieszania

Możesz użyć panelu Inspektor właściwości lub panelu Warstwy, aby dopasować krycie zaznaczonych obiektów i zastosować tryby mieszania. Ustawienie opcji Krycie na wartość 100 czyni obiekt całkowicie nieprzezroczystym. Ustawienie jej na wartość 0 (zero) czyni obiekt całkowicie przezroczystym.

Możesz wyznaczyć tryb mieszania i ustawić krycie zanim zaczniesz rysować obiekt.

Aby wyznaczyć tryb mieszania i ustawić krycie zanim zaczniesz rysować obiekt.

❖ Ustaw opcje mieszania i krycia w panelu Inspektor właściwości, posługując się pożądanym narzędziem zaznaczonym w panelu Narzędzia, zanim zaczniesz rysować obiekt.

Uwaga: Opcje mieszania i krycia nie są dostępne dla wszystkich narzędzi.

Aby ustawić tryb mieszania i poziom krycia dla istniejących obiektów:

- 1 Wybierz obiekt znajdujący się na górze, spośród dwóch nakładających się obiektów.
- 2 Zaznacz opcję mieszania w wyskakującym menu Tryb mieszania w panelu Inspektor właściwości lub panelu Warstwy.
- 3 Zaznacz ustawienia wyskakującego suwaka Krycie lub wpisz wartość w polu tekstowym.

Aby ustawić domyślny tryb mieszania i poziom krycia, który będzie stosowany do obiektów w trakcie ich rysowania:

- 1 Wybierz polecenie Zaznacz > Odznacz, aby uniknąć nieumyślnego zastosowania trybu mieszania i krycia.
- 2 Przy zaznaczonym narzędziu wektorowym lub bitmapowym do rysowania, zaznacz tryb mieszania lub poziom krycia w panelu Inspektor właściwości.

Zaznaczone przez siebie tryb mieszania i poziom krycia są używane jako domyślne dla dowolnego obiektu, który później rysujesz posługując się danym narzędziem.

Informacje dotyczące filtra aktywnego Wypełnienie kolorem

Program Fireworks oferuje także filtr aktywny, który pozwala dopasować kolor obiektu poprzez zmianę krycia obiektu i jego trybu mieszania. Ten filtr aktywny, zwany Wypełnienie kolorem, daje taki sam efekt, jak nakładanie się na jeden obiekt drugiego, który ma inne krycie i tryb mieszania. Więcej informacji na temat filtra aktywnego Wypełnienie kolorem znajduje się w części “Korzystanie z filtrów aktywnych” na stronie 156.

Rozdział 10: Używanie stylów, symboli i adresów URL

W programie Fireworks znajdują się trzy panele służące do przechowywania i ponownego używania stylów, symboli i adresów URL. Style przechowywane są w panelu Style, symbole bieżącego dokumentu przechowywane są w panelu Biblioteka i adresy URL, przechowywane są w panelu Adres URL. Domyślnie, wszystkie trzy panele uporządkowane są w grupie paneli Zasoby.

Panel Style zawiera zestaw predefiniowanych stylów programu Fireworks. Dodatkowo, jeśli utworzona została kombinacja obrysów, wypełnień, filtrów i atrybutów tekstu, i trzeba z niej ponownie skorzystać, atrybuty te można zapisać jako styl. Zamiast za każdym razem tworzyć na nowo atrybuty, lepiej jest je zapisać w panelu Style i następnie stosować tę kombinację atrybutów do innych obiektów.

Fireworks udostępnia trzy rodzaje symboli: grafika, animacja i przycisk. Każdy z nich posiada niepowtarzalne cechy do określonego zastosowania. Korzystając z panelu Biblioteka, możesz tworzyć nowe symbole, powielać je, importować i edytować. Informacje dotyczące określonych funkcji wbudowanych w symbole animacji i przycisków, znajdują się w części “Tworzenie animacji” na stronie 254 oraz “Tworzenie przycisków i wyskakujących menu” na stronie 233.

Adres URL (Uniform Resource Locator) jest adresem określonej strony lub pliku w Internecie. Jeśli często używasz tego samego adresu URL, możesz go dodać do panelu Adres URL. Adresy URL mogą być porządkowane i grupowane w bibliotekach adresów URL.

Ten rozdział obejmuje następujące tematy:

- “Używanie stylów” na stronie 193
- “Używanie symboli” na stronie 196
- “Posługiwanie się adresami URL” na stronie 206

Używanie stylów

Tworząc style, możesz zapisywać i ponownie stosować predefiniowane wypełnienia, obrysy, filtry oraz atrybuty tekstu. Gdy stosowany jest styl do obiektu, obiekt ten przyjmuje cechy danego stylu.

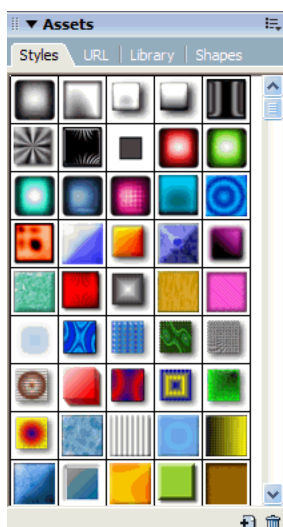


Fireworks dostarcza wielu predefiniowanych stylów. Style można dodawać, zmieniać i usuwać. Dysk DVD Fireworks oraz serwis internetowy firmy Adobe, także udostępniają wiele predefiniowanych stylów, które można zaimportować do programu Fireworks. Możesz też eksportować swoje style i udostępniać je innym użytkownikom programu Fireworks, lub też importować style z innych dokumentów Fireworks.

Uwaga: Style nie mogą być stosowane do obiektów bitmapowych.

Stosowanie stylu

Panel Style może być używany do tworzenia, przechowywania i stosowania stylów do obiektów lub tekstu.



Panel Style

Styl stosowany do obiektu można później uaktualnić, bez oddziaływania na oryginalny obiekt. Program Fireworks nie monitoruje stosowanych stylów do obiektu. Jeśli styl własny zostanie usunięty, nie można go odtworzyć; jednak, wszystkie obiekty aktualnie używające tego stylu posiadają jego atrybuty. Jeśli usunięty zostanie styl dostarczony wraz z programem Fireworks, możesz odtworzyć go razem z innymi usuniętymi stylami, za pomocą polecenia Wyzeruj style w menu Opcje panelu Style. Należy jednak pamiętać, że zerowanie stylów usuwa style własne.

Aby zastosować styl do zaznaczonego obiektu lub bloku tekstu, należy:

- 1 Wybierz polecenie z menu Okno > Style, aby otworzyć panel Style.
- 2 Kliknij dowolny styl w panelu Style.

Tworzenie i usuwanie stylów

Możesz utworzyć styl w oparciu o atrybuty zaznaczonego obiektu. Styl wyświetlany jest w panelu w panelu Style.

Możesz też usuwać istniejące style z panelu Style.

Do stylu można zapisać następujące atrybuty:

- Typ i kolor wypełnienia, włączając wzorki, tekstury oraz atrybuty gradientu wektorowego jak kąt, położenie i krycie
- Typ i kolor obrysu
- Filtry
- Atrybuty tekstu jak czcionka, rozmiar punktu, styl (pogrubienie, kursywa lub podkreślenie), wyrównywanie, wygładzanie, auto-kerning, skalowanie poziome, kerning zakresu i interlinia

Aby utworzyć nowy styl:

- 1 Utwórz lub zaznacz obiekt wektorowy lub tekst o oczekiwanym obrysie, wypełnieniu, filtrze lub atrybutach tekstu.
- 2  Kliknij przycisk Nowy styl na dole panelu Style.

- 3 W oknie dialogowym Nowy styl wybierz atrybuty, które mają być częścią stylu.

Uwaga: Aby zapisać inne atrybuty tekstu, jak wyrównywanie, wygładzanie, auto-kerning, skalowanie poziome, kerning zakresu i interlinia, wybierz opcję *Inne atryb. tekstu*.

- 4 Jeśli chcesz, nadaj stylowi nazwę, i kliknij OK.

Ikona przedstawiająca styl pojawi się w panelu Style.

Aby nowy styl oprzeć na istniejącym stylu:

- 1 Zastosuj istniejący styl do zaznaczonego obiektu.
- 2 Edytuj atrybuty obiektu.
- 3 Zapisz atrybuty tworząc nowy styl, jak opisano w poprzedniej procedurze.

Aby usunąć styl:

- 1 Wybierz styl z panelu Style.

Kliknij z naciśniętym klawiszem Shift, aby zaznaczyć wiele stylów; kliknij z naciśniętym klawiszem Control (Windows) lub Command (Macintosh), aby zaznaczyć nieciągłe wiele stylów.

- 2  Kliknij przycisk Usuń styl z panelu Style.

Edycja stylów

Jeśli chcesz zmienić atrybuty stylu, możesz edytować styl z panelu Style.

Aby edytować styl:

- 1 Wybierz Zaznacz > usuń zaznaczenie, żeby usunąć zaznaczenie wszystkich obiektów w obszarze roboczym.
- 2 Dwukrotnie kliknij dowolny styl w panelu Style.
- 3 W oknie dialogowym Edytuj styl, zaznacz lub usuń zaznaczenie komponentów atrybutów, które chcesz zastosować. Okno dialogowe Edytuj styl ma takie same opcje jak okno dialogowe Nowy styl. Szczegóły na temat wyboru atrybutów stylu, znajdziesz w części “Tworzenie i usuwanie stylów” na stronie 194.
- 4 Kliknij OK, aby zastosować zmiany w stylu.

Eksport i import stylów

Style można współużytkować z innymi użytkownikami programu Fireworks, aby zaoszczędzić czas i zachować spójność. Style możesz uwspólnić eksportując je, aby ich użyć na innych komputerach.

Aby wyeksportować style:

- 1 Wybierz styl z panelu Style.

Kliknij z naciśniętym klawiszem Shift, aby zaznaczyć wiele stylów; kliknij z naciśniętym klawiszem Control (Windows) lub Command (Macintosh), aby zaznaczyć nieciągłe wiele stylów.

- 2 Wybierz polecenie Eksportuj style z menu Opcje panelu Style.
- 3 Wprowadź nazwę i położenie dokumentu, który będzie zawierał zapisane style.
- 4 Kliknij Zapisz.

Aby zaimportować style:

- 1 Wybierz polecenie Importuj style z menu Opcje panelu Style.
- 2 Wybierz dokument stylów do zaimportowania.

Importowane są wszystkie style z dokumentu stylów i umieszczane za zaznaczonym stylem w panelu Style.

Użycie domyślnych ustawień stylu.

Jeśli chcesz usunąć wszystkie własne style z panelu Style i przywrócić usunięte style domyślne, możesz wyzerować panel Style do jego domyślnego stanu. Możesz również zmienić rozmiar ikon wyświetlanych w panelu Style.

Aby wyzerować panel Style do stylów domyślnych:

- ❖ Wybierz polecenie Wyzeruj style z menu Opcje panelu Style.

Uwaga: Wyzerowanie stylów do domyślnych usuwa wszelkie własne style, które mogłeś zapisać.

Aby zmienić rozmiar ikon podglądu stylów:

- ❖ Wybierz Duże ikony z menu Opcje panelu Style, aby przełączać między dużym i małym rozmiarem stylów.

Zastosowanie stylów bez tworzenia stylu

Atrybuty z jednego obiektu możesz skopiować i zastosować do innych obiektów, bez tworzenia nowego stylu w panelu Style. Tej metody można używać do szybkiego zastosowania atrybutów do obiektu, gdy nie planujesz stosować ich ponownie do innych obiektów. Wśród atrybutów, które mogą być kopiowane i stosowane są wypełnienia, obrysy, filtry i atrybuty tekstu.

Aby skopiować atrybuty z jednego obiektu i zastosować je do innych obiektów:

- 1 Zaznacz obiekt, którego atrybuty chcesz skopiować.
- 2 Wybierz Edycja > Kopiuj.
- 3 Usuń zaznaczenie oryginalnego obiektu, zaznacz obiekt lub obiekty, do których chcesz zastosować nowe atrybuty.
- 4 Wybierz Edycja > Wklej atrybuty.

Zaznaczone obiekty otrzymują te same atrybuty co obiekt oryginalny.

Używanie symboli

Fireworks udostępnia trzy typy symboli: grafika, animacja i przycisk. Każdy z nich posiada niepowtarzalne cechy do określonego zastosowania. Obiekty reprezentują symbol Fireworks. Gdy edytowany jest obiekt symbolu (oryginał), obiekty (kopie) zmieniają się automatycznie, aby odzwierciedlić modyfikacje symbolu.

Symbole są przydatne, gdy chcesz wielokrotnie użyć elementu graficznego. Obiekty możesz umieszczać w wielu dokumentach Fireworks zachowując powiązanie z symbolem. Symbole są pomocne przy tworzeniu przycisków i obiektów animowanych w wielu ramkach. Informacje dotyczące dodatkowych funkcji wbudowanych w symbole animacji i przycisków, znajdują się w części “Tworzenie symboli animacji” na stronie 255 oraz “Tworzenie symboli przycisków” na stronie 233.

Tworzenie symbolu

Symbole możesz utworzyć stosując podmenu Edycja > Wstaw. Symbol możesz utworzyć z dowolnego obiektu, bloku tekstu lub grupy i zorganizować je w zakładce Biblioteka panelu Zasoby. Aby umieścić w dokumencie obiekty, wystarczy przeciągnąć je z zakładki Biblioteka na obszar roboczy. Po utworzeniu obiektu symbolu w bieżącym dokumencie, znajduje się on w zakładce Biblioteka panelu Zasoby skąd może być edytowany.

Aby utworzyć nową symbol z zaznaczonego obiektu:

- 1 Zaznacz obiekt i wybierz Modyfikuj > Symbol > Konwertuj na symbol.
- 2 Wprowadź nazwę dla symbolu w polu tekstowym Nazwa okna dialogowego Konwertuj na symbol.
- 3 Wybierz typ symbolu: grafika, animacja lub przycisk.
- 4 Jeśli chcesz używać linii pomocniczych 9-plasterkowego skalowania, Włącz linie pomocnicze 9-plasterkowego skalowania. Dodatkowe informacje na temat opcji skalowania 9-plasterkowego znajdziesz w części “Użycie skalowania 9-plasterkowego” na stronie 199.
- 5 Aby dodać symbol do panelu Biblioteka ogólna, co umożliwi użycie go w wielu dokumentach, zaznacz pole wyboru Zapisz do biblioteki ogólnej.
- 6 Kliknij OK, aby zapisać symbol.

Symbol pojawi się w zakładce Biblioteka panelu Zasoby, i w panelu Biblioteka ogólna jeśli ta opcja była wybrana. Zaznaczony obiekt staje się obiektem symbolu, a Inspektor właściwości wyświetla opcje symbolu.

Aby utworzyć symbol od podstaw:

- 1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz Edycja > Wstaw > Nowy symbol.
 - Wybierz Nowy symbol z menu Opcje panelu Biblioteka.
- 2 Wybierz typ symbolu: grafika, animacja lub przycisk.
- 3 Jeśli chcesz używać linii pomocniczych 9-plasterkowego skalowania, Włącz linie pomocnicze 9-plasterkowego skalowania. Następnie kliknij przycisk OK.

W zależności od tego jaki wybrałeś typ symbolu, otworzy się Edytor symbolu lub Edytor przycisku.

- 4 Utwórz symbol za pomocą narzędzi w panelu Narzędzia, następnie zamknij edytor.

Aby uzyskać dodatkowe informacje, zobacz “Tworzenie symboli przycisków” na stronie 233, “Edycja inteligentnych symboli” na stronie 203, i “Tworzenie symboli animacji” na stronie 255.

Umieszczanie obiektów

Obiekty symboli możesz umieścić w bieżącym dokumencie.

Aby umieścić obiekt:

- ❖ Przeciągnij symbol z panelu Biblioteka do bieżącego dokumentu.



Obiekt symbolu na obszarze roboczym

Edycja symboli

Symbol możesz modyfikować w Edytorze symbolu, który automatycznie uaktualnia wszystkie powiązane obiekty po zakończeniu edycji.

***Uwaga:** W przypadku większości typów edycji, modyfikowanie obiektu wpływa na symbol i wszystkie inne obiekty. Jednak są pewne wyjątki. Więcej informacji znajdziesz w części “Edycja obiektów” na stronie 203.*

Aby edytować symbol i jego wszystkie obiekty:

1 Wykonaj jedną z następujących czynności, żeby otworzyć Edytor symbolu:

- Dwukrotnie kliknij obiekt.
- Zaznacz obiekt i wybierz Modyfikacja > Symbol > Edytuj symbol.
- Zaznacz symbol w panelu Biblioteka i wybierz Edytuj symbol z menu Opcje.

2 Wprowadź zmiany do symbolu i zamknij okno.

Symbol i wszystkie obiekty odzwierciedlają modyfikacje.

***Uwaga:** Użyj linii prowadzących 9-plasterkowego skalowania w edytorze symbolu, aby zapobiec zniekształceniu kształtu symbolu przy zmianie jego rozmiaru. Więcej informacji znajdziesz w części “Użycie skalowania 9-plasterkowego” na stronie 199.*

Aby zmienić nazwę symbolu:

- 1 Dwukrotnie kliknij nazwę symbolu w panelu Biblioteka.
- 2 Zmień nazwę w oknie dialogowym Właściwości symbolu i kliknij OK.

Aby powielić symbol:

- 1 W panelu Biblioteka, wybierz symbol.
- 2 Wybierz Powiel z menu Opcje panelu Biblioteka.

Aby zmienić typ symbolu:

- 1 Dwukrotnie kliknij nazwę symbolu w Bibliotece.
- 2 Wybierz inną opcję Typ symbolu.

Aby wybrać wszystkie nieużywane symbole w panelu Biblioteka:

- ❖ Wybierz Zaznacz nieużywane elementy z menu Opcje panelu Biblioteka.

Aby usunąć symbol:

- 1 W panelu Biblioteka, wybierz symbol.
- 2 Wybierz Usuń z menu Opcje panelu Biblioteka.
- 3 Kliknij Usuń. Symbol i wszystkie jego obiekty są usuwane.

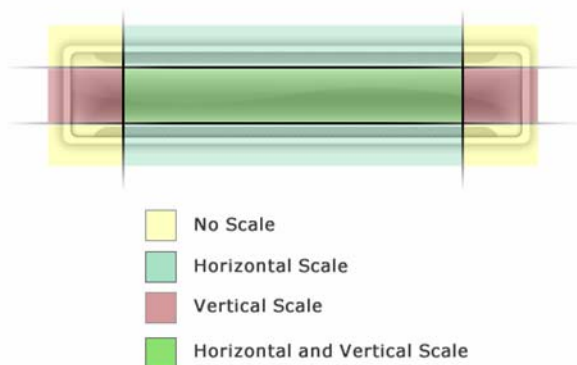
Aby zamienić symbol:

- 1 Zaznacz symbol umieszczony wcześniej w obszarze roboczym.
- 2 Kliknij prawym przyciskiem myszy i wybierz Zamień symbol.
- 3 W oknie dialogowym Zamień symbol, wybierz inny obiekt symbolu.
- 4 Kliknij przycisk OK.

Użycie skalowania 9-plasterkowego

Funkcja 9-plasterkowego skalowania, wprowadzona w programie Fireworks CS3, pozwala skalować symbole wektorowe i bitmapowe w górę i w dół, bez zniekształcania ich geometrii. Symbol może być skalowany w 3 lub 9 regionach, w zależności od kształtu symbolu.

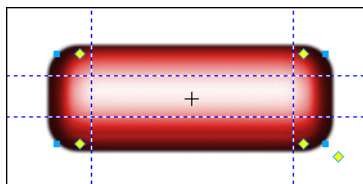
Poniższy rysunek pokazuje jak skalowane są obrazy z zastosowaniem funkcji skalowania 9-plasterkowego.



Linie pomocnicze skalowania 9-plasterkowego są domyślnie włączone dla wszystkich symboli w Edytorze symbolu i Edytorze przycisku.

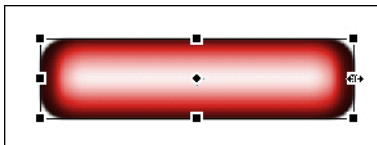
Aby skalować symbol z zastosowaniem skalowania 9-plasterkowego:

- 1 Dwukrotnie kliknij symbol lub przycisk, aby otworzyć Edytor symbolu lub Edytor przycisku
- 2 Edytuj linie pomocnicze skalowania 9-plasterkowego w następujący sposób:
 - a Włącz lub wyłącz linie pomocnicze zaznaczając bądź usuwając zaznaczenie pola wyboru Włącz linie pomocnicze 9-plasterkowego skalowania.
 - b Przesuń linie pomocnicze i umieść je odpowiednio na przycisku lub symbolu. Upewnij się, że części symbolu, które mają pozostać niezniekształcone w trakcie skalowania (na przykład narożniki) są poza liniami pomocniczymi, reprezentowane przez żółte obszary na rysunku powyżej.



Linie pomocnicze skalowania 9-plasterkowego są umieszczane na przycisku tak, że narożniki nie będą zniekształcone, gdy zmieni się rozmiar przycisku.

- c (Opcjonalnie) Zablokuj linie pomocnicze zaznaczając pole wyboru Zablokuj linie pomocnicze 9-plasterkowego skalowania, aby uniknąć przypadkowego ich przesunięcia.
- 3 Gdy zakończyłeś umieszczanie linii pomocniczych skalowania 9-plasterkowego, kliknij Gotowe w edytorze symbolu lub przycisku.
- 4 Zmień rozmiary symbolu według potrzeby stosując narzędzie skalowania,



Przycisk zostanie przeskalowany bez zniekształcania kształtu narożników.

Tworzenie inteligentnych symboli graficznych

Inteligentne symbole graficzne są typem symboli graficznych, które mogą być inteligentnie skalowane, i którym mogą być nadane specyficzne atrybuty przy wykorzystaniu pliku JavaScript (JSF). Tymi atrybutami można sterować przy użyciu panelu Właściwości symbolu (Okno > Właściwości symbolu).

Inteligentne symbole mogą służyć do szybkiego tworzenia interfejsu użytkownika lub projektu serwisu WWW przez przeciąganie symboli na dokument i edytowanie parametrów im przyporządkowanych za pomocą panelu Właściwości symbolu.

Aby zobaczyć lub użyć inteligentny symbol:

- 1 Z menu Okno wybierz Biblioteka ogólna, aby otworzyć panel Biblioteka ogólna.
- 2 Aby użyć symbolu, przeciągnij go i upuść z panelu Biblioteka ogólna na obszar roboczy Fireworks.

Do programu Fireworks CS3 jest dołączona biblioteka wstępnie zaprojektowanych symboli inteligentnych. Mogą być one dostosowane do wymagań użytkownika, by wygląd i wrażenia przy korzystaniu z interfejsu czy strony internetowej były zgodne z jego pomysłem.

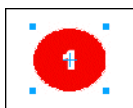
Tak jak w przypadku wszystkich symboli, obiekt symbolu inteligentnego może być edytowany przy pomocy Inspektora właściwości, nie wpływając przy tym na inne obiekty symbolu. Właściwości symbolu możesz również zmienić korzystając z panelu Właściwości symbolu.

Aby edytować sam symbol, możesz dwukrotnie kliknąć obiekt symbolu i edytować symbol w Edytorze symbolu. Takie zmiany wpływają na symbol i wszystkie inne jego obiekty.

Uwaga: W przypadku większości typów edycji, modyfikowanie obiektu wpływa na symbol i wszystkie inne obiekty. Jednak są pewne wyjątki. Więcej informacji znajdziesz w części "Edycja obiektów" na stronie 203.

Aby utworzyć inteligentnych symbol graficzny:

- 1 Utwórz obiekt z atrybutami, które miałyby być dopasowywane.



Ten symbol może charakteryzować się kolorem i numerem punktora jako opcjami, które można dopasowywać.

- 2 Przy tworzeniu obiektu, dopasuj nazwy funkcji, które mają być edytowalne wpisując nazwę w panelu Warstwy. Na przykład, edytowalne pole tekstowe może być nazwane "etykieta". Ta nazwa będzie używana w pliku JavaScript.

Uwaga: Przy tworzeniu nazw funkcji nie stosuj spacji w nazwach. To spowodowałoby błąd JavaScript. Na przykład, "numer etykiety" nie może być używany jako nazwa, ale "numer_etykiety" może.

- 3 Zaznacz obiekty i wybierz Modyfikuj > Symbol > Konwertuj na symbol.
- 4 Wprowadź nazwę dla symbolu w polu tekstowym Nazwa okna dialogowego Konwertuj na symbol.
- 5 Wybierz Grafika jako typ symbolu, i wybierz Zapisz do biblioteki ogólnej. Następnie kliknij przycisk OK.

Program poprosi o podanie położenia, w którym zapisać nowy symbol. Domyślnie program tworzy folder "Custom Symbols". Możesz w nim zapisać nowy symbol lub utworzyć inny folder na tym samym poziomie co folder Custom Symbols.

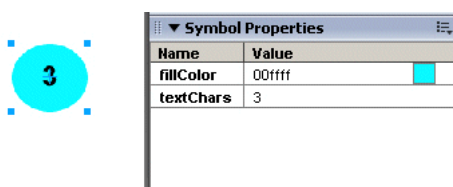
Uwaga: *Inteligentne symbole powinny być zapisywane w Bibliotece ogólnej.*

Po zapisaniu, symbol jest usuwany z obszaru roboczego i pojawia się w Bibliotece ogólnej.

- 6 Otwórz panel Utwórz skrypt symbolu wybierając polecenie Utwórz skrypt symbolu z menu Polecenia.
- 7 Kliknij przycisk przeglądania w prawym górnym narożniku panelu i przeglądaj, aby znaleźć plik symbolu PNG. Domyślnie jest to zapisywane w katalogu <ustawienia użytkownika>\Application Data\Adobe\Fireworks 9\Common Library\Custom Symbols (Windows), lub <nazwa użytkownika>/Application Support/Adobe/Fireworks9/Common Library/Custom Symbols (Macintosh).
- 8 Kliknij przycisk plus, aby dodać nazwę elementu.
- 9 Dodaj nazwę elementu, który chcesz dopasowywać. Na przykład, wpisz "etykieta" w polu Nazwa elementu jeśli chcesz dopasowywać pole tekstowe o nazwie "etykieta".
- 10 W polu Atrybut, wybierz nazwę atrybutu, który chcesz zmieniać. Na przykład, aby dopasować tekst etykiety, wybierz atrybut textChars, lub aby dopasować kolor wypełnienia obiektu, wybierz atrybut fillColor.

Uwaga: *Więcej informacji na temat tych opcji atrybutu znajduje się w części Rozszerzanie programu Fireworks.*

- 11 W polu Nazwa właściwości, wpisz nazwę dopasowywanej właściwości, na przykład, "Etykieta" lub "Numer". Jest to nazwa właściwości, która pojawia się w panelu Właściwości symbolu.
 - 12 W polu Wartość, wpisz domyślną wartość właściwości. Będzie to domyślna wartość stosowana, gdy obiekt symbolu będzie po raz pierwszy umieszczany w dokumencie.
 - 13 W razie potrzeby dodaj dodatkowe elementy.
 - 14 Kliknij Zapisz, aby zapisać wybrane opcje i utworzyć plik JavaScript.
 - 15 Wybierz Ponownie pobierz z menu Opcje panelu Biblioteka ogólna, aby ponownie pobrać nowy symbol.
- Po utworzeniu pliku JavaScript, możesz utworzyć nowy obiekt symbolu przez przeciągnięcie go do obszaru roboczego, a następnie możesz uaktualnić jego atrybuty zmieniając je w panelu Właściwości symbolu.



Edycja właściwości symbolu przy użyciu panelu Właściwości symbolu

Uwaga: *Po utworzeniu pliku JavaScript, będą generowane błędy przez panel Właściwości symbolu jeśli usuniesz lub zmienisz nazwę obiektu symbolu, do którego odnosi się skrypt.*

Aby zapisać symbol jako inteligentny symbol:

- 1 Wybierz symbol w panelu Biblioteka.
- 2 Wybierz Zapisz do biblioteki ogólnej z menu Opcje panelu Biblioteka.
- 3 Utwórz plik JavaScript sterujący właściwościami symbolu.

Tworzenie edytowalnych parametrów symboli z użyciem JavaScript:

Gdy symbol jest zapisywany jako inteligentny symbol, domyślnie zapisywany jest plik PNG w katalogu <ustawienia użytkownika>\Application Data\Adobe\Fireworks 9\Common Library\Custom Symbols, lub <nazwa użytkownika>/Application Support/Adobe/Fireworks9/Common Library/Custom Symbols (Macintosh).

Aby utworzyć inteligentny symbol, musi być utworzony plik JavaScript z rozszerzeniem .JSF w tym samym miejscu i z tą samą nazwą co symbol. Na przykład, mybutton.graphic.png będzie miał plik JavaScript o nazwie mybutton.jsf.

Panel Utwórz skrypt symbolu pozwala nie-programistom przypisać proste atrybuty symbolu i automatycznie utworzyć plik JavaScript. Aby otworzyć ten panel, wybierz polecenie Utwórz skrypt symbolu z menu Polecenia.

Plik JavaScript

W pliku JavaScript muszą być zdefiniowane dwie funkcje, aby dodać edytowalne parametry do symbolu:

- function setDefaultValues() –definiuje parametry, które mogą być edytowane i domyślne wartości tych parametrów.
- function applyCurrentValues() –przypisuje wartości wprowadzone przez panel Właściwości symbolu do symbolu graficznego.

Poniżej przedstawiony jest przykładowy plik .JSF do tworzenia własnego symbolu:

```
function setDefaultValues()
{
    var currValues = new Array();
    //aby zbudować właściwości symbolu
    currValues.push({name:"Selected", value:"true", type:"Boolean"});
    Widget.elem.customData["currentValues"] = currValues;
}

function applyCurrentValues()
{
    var currValues = Widget.elem.customData["currentValues"];
    // Pobierz nazwę obiektu symbolu
    var Check = Widget.GetObjectByName("Check");
    Check.visible = currValues[0].value;
}

switch (Widget.opCode)
{
    case 1: setDefaultValues(); break;
    case 2: applyCurrentValues(); break;
    default: break;
}
```

Ten przykładowy JavaScript pokazuje inteligentny symbol, który może zmieniać kolory:

```
function setDefaultValues()
{
    var currValues = new Array();
    //Nazwa jest nazwą Parametru, która będzie wyświetlana w panelu Właściwości symbolu
    //Wartość jest domyślną Wartością, która jest wyświetlana, gdy Inteligentny symbol jest ładowany pierwszy raz. W
```

tym przypadku Niebieski będzie domyślnym kolorem, gdy używany będzie Inteligentny symbol.

//Kolor jest Typem parametru, który jest wyświetlany. Kolor wywoła wyskakujące pole Kolor w panelu Właściwości symbolu.

```
currValues.push({name:"BG Color", value:"#003366", type:"Color"});
Widget.elem.customData["currentValues"] = currValues;
}

function applyCurrentValues()
{
    var currValues = Widget.elem.customData["currentValues"];
    //color_bg jest nazwą Warstwy w PNG, która będzie zmieniała kolory
    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;
}
```

Aby lepiej zrozumieć jak plik .JSF mogą być używane do dopasowywania właściwości symbolu, zbadaj przykładowe komponenty dołączone do oprogramowania.

Edycja obiektów

Jeśli dwukrotnie klikniesz obiekt, aby go edytować, to faktycznie edytujesz symbol w Edytorze symbolu lub Edytorze przycisku. Aby edytować tylko bieżący obiekt, musisz zerwać połączenie pomiędzy obiektem a symbolem. To trwale zrywa zależność pomiędzy nimi, dlatego, jakiegokolwiek późniejsze zmiany symbolu nie będą odzwierciedlone w dawnym obiekcie.

Symbole przycisku mają szereg dogodnych cech, które pozwalają zachować relacje symbol-obiekt dla grupy przycisków, przy zastosowaniu unikatowych napisów przycisków i adresów URL dla każdego obiektu. Więcej informacji znajdziesz w części “Edycja symboli przycisków” na stronie 238.

Edycja inteligentnych symboli

Jeśli edytujesz inteligentny symbol, z którym jest powiązane zachowanie JavaScript, to nie możesz edytować właściwości JavaScript przy pomocy Edytora symbolu. Aby zmienić właściwości tego symbolu, wartości trzeba zmieniać przy pomocy panelu Właściwości symbolu. Jeśli chcesz dodać własne właściwości do panelu Właściwości symbolu, musisz edytować plik JavaScript powiązany z symbolem.

Zrywanie połączeń symbolu

Możesz modyfikować obiekt bez wpływu na symbol lub inne obiekty, najpierw zrywając łącze pomiędzy nim a symbolem.

Aby uwolnić obiekt od symbolu:

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Wybierz Modyfikuj > Symbol > Podziel.

Zaznaczony obiekt staje się grupą. Symbol w panelu Biblioteka nie jest dłużej związany z tą grupą. Po rozłączeniu od symbolu, poprzedni obiekt przycisku traci charakterystykę symbolu przycisku i poprzedni obiekt animacji traci jego charakterystykę symbolu animacji.

Edycja właściwości obiektu

Poniższe właściwości obiektu mogą być modyfikowane w Inspektorze właściwości bez wpływu na symbol i inne obiekty:

- Tryb mieszania
- Krycie
- Filtry
- Szerokość i wysokość
- Współrzędne x i y

Uwaga: Obiekty przycisku mają dodatkowe właściwości, które można edytować bez wpływu na symbol. Dodatkowe informacje na temat edycji obiektów przycisków znajdziesz w części "Edycja symboli przycisków" na stronie 238.

Aby edytować właściwości bez wpływu na symbol i nie zrywając łącza z symbolem:

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Modyfikuj właściwości obiektu z Inspektorze właściwości.

Import i eksport symboli

W panelu Biblioteka przechowywane są symbole animacji, grafiki, i przycisków utworzonych w bieżącym dokumencie. Przechowywane są także symbole zaimportowane do dokumentu. Panel Biblioteka jest specyficzny dla bieżącego dokumentu, lecz możesz używać symboli z jednej biblioteki w więcej niż jednym dokumencie Fireworks importując lub eksportując, wycinając i wklejając, lub przeciągając i upuszczając.

Symbole możesz importować z innych bibliotek, włączając biblioteki zawierające symbole przygotowane w programie Fireworks i biblioteki zawierające symbole, które ty lub ktoś inny wcześniej wyeksportowałeś. Odwrotnie, jeśli utworzyłeś symbole, które chcesz użyć ponownie lub uwspólnić, możesz eksportować własne biblioteki symboli. Biblioteka symboli jest eksportowana jako plik PNG.

Import symboli

W programie Fireworks jest panel Biblioteka ogólna, z którego możesz importować wcześniej przygotowane symbole animacji, grafiki i przycisków, jak również paski nawigacyjne i kolekcje wielu symboli. Używając tych symboli, możesz szybko stworzyć skomplikowaną stronę WWW zawierającą elementy nawigacyjne bez potrzeby tracenia czasu na tworzenie symboli.

Aby importować jeden lub więcej wcześniej przygotowanych symboli z biblioteki symboli programu Fireworks:

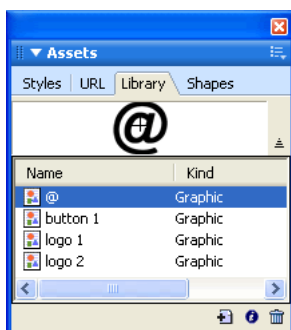
- 1 Otwórz dokument programu Fireworks.
- 2 Wybierz folder w panelu Biblioteka ogólna. Takie foldery zawierają różne wcześniej utworzone symbole jak animacje i punktory.

Ponadto, możesz importować symbole z wcześniej eksportowanych plików biblioteki PNG z dysku komputera, CD, lub sieci. Więcej informacji na temat eksportu symboli, znajdziesz w części "Eksport symboli" na stronie 205.

Aby importować symbole z innego pliku do bieżącego dokumentu:

- 1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz Importuj symbole z menu Opcje panelu Biblioteka.
 - Wybierz polecenie Edytuj > Biblioteki > Inne.
- 2 Przejdź do folderu zawierającego plik, zaznacz plik, i kliknij Otwórz.
- 3 Zaznacz symbole do importu i kliknij Importuj.

Zaimportowane symbole pojawiają się w panelu Biblioteka.



Możesz także importować i eksportować pojedyncze symbole z paneli Biblioteka wielu dokumentów przeciągając je i upuszczając lub kopiując i wklejając obiekty.

Aby importować symbol przeciągając i upuszczając lub kopiując i wklejając, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij obiekt symbolu z jednego dokumentu zawierającego symbol do innego dokumentu docelowego.
- Kopiuj obiekt symbolu w jednym dokumencie zawierającym symbol, następnie go wklej do innego dokumentu docelowego.

Symbol jest importowany do panelu Biblioteka docelowego dokumentu i zachowuje relację z symbolem z oryginalnego dokumentu. Więcej informacji znajdziesz w części "Uaktualnianie eksportowanych symboli i obiektów w wielu dokumentach" na stronie 206.

Eksport symboli

Jeśli utworzyłeś symbole lub importowałeś je do dokumentu Fireworks i chcesz je zachować, aby ponownie ich użyć w innych dokumentach lub udostępnić z innymi, możesz użyć menu Opcje panelu Biblioteka, aby je eksportować do pliku PNG. Następnie możesz importować symbole znajdując plik PNG zawierający symbole za pomocą podmenu Edycja > Biblioteki. Więcej informacji znajdziesz w części "Import symboli" na stronie 204.

Aby wyeksportować symbole:

- 1 Wybierz Eksportuj symbole z menu Opcje panelu Biblioteka.
- 2 Zaznacz symbole do eksportu i kliknij Eksportuj.
- 3 Przejdź do folderu, wpisz nazwę pliku symbolu, i kliknij Zapisz.

Program Fireworks zapisuje symbole w jednym pliku PNG.

Uaktualnianie eksportowanych symboli i obiektów w wielu dokumentach

Importowane symbole zachowują łącza do oryginalnego dokumentu symbolu. Można edytować oryginalny dokument symbolu, i następnie uaktualnić docelowe dokumenty, aby odzwierciedlić w nich zmiany.

Aby uaktualnić wszystkie wyeksportowane symbole i obiekty:

- 1 W oryginalnym dokumencie, dwukrotnie kliknij obiekt lub zaznacz obiekt i wybierz Modyfikacja > Symbol > Edytuj symbol, aby otworzyć właściwy edytor symbolu.
- 2 Zmodyfikuj symbol, i zamknij edytor.
- 3 Zapisz plik.
- 4 W dokumencie, do którego symbol został zaimportowany, zaznacz symbol w panelu Biblioteka.
- 5 Wybierz Uaktualnij z menu Opcje panelu Biblioteka.

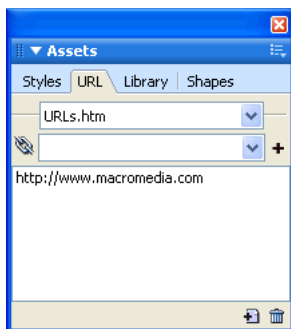
Uwaga: Aby uaktualnić wszystkie importowane symbole, zaznacz wszystkie symbole w panelu Biblioteka i wybierz Uaktualnij.

Posługiwanie się adresami URL

Przypisanie adresu URL do obiektu WWW tworzy łącze do pliku jak do strony WWW. Adresy URL możesz przypisywać do punktów aktywnych, przycisków i obiektów plasterków. Jeśli zamierzasz używać wiele razy adresów URL, możesz utworzyć bibliotekę w panelu URL a następnie zapisać adresy URL w bibliotece URL. Panel URL służy do dodawania, edycji i organizowania adresów URL.

Na przykład, jeśli serwis WWW zawiera parę przycisków nawigacyjnych do powrotu do strony głównej, możesz dodać adres URL strony głównej do panelu URL. Następnie możesz przypisać ten adres URL do każdego przycisku nawigacyjnego wybierając ten adres w bibliotece URL. Za pomocą funkcji Znajdź i zamień możesz zmienić adres URL w wielu dokumentach (zobacz "Wyszukiwanie i zamiana" na stronie 352).

Biblioteki URL są dostępne we wszystkich dokumentach programu Fireworks i są zapisywane pomiędzy sesjami.



URL, panel adresów

Informacje o bezwzględnych i względnych adresach URL

Gdy wprowadzasz adres URL w panelu URL, to możesz wprowadzić bezwzględny lub względny adres URL:

- Jeśli tworzysz łącze do strony WWW, która jest poza twoim serwisem WWW, musisz użyć bezwzględnego adresu URL.

- Jeśli tworzysz łącze do strony WWW w obrębie twojego serwisu WWW, możesz użyć bezwzględnego lub względnego adresu URL.

Bezwzględne adresy URL są pełnymi adresami URL zawierającymi protokół serwera, który dla stron WWW jest zwykle http://. Na przykład, <http://www.adobe.com/support/fireworks> jest bezwzględnym adresem URL do strony WWW Pomocy technicznej programu Fireworks. Bezwzględne adresy URL pozostają poprawne niezależnie od położenia dokumentu źródłowego, ale nie łączą poprawnie jeśli plik docelowy zostanie przesunięty.

Względne adresy URL są względne w stosunku do folderu zawierającego dokument źródłowy. Poniższe przykłady pokazują składnię względnych adresów URL:

- plik.htm łączy do pliku położonego w tym samym folderze co dokument źródłowy.
- ../plik.htm łączy do pliku położonego w folderze dwa poziomy wyżej co dokument źródłowy. Każde ../ reprezentuje jeden poziom.
- htmldocs/plik.htm łączy do pliku położonego w folderze o nazwie htmldocs, który jest w folderze zawierającym dokument źródłowy.

Względne adresy URL są zwykle prostsze w użyciu w przypadku łącza do plików, które zawsze pozostają w tym samym folderze co bieżący dokument.

Posługiwanie się stronami

Jeśli dokument Fireworks zawiera wiele stron, możesz automatycznie utworzyć łącza pomiędzy nimi używając adresu URL do każdej z nich. Wyskakujące menu w polu Łącze w Inspektorze właściwości oraz panelu URL zawiera listę adresów URL do każdej strony w dokumencie. Wybierz jeden z adresów URL strony, aby utworzyć łącza do tej strony.



Jeśli chcesz, aby domyślne adresy URL strony miały rozszerzenie inne niż ".htm", użyj następującej procedury:

- 1) W dokumencie wybierz Plik > Eksportuj.
- 2) Wybierz HTML i obrazy z wyskakującego menu Eksportuj.
- 3) Kliknij przycisk Opcje.
- 4) W zakładce Ogólne, wybierz pożądane rozszerzenie pliku z wyskakującego menu Rozszerzenie i kliknij OK.
- 3) Kliknij Anuluj w oknie dialogowym Eksportuj. Rozszerzenie pliku dla adresów URL w wyskakującym menu Łącza zmienia się na nowe rozszerzenie.

Przypisywanie adresu URL do obiektu WWW

Aby przypisać adres URL do obiektu WWW:

- 1 Wprowadź adres URL w polu tekstowym Łącze.
- 2 Kliknij przycisk plus (+), aby dodać adres URL.
- 3 Zaznacz obiekt WWW.
- 4 Wybierz adres URL z panelu URL.

Tworzenie biblioteki URL

Adresy URL możesz grupować w bibliotekach. Pozwala to razem trzymać zależne adresy URL, ułatwiając dostęp do nich. Adresy URL możesz zapisać w domyślnej bibliotece URL, URLs.htm, lub w nowej, którą utworzysz. Możesz także importować adresy URL dokumentu HTML i utworzyć z nich bibliotekę.

URLs.htm i inne nowe biblioteki, które utworzysz są przechowywane w folderze URL Libraries w folderze Adobe/Fireworks w folderze Application Data (Windows) lub Application Support (Macintosh) właściwym dla użytkownika. Informacje o położeniu tego folderu znajdziesz w części “Praca z plikami konfiguracyjnymi” na stronie 375.

Aby utworzyć nową bibliotekę URL:

- 1 Wybierz Nowa biblioteka URL z menu Opcje panelu URL.
- 2 Wprowadź nazwę biblioteki w polu tekstowym i kliknij OK.

Nazwa nowej biblioteki pojawi się w wyskakującym menu Biblioteka w panelu URL.

Aby dodać nowy adres URL do biblioteki URL:

- 1 Wybierz bibliotekę z wyskakującego menu Biblioteka.
- 2 Wprowadź adres URL w polu tekstowym Łączy.
- 3 Kliknij przycisk plus (+).

Przycisk plus (+) dodaje bieżący adres URL do biblioteki.

Adresy URL możesz później organizować dodając tylko te, które są używane w dokumencie.

Aby jednocześnie dodać adres URL do biblioteki, gdy przypisuje się go do obiektu WWW:

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności, aby wprowadzić adres URL:
 - Wybierz Dodaj adres URL z menu Opcje panelu URL, wprowadź bezwzględny lub względny adres URL, i kliknij OK.
 - Wprowadź adres URL w polu tekstowym Łączy. Kliknij przycisk plus (+).

Adres URL pojawi się w panelu URL. Zobacz “Przypisywanie adresów URL” na stronie 223 i “Ustawienia URL dla symbolu przycisku lub obiektu” na stronie 240.

Aby dodać używane adresy URL do biblioteki URL:

- 1 Wybierz bibliotekę z wyskakującego menu Biblioteka.
- 2 Wybierz Dodaj używane adresy URL do biblioteki z menu Opcje panelu URL.

Aby usunąć zaznaczony adres URL z panelu URL:

- ❖  Kliknij przycisk Usuń adres URL z biblioteki na dole panelu URL.

Aby usunąć wszystkie nieużywane adresy URL z biblioteki:

- 1 Wybierz Wyczyść nieużywane adresy URL z menu Opcje panelu URL.
- 2 Kliknij przycisk OK.

Edycja adresów URL

Za pomocą panelu URL możesz łatwo edytować adresy URL. Możesz edytować pojedyncze wystąpienie adresu URL, lub wprowadzić zmiany w całym dokumencie.

Aby edytować adres URL:

- 1 Wybierz adres URL do edycji z panelu URL.
- 2 Wybierz Edytuj adres URL z menu Opcje panelu URL.
- 3 Edytuj adres URL. Zaznacz Zmień wszystkie wystąpienia w tym dokumencie jeśli chcesz uaktualnić to łącze w całym dokumencie.

Import i eksport adresów URL

Jeśli panel URL zawiera adresy URL, które chcesz użyć ponownie w innych dokumentach Fireworks, możesz wyeksportować je w celu późniejszego użycia. Następnie możesz je łatwo zaimportować do innych dokumentów Fireworks.

Możesz także importować wszystkie adresy URL, do których są odniesienia w dowolnym dokumencie HTML.

Aby wyeksportować adresy URL:

- 1 Wybierz Eksportuj adresy URL z menu Opcje panelu URL.
- 2 Wprowadź nazwę pliku i kliknij Zapisz.

Tworzony jest plik HTML. Plik zawiera adresy URL, które wyeksportowałeś.

Aby importować adresy URL:

- 1 Wybierz Importuj adresy URL z menu Opcje panelu URL.
- 2 Wybierz plik HTML i kliknij Otwórz.

Wszystkie adresy URL z tego pliku są importowane.

Rozdział 11: Plasterki, Najazdy i Punkty aktywne

Plasterki są podstawowymi cegiełkami do tworzenia interaktywności w programie Fireworks. Plasterki są obiektami WWW— nie istnieją jako obrazy, ale ostatecznie jako kod HTML. Możesz przeglądać, zaznaczać i zmieniać ich nazwy w Warstwie WWW w panelu Warstwy. W rozdziale tym omawiane są najważniejsze idee plasterków i podane są procedury ich wykorzystywania do włączania interaktywności do stron internetowych.

Korzystając z metody przeciągnij i upuść najazd dołączania interaktywności do plasterków możesz szybko utworzyć efekty najazdu i zamiany obrazu w przestrzeni roboczej. Możesz wyświetlać przypisane zachowania w panelu Zachowania oraz tworzyć bardziej złożone interakcje, korzystając z tego panelu.

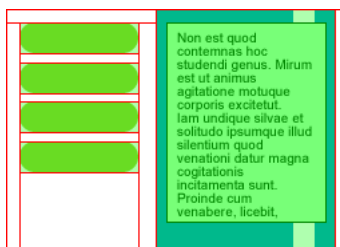
Możesz także włączać interaktywność do stron internetowych za pomocą punktów aktywnych. Punkty aktywne są używane do tworzenia mapy obrazu, czyli kodu HTML definiującego *region aktywny* w dokumencie HTML. Regiony te nie zawsze są łączami, mogą też uruchamiać odpowiednie zachowanie lub określać tekst zastępczy. Punkty aktywne mogą też odbierać zdarzenia myszy, umożliwiając zachowaniom JavaScript działanie w plasterkach.

Ten rozdział obejmuje następujące tematy:

- “Tworzenie i edycja plasterków” na stronie 210
- “Dołączenie interaktywności do plasterków” na stronie 216
- “Przygotowanie plasterków do eksportu” na stronie 223
- “Praca z punktami aktywnymi i mapami obrazów” na stronie 227

Tworzenie i edycja plasterków

Cięcie na plasterki dzieli dokument programu Fireworks na mniejsze części i eksportuje każdą część jako oddzielny plik. Przy eksporcie, program Fireworks tworzy też plik HTML zawierający kod tabeli umożliwiający ponowne złożenie grafiki w przeglądarce.



Cięcie na plasterki dzieli dokument wiele części, które są eksportowane jako oddzielne pliki.

Cięcie obrazu na plasterki ma co najmniej trzy główne zalety:

Optymalizacja Jednym z problemów przy projektowaniu grafiki internetowej jest zapewnienie szybkiego wczytywania obrazów bez utraty ich jakości. Podział na plasterki umożliwia zoptymalizowanie każdego plasterka przez wykorzystanie najbardziej odpowiedniego formatu pliku i ustawień kompresji. Więcej informacji znajduje się w części “Optymalizacja i eksport” na stronie 275.

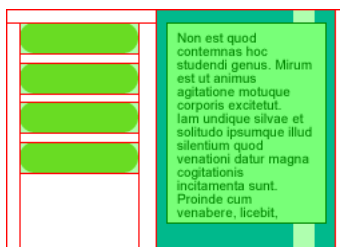
Interaktywność Możesz wykorzystać plasterki do tworzenia obszarów reagujących na zdarzenia myszy. Informacje na temat dołączania interaktywności do plasterków znajdziesz “Dołączenie interaktywności do plasterków” na stronie 216.

Uaktualnianie części strony internetowej Cięcie na plasterki pozwala na łatwą aktualizację często zmieniających się części strony internetowej. Na przykład, strona internetowa twojej firmy może posiadać sekcję pracowników miesiąca zmieniającą się co miesiąc. Podział na plasterki umożliwia szybką zmianę tylko nazwiska pracownika i jego fotografii, bez zastępowania całej strony.

Tworzenie obiektów plasterki

Możesz utworzyć obiekt plasterka rysując go za pomocą narzędzia Plasterka albo wstawiając plasterka w oparciu o zaznaczony obiekt.

Linie rozchodzące się z obiektu plasterka są to linie pomocnicze plasterków określające granice oddzielnych plików obrazów, na które zostanie podzielony dokument przy eksporcie. Domyślnie, linie te są czerwone



Aby wstawić plasterka prostokątny w oparciu o zaznaczony obiekt:

1 Wybierz polecenie Edytuj > Wstaw > Plasterka. Plasterka jest prostokątem zawierającym najbardziej zewnętrzne krawędzie zaznaczonego obiektu.

2 Jeśli zaznaczonych jest więcej obiektów, wybierz w jaki sposób stosowane ma być cięcie na plasterki:

Pojedynczy tworzy jeden obiekt plasterka obejmujący wszystkie zaznaczone obiekty.

Wiele tworzy oddzielny obiekt plasterka dla każdego zaznaczonego obiektu.

Aby narysować prostokątny obiekt plasterka:

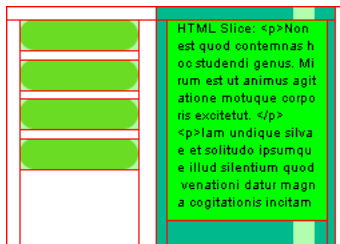
1  Wybierz narzędzie Cięcie na plasterki.

2 Przeciągnij aby narysować obiekt plasterka. Obiekt plasterka zostanie wyświetlony w Warstwie WWW, a w dokumencie zostaną wyświetlone linie pomocnicze tego plasterka.

Uwaga: Możesz dopasować położenie plasterka w trakcie jego rysowania przez przeciąganie. Trzymając wciśnięty klawisz myszy naciśnij i przytrzymaj klawisz Spacji, a następnie przeciągnij plasterka w inne położenie w obszarze roboczym. Zwolnij klawisz Spacji, aby kontynuować rysowanie plasterka.

Tworzenie plasterków HTML

Plasterka HTML wyznacza obszar w przeglądarce, w którym będzie wyświetlany zwykły tekst HTML. Plasterka HTML nie eksportuje obrazu, eksportuje tekst HTML który zostanie wyświetlony w komórce tabeli określonej przez plasterka.



Plasterki HTML są użyteczne gdy chcesz szybko uaktualnić tekst wyświetlany na stronie internetowej bez konieczności tworzenia nowych grafik.

Aby utworzyć plasterzek HTML:

- 1 Narysuj i zestaw zaznaczony obiekt plasterzek.
- 2 W oknie Inspektor właściwości wybierz opcję HTML w wyskakującym menu Typ.
- 3 Kliknij przycisk Edytuj.
- 4 Wpisz tekst w oknie Edytuj plasterzek HTML i sformatuj go według potrzeb dodając znaczniki HTML formatu tekstu.

Uwaga: Możesz też dodać znaczniki HTML formatujące tekst już po wyeksportowaniu, korzystając z edytora tekstowego lub edytora HTML takiego jak Adobe Dreamweaver.

- 5 Kliknij przycisk OK aby zastosować zmiany i zamknąć okno Edytuj plasterzek HTML.

Wprowadzony tekst i znaczniki HTML pojawiają się w pliku PNG programu Fireworks wewnątrz plasterka jako nieprzetworzony kod HTML.

Uwaga: Plasterki tekstu HTML mogą zmieniać wygląd w zależności od przeglądarki i systemu operacyjnego, ponieważ typ i rozmiar czcionki mogą być ustawiane w przeglądarce.

Tworzenie plasterków innych niż prostokątne

Plasterki prostokątne mogą nie wystarczać przy dołączaniu interaktywności do obrazów innych niż prostokątne. Jeśli, na przykład, masz zamiar dołączyć do plasterka zachowanie najazdu, a obiekty w plasterkach nachodzą na siebie albo mają nieregularne kształty, wtedy plasterzek prostokątny może zamieniać razem z obrazem niepożądaną grafikę tła. Program Fireworks rozwiązuje ten problem dopuszczając rysowanie plasterków w kształcie dowolnego wielokąta, przy użyciu narzędzia Cięcie na plasterki wielokątne.



Możesz też wstawić plasterzek na wierzchu ścieżki wektorowej tworząc nieregularny kształt plasterka.

Aby narysować obiekt plasterzek wielokątny:

- 1  Wybierz narzędzie Cięcie na plasterki wielokątne.

- 2 Klikaj aby umieścić wierzchołki wektorowe wielokąta. Narzędzie Cięcie na plasterki wielokątne rysuje tylko segmenty proste linii.
- 3 Rysując obiekt plasterek wielokątny dookoła obiektów o miękkich krawędziach upewnij się, że cały obiekt został dołączony, aby uniknąć niepożądanych krawędzi twardych grafiki plasterka.
- 4 Aby zakończyć korzystanie z narzędzia Cięcie na plasterki wielokątne wybierz inne narzędzie w panelu Narzędzia. Nie musisz klikać ponownie pierwszego punktu aby zamknąć wielokąt.

Uwaga: Nie nadużywaj plasterków wielokątnych ponieważ wymagają one więcej kodu JavaScript niż podobne plasterki prostokątne. Używanie zbyt wielu plasterków wielokątnych może wydłużyć czas przetwarzania przeglądarki internetowej.

Aby utworzyć plasterek prostokątny lub wielokątny z obiektu wektorowego lub ścieżki:

- 1 Zaznacz ścieżkę wektorową.
- 2 Wybierz polecenie Edytuj > Wstaw > Wstaw plasterek prostokątny lub Wstaw plasterek wielokątny (w zależności pożądanego kształtu).

Przeglądanie i wyświetlanie plasterków i linii pomocniczych plasterków

Możesz wpływać na widoczność plasterków i innych obiektów internetowych w dokumencie korzystając z panelu Warstwy oraz z panelu Narzędzia. Gdy wyłączysz widoczność plasterków w całym dokumencie, zostaną również ukryte linie pomocnicze plasterków.

Korzystając z okna Inspektor właściwości możesz uporządkować plasterki przypisując unikalny kolor każdemu plasterkowi. Możesz też zmienić kolor linii pomocniczych plasterków w menu Widok.

Przeglądanie plasterków w panelu Warstwy

W Warstwie WWW wyświetlone są wszystkie obiekty internetowe w dokumencie, aby można było zaznaczyć i przeglądać każdy obiekt.

Aby przeglądać i zaznaczyć plasterek w panelu Warstwy:

- 1 Zaznacz Okno > Warstwy aby otworzyć panel Warstwy.
- 2 Rozwiń Warstwę WWW klikając przycisk Plus (+) (Windows) lub trójkąt (Macintosh).

W Warstwie WWW wyświetlona zostanie pełna lista obiektów internetowych obecnych w dokumencie.

- 3 Kliknij nazwę plasterka aby zaznaczyć go.

Plasterek ten zostanie podświetlony w Warstwie WWW oraz zostanie zaznaczony w obszarze roboczym.

Pokazywanie i ukrywanie plasterków

Ukrywanie plasterka renderuje niewidoczny plaster w pliku PNG w programie Fireworks. Możesz wyłączyć niektóre obiekty internetowe. Ponieważ plasterki są obiektami internetowymi, wyświetlane są poniżej Warstwy WWW w panelu Warstwy, gdzie można włączać i wyłączać widoczność zaznaczonego plasterka. Możesz też wpływać na widoczność plasterka korzystając z panelu Narzędzia. Ukrycie obiektu plasterka nie blokuje eksportu tego plasterka do kodu HTML.

Aby ukryć i pokazać pewne plasterki i punkty aktywne:

- 1  Kliknij ikonę oko obok obiektu WWW w panelu Warstwy.

2 Kliknij w kolumnie Oko, aby przywrócić widoczność. Ikona oko wyświetla się ponownie, gdy obiekt internetowy jest znów widoczny.

Aby ukryć lub pokazać wszystkie punkty aktywne, plasterki i linie pomocnicze wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Kliknij odpowiedni przycisk Ukryj/Pokaż plasterki w sekcji WWW panelu Narzędzia.



- Kliknij ikonę oko obok obiektu WWW w panelu Warstwy.

Aby ukryć lub pokazać linie pomocnicze plasterka w dowolnym widoku dokumentu:

- ❖ Zaznacz Widok > Linie pomocnicze plasterków.

Zmiana koloru plasterka i jego linii pomocniczych

Gdy kolory wykorzystywane w dokumencie są podobne do koloru plasterka, trudno jest dostrzec plasterki na tle innych obiektów. Aby ułatwić oglądanie, możesz przypisać zaznaczonym plasterkom inny kolor. Przypisywanie unikalnych kolorów poszczególnym plasterkom ułatwia też ich uporządkowanie. Możesz też zmienić kolor linii pomocniczych plasterka.

***Uwaga:** W podglądzie dokumentu nie zaznaczone plasterki wyświetlane są jako białe nakładki.*

Aby zmienić kolor zaznaczonego obiektu plasterka:

- ❖ W oknie Inspektor właściwości wybierz nowy kolor w polu kolor.

Aby zmienić kolor linii pomocniczych plasterka:

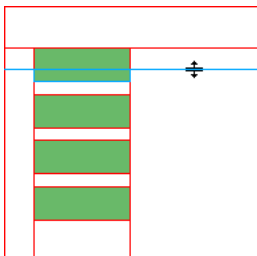
- 1** Wybierz polecenie Widok > Linie pomocnicze > Edytuj linie pomocnicze.
- 2** Wybierz nowy kolor w sekcji Kolor plasterka okna dialogowego Linie pomocnicze i kliknij przycisk OK.

Edycja plasterków

W programie Fireworks można pracować z układem plasterków w podobny sposób jak z tabelą w edytorze tekstowym. Gdy przeciągasz linię pomocniczą plasterka aby zmienić jego rozmiar, program Fireworks automatycznie zmienia także rozmiar wszystkich sąsiadujących plasterków prostokątnych. Ponadto, możesz wykorzystać okno Inspektor właściwości do zmiany rozmiarów i przekształcania plasterków w ten sam sposób, jak w przypadku obiektów wektorowych i bitmapowych.

Przesuwanie linii pomocniczych plasterków w celu edycji plasterków

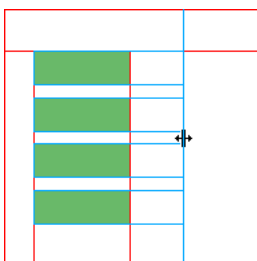
Linie pomocnicze plasterków określają ich obwód i położenie. Linie pomocnicze rozchodzące się poza obiekty plasterki określają pocięcie reszty dokumentu przy eksporcie. Możesz zmienić kształt obiektu plasterka prostokątny przeciągając otaczające go linie pomocnicze. Rozmiarów obiektów plasterki inne niż prostokątne nie można zmieniać przesuując linie pomocnicze.



Zmiana obiektu plasterka przez przeciąganie jego linii pomocniczych

Uwaga: Gdy przeciągasz linie pomocnicze otaczające przycisk programu Fireworks w oknie Dokument, program Fireworks zmienia rozmiar plasterka definiującego obszar aktywny tego przycisku. Nie możesz jednak usunąć obszaru aktywnego przycisku programu Fireworks przez przeciąganie otaczających go linii pomocniczych plasterka.

Jeśli wiele obiektów plasterka jest wyrównanych wzdłuż jednej linii pomocniczej plasterka, możesz przeciągnąć tę linię aby zmienić rozmiar wszystkich tych obiektów jednocześnie.



Zmiana rozmiarów wielu obiektów plasterka przez przeciąganie jednej linii pomocniczej

Ponadto, gdy przeciągasz jedną linię pomocniczą wzdłuż wybranej współrzędnej, razem z nią przesuwane są wszystkie linie pomocnicze na tej samej współrzędnej.

Aby zmienić rozmiar jednego lub wielu plasterków:

1 Umieść narzędzie Wskaźnik lub Podselekcja nad linią pomocniczą plasterka.



Wskaźnik zmieni się we wskaźnik przesuwania linii pomocniczej.

2 Przeciągnij linię pomocniczą plasterka dożądanego położenia.

Zostanie zmieniony rozmiar plasterków, a także automatycznie zmieni się rozmiar wszystkich sąsiadujących plasterków.

Aby zmienić położenie linii pomocniczej plasterka poza krawędź obszaru roboczego.

❖ Użyj narzędzia Wskaźnik lub Podselekcja aby przeciągnąć linię pomocniczą plasterka poza krawędź obszaru roboczego.

Aby przesunąć sąsiadujące linie pomocnicze plasterków:

1 Przeciągnij z naciśniętym klawiszem Shift linię pomocniczą plasterka przez sąsiadujące linie pomocnicze plasterków.

2 Zwolnij linię pomocniczą plasterka w żądanym położeniu.

Wszystkie linie pomocnicze przez które przeciągałeś zostaną przesunięte do tego położenia.

 Możesz anulować tę operację zwalniając klawisz Shift przed zwolnieniem przycisku myszy. Wszystkie linie pomocnicze plasterków, które zostały zabrane powrócą na swoje miejsca.

Korzystanie z narzędzi do edycji obiektów plasterki

Możesz użyć narzędzi Wskaźnik, Podselekcja i Przekształć do zmiany kształtu i rozmiaru plasterka. Możesz pochylać i zniekształcać tylko plasterki wielokątne.

Uwaga: Zmiana rozmiaru i kształtu plasterków za pomocą tych narzędzi może utworzyć plasterki nachodzące na siebie, ponieważ rozmiary obiektów sąsiadujących nie są dostosowywane automatycznie. Gdy plasterki nachodzą na siebie, plasterki będący na wierzchu mają pierwszeństwo interaktywności. Aby uniknąć plasterków nachodzących na siebie użyj linii pomocniczych plasterków do edycji plasterków. Więcej informacji znajduje się w części “Przesuwanie linii pomocniczych plasterków w celu edycji plasterków” na stronie 214.

Aby edytować kształt zaznaczonego plasterka, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz narzędzie Wskaźnik lub Podselekcja i przeciągnij narożniki plasterka aby zmienić jego kształt.
- Użyj narzędzia przekształcanie, aby wykonać żądane przekształcenie.

Więcej informacji na temat korzystania z narzędzi przekształcanie znajdziesz “Przekształcanie i zniekształcanie zaznaczonych obiektów i zaznaczeń” na stronie 58.

Uwaga: Przekształcanie plasterka prostokątnego może zmieniać jego kształt i wymiary, ale plasterki ten pozostanie prostokątny.

Informacje na temat korzystania z okna Inspektor właściwości oraz panelu Informacje w celu edycji obiektów plasterki

Możesz też zmieniać położenie i rozmiar obiektu plasterki liczbowo, korzystając z okna Inspektor właściwości. Więcej informacji na temat zmiany wymiarów obiektu liczbowo znajdziesz “Przekształcanie obiektów numerycznie” na stronie 61. Więcej informacji na temat zmiany położenia obiektu liczbowo znajdziesz “Edycja zaznaczonych obiektów” na stronie 57.

Dołączenie interaktywności do plasterków

Obiekty plasterki są podstawowymi cegiełkami do tworzenia interaktywności w programie Fireworks. Program Fireworks pozwala dołączyć interaktywność do plasterków na dwa sposoby:

- Metoda przeciągnij i upuść najazd jest najłatwiejszym sposobem dołączania interaktywności. Jedynie przeciągając uchwyt zachowania plasterka i upuszczając go na plasterku docelowym możesz szybko utworzyć prostą interaktywność.
- Panel Zachowania pozwala na tworzenie interaktywności bardziej złożonej. Panel Zachowania zawiera różne zachowania interaktywne, które możesz dołączyć do plasterków. Dołączając wiele zachowań do jednego plasterka możesz tworzyć interesujące efekty. Możesz też wybierać różne zdarzenia myszy uruchamiające zachowania interaktywne.

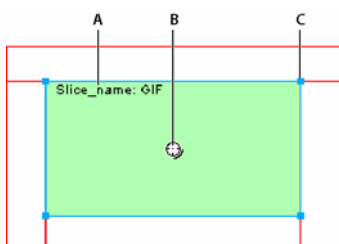
Zachowania w programie Fireworks są zgodne z zachowaniami w programie Dreamweaver. Po wyeksportowaniu najazdu w programie Fireworks do programu Dreamweaver, możesz edytować zachowania programu Fireworks korzystając z panelu Zachowania programu Dreamweaver.

Dodawanie prostej interaktywności do plasterków

Metoda przeciągnij i upuść najazd jest szybkim i efektywnym sposobem tworzenia najazdu oraz efektów-zamiany obrazu.

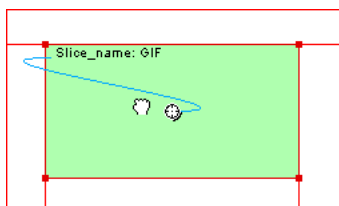
Dokładniej, metoda przeciągnij i upuść najazd pozwala na określenie tego, co stanie się z plasterkiem gdy będzie nad nim przesuwany wskaźnik. Uzyskany efekt jest zwykle nazywany obrazem z najazdem. Obrazy z najazdem są grafikami zmieniającymi wygląd w przeglądarce internetowej, gdy przesuwasz wskaźnik nad nimi.

Gdy zaznaczony jest plasterek, wyświetlony zostanie okrąg z celownikiem na środku plasterka. Uchwyty ten nazywa się *uchwyt zachowania*.



A. Nazwa plasterka B. Uchwyty zachowania C. Uchwyty zaznaczenia

Przeciągając uchwyt zaznaczenia z plasterka uruchamiającego i upuszczając go na plasterkę docelowy możesz łatwo utworzyć efekty najazdu i zamiany obrazu. Plasterki uruchamiający i docelowy może być ten sam.

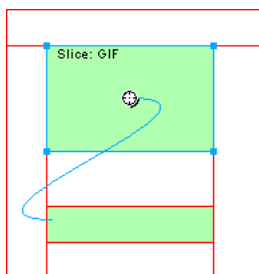


Także punkty aktywne mają uchwyty zachowania do włączania efektów najazdu. Więcej informacji znajduje się w części „Tworzenie punktów aktywnych” na stronie 228.

Informacje na temat najazdów

Wszystkie najazdy działają w ten sam sposób. Jedna grafika uruchamia wyświetlanie innej przy przesuwaniu nad nią wskaźnika. Obiekt uruchamiający jest zawsze obiektem WWW—plasterkiem, punktem aktywnym lub przyciskiem.

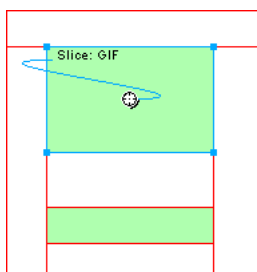
Najprostszy najazd zamienia obraz w Ramce 1 z obrazem bezpośrednio pod nim w Ramce 2. Możesz również konstruować najazdy bardziej skomplikowane. Najazdy zamieniające obraz mogą zamieniać obraz z dowolnej ramki; najazdy rozłączne zamieniają obraz z plasterka innego niż uruchamiający.



W programie Fireworks, kiedy zaznaczysz uruchamiający obiekt WWW utworzony przy użyciu uchwytu zachowania lub panelu Zachowania, zostaną wyświetlone wszystkie jego relacje zachowań. Domyślnie, interakcja najazd jest oznaczana niebieską linią zachowania.

Tworzenie najazdu prostego

Najazd prosty zamienia ramką wierzchnią z ramką bezpośrednio pod nią i angażuje tylko jeden plasterzek.



Aby dołączyć do plasterka najazd prosty:

1 Upewnij się, że obiekt uruchamiający nie jest w warstwie udostępnionej. Więcej informacji znajduje się w części “Współużytkowanie warstw” na stronie 173.

2 Wybierz polecenie Edytuj > Wstaw > Plasterek aby utworzyć plasterzek na wierzchu obiektu uruchamiającego.

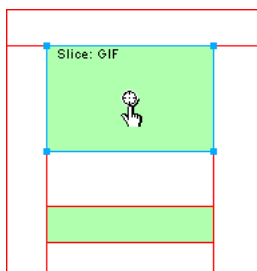
3 Utwórz nową ramkę w panelu Ramki klikając przycisk Nowa/powielona ramka.

4 Utwórz, wklej lub zaimportuj obraz który będzie używany do zamiany w nowej ramce.

Umieść obraz poniżej plasterka utworzonego w kroku 2 nadal widocznego, chociaż aktywna jest Ramka 2. Plasterki są widoczne przez wszystkie ramki.

5 Zaznacz Ramkę 1 w panelu Ramki aby powrócić do ramki z obrazem oryginalnym.

6 Zaznacz plasterek i umieść wskaźnik nad uchwytem zachowania. Wskaźnik zmieni się w rączkę.



Uwaga: Możesz zaznaczyć plasterek gdy aktywna jest dowolna ramka.

7 Kliknij uchwyt zachowania i wybierz w menu polecenie Najazd prosty.

8 Kliknij zakładkę Podgląd i przetestuj utworzony najazd prosty lub naciśnij klawisz F12 aby uzyskać podgląd w przeglądarce.

Tworzenie najazdu rozłącznego

Najazd rozłączny zmienia obraz pod obiektem WWW przy najeździe wskaźnika na inny obiekt WWW. W odpowiedzi na najazd wskaźnika nad, albo na kliknięcie obrazu uruchamiającego, inny obraz zostaje wyświetlony w innym miejscu strony internetowej. Obraz na który najeżdża wskaźnik nazywany jest obrazem uruchamiającym; obraz zmieniający się nazywany jest obrazem docelowym.

Tak jak w przypadku najazdów prostych używających tylko jednego plasterka, musisz najpierw ustawić plasterki uruchamiający i docelowy oraz ramkę z obrazem zamienianym. Następnie możesz połączyć plasterki uruchamiający i docelowy linią zachowania.

Uwaga: Obiektem uruchamiającym nie musi być plasterek. Także punkty aktywne i przyciski posiadają uchwyty zachowania, które mogą być używane do tworzenia najazdów rozłącznych. Dodatkowe informacje na temat punktów aktywnych znajdziesz “Tworzenie punktów aktywnych” na stronie 228. Dodatkowe informacje na temat przycisków znajdziesz “Tworzenie symboli przycisków” na stronie 233.

Aby dołączyć do zaznaczonego obrazu najazd rozłączny:

1 Wybierz polecenie Edytuj > Wstaw > Plasterek lub Punkt aktywny, aby dołączyć plasterkę lub punkt aktywny do obrazu uruchamiającego.

Uwaga: Krok ten nie jest konieczny gdy zaznaczony obiekt jest przyciskiem lub plasterkiem czy punktem aktywnym już pokrywającym obraz.

2 Utwórz nową ramkę klikając przycisk Nowa/powielona ramka w panelu Ramki.

3 Umieść drugi obraz, który ma być obrazem docelowym, w tej nowej ramce w żądanym położeniu w obszarze roboczym. Możesz umieścić obraz w dowolnym miejscu poza obszarem pod plasterkiem utworzonym w kroku 1.

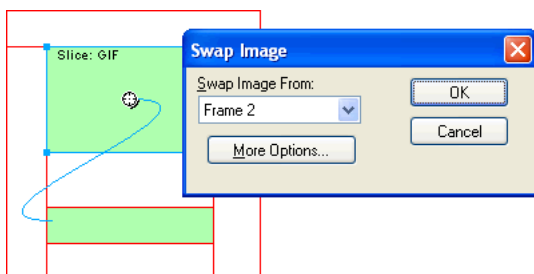
4 Zaznacz obraz i wybierz polecenie Edytuj > Wstaw > Plasterek, aby dołączyć plasterkę do obrazu.

5 Zaznacz Ramkę 1 w panelu Ramki, aby powrócić do ramki z obrazem oryginalnym.

6 Zaznacz plasterkę, punkt aktywny lub przycisk pokrywający obszar uruchamiający (obraz oryginalny) i umieść wskaźnik nad uchwytem zachowania. Wskaźnik zmieni się w rączkę.

7 Przeciągnij uchwyt zachowania plasterka uruchamiającego lub punktu aktywnego do plasterka docelowego utworzonego w kroku 4.

Zostanie przeciągnięta linia zachowania od środka obiektu uruchamiającego do lewego górnego rogu plasterka docelowego, oraz otworzy się okno dialogowe Zamień obraz.

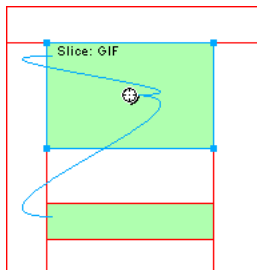


8 W wyskakującym menu Zamień obraz z, wybierz ramkę utworzoną w kroku 2 i kliknij przycisk OK.

9 Kliknij przycisk Podgląd aby przeglądać i przetestować utworzony najazd rozłączny.

Stosowanie kilku najazdów w plasterku

Możesz przeciągnąć więcej niż jeden uchwyt zachowania z jednego plasterka, aby utworzyć wiele zachowań zamiana. Na przykład, możesz uruchomić najazd i najazd rozłączny z tego samego plasterka.



Plasterek uruchamiający zachowanie najazd i najazd rozłączny

Uwaga: Możesz też dodać wiele zachowań, korzystając z panelu Zachowania. Więcej informacji znajduje się w części “Korzystanie z panelu Zachowania do dodawania interaktywności do plasterków” na stronie 220.

Aby zastosować więcej niż jeden najazd w zaznaczonym plasterku:

- 1 Przeciągnij uchwyt zachowania od zaznaczonego plasterka do krawędzi tego samego plasterka albo do innego plasterka.

Przeciągnięcie uchwytu do lewej górnej krawędzi tego samego plasterka tworzy zamianę obrazów, a przeciągnięcie do innego plasterka tworzy najazd rozłączny.

- 2 Zaznacz ramkę obrazu zamienianego i kliknij przycisk OK.
- 3 Utwórz następne najazdy powtarzając kroki 1 i 2 tyle razy ile potrzebujesz.

Usuwanie najazdu przeciągnij i upuść

Możesz łatwo usunąć z plasterka, punktu aktywnego oraz przycisku najazd przeciągnij i upuść.

Aby usunąć najazd przeciągnij i upuść z zaznaczonego obiektu WWW lub przycisku:

- 1 Kliknij niebieską linię zachowania którą chcesz usunąć.
- 2 Kliknij przycisk OK aby usunąć zachowanie zamiana obrazów.

Korzystanie z panelu Zachowania do dodawania interaktywności do plasterków

Oprócz najazdów możesz dodać inne typy interaktywności do plasterków korzystając z panelu Zachowania. Możesz utworzyć własne interakcje edytując istniejące zachowania.

Uwaga: Chociaż możesz tworzyć najazdy proste, rozłączne i złożone za pomocą panelu Zachowania, zalecana jest metoda przeciągnij i upuść najazd. Więcej informacji znajduje się w części “Dodawanie prostej interaktywności do plasterków” na stronie 217.

W programie Fireworks dostępne są następujące zachowania:

Najazd prosty dodaje zachowanie najazd do zaznaczonego plasterka używając Ramki 1 jako stan Up i Ramki 2 jako stan Over. Po wybraniu tego zachowania musisz utworzyć obraz w drugiej ramce pod tym samym plasterkiem, aby utworzyć stan Over. Opcja Najazd prosty jest w rzeczywistości grupą zachowań zawierającą zachowania Zamień obraz i Przywróć zamieniony obraz.

Zamień obraz zastępuje obraz pod określonym plasterkiem zawartością innej ramki lub zawartością pliku zewnętrznego.

Przywróć zamieniony obraz przywraca domyślny wygląd obiekt docelowego w Ramce 1.

Ustaw obraz paska nawigacji ustawia plasterzek tak, aby stał się częścią paska nawigacji programu Fireworks. Każdy plasterzek będący częścią paska nawigacji musi posiadać to zachowanie. Opcja Ustaw obraz paska nawigacji jest w rzeczywistości grupą zachowań zawierających zachowania Pasek nawigacji - Over, Pasek nawigacji - Down oraz Pasek nawigacji - Restore. Zachowanie to jest automatycznie ustawiane domyślnie, gdy używasz Edytora przycisku do utworzenia przycisku zawierającego Dołącz stan Over While Down albo Pokaż obraz stanu Down podczas wczytywania. Gdy tworzysz przycisk dwustanowy, do jego plasterka dołączane jest zachowanie najazd prosty. Kiedy tworzysz przycisk trzy lub czterostanowy, do jego plasterka dołączane jest zachowanie Ustaw obraz paska nawigacji. Dodatkowe informacje na temat przycisków znajdziesz "Tworzenie symboli przycisków" na stronie 233.

Pasek nawigacji - Over określa stan Over bieżąco zaznaczonego plasterka, gdy jest on częścią paska nawigacji oraz opcjonalnie określa stan Wczytaj wstępnie obrazy i stan Include Over While Down.

Pasek nawigacji - Down określa stan Down bieżąco zaznaczonego plasterka gdy jest on częścią paska nawigacji raz opcjonalnie określa stan Wczytaj wstępnie obrazy.

Pasek nawigacji - Restore odtwarza stan Up wszystkich innych plasterków w pasku nawigacji.

Ustaw wyskakujące menu dołącza wyskakujące menu do plasterka albo punktu aktywnego. Gdy stosujesz zachowanie wyskakujące menu możesz użyć Edytora wyskakującego menu. Więcej informacji znajduje się w części "Tworzenie wyskakujących menu" na stronie 243.

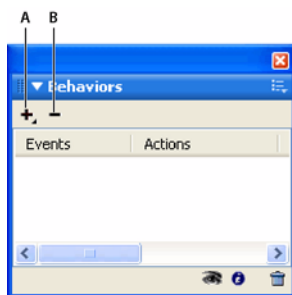
Ustaw tekst paska stanu pozwala określić tekst który ma być wyświetlany w pasku stanu na dole większości okien przeglądarki.

Dołączanie zachowań

Korzystając z panelu Zachowania możesz dołączyć zachowanie do plasterka. Możesz też dołączyć więcej niż jedno zachowanie.

Aby dołączyć zachowanie do zaznaczonego plasterka przy użyciu panelu Zachowania:

- 1 Kliknij przycisk Dodaj zachowanie (przycisk Plus) w panelu Zachowania.



A. przycisk Dodaj zachowanie B. przycisk Usuń zachowanie

- 2 Wybierz zachowanie w wyskakującym menu przycisku Dodaj zachowanie. Objasnienia dotyczące każdego zachowania znajdziesz "Korzystanie z panelu Zachowania do dodawania interaktywności do plasterków" na stronie 220.

Edycja zachowań

Panel Zachowania umożliwia też edycję istniejących zachowań. Możesz określić typ zdarzenia myszy (taki jak przy kliknięciu) uruchamiający zachowanie.

Uwaga: Nie możesz zmieniać zdarzenia zachowań *Najazd prosty* i *Ustaw obraz paska nawigacji*.

Aby zmienić zdarzenie myszy uaktywniające zachowanie:

- 1 Zaznacz uruchamiający plasterek lub punkt aktywny, zawierający zachowanie które chcesz zmienić.

Wszystkie zachowania związane z tym plasterkiem lub punktem aktywnym zostaną wyświetlone w panelu Zachowania.

- 2 Wybierz zachowanie które chcesz edytować.

- 3 Kliknij pole strzałka obok zdarzenia i wybierz nowe zdarzenia w wyskakującym menu:

onMouseOver uruchamia zachowanie gdy wskaźnik przesuwa się ponad obszarem uruchamiającym.

onMouseOut uruchamia zachowanie gdy wskaźnik opuszcza obszar uruchamiający.

onClick uruchamia zachowanie gdy zostanie kliknięty obiekt uruchamiający.

onLoad uruchamia zachowanie gdy wczytywana jest strona internetowa.

Używanie plików zewnętrznych obrazu do zamiany obrazu

Możesz użyć obrazu spoza bieżącego dokumentu programu Fireworks jako źródło do zamiany obrazu. Obrazy źródłowe mogą być w formacie GIF, animowany GIF, JPEG oraz PNG. Gdy wybierzesz plik zewnętrzny jako źródło obrazu, program Fireworks zamienia ten plik z plasterkiem docelowym, gdy klikany jest obraz zmieniany w przeglądarce internetowej.

Plik musi mieć tę samą szerokość i wysokość co zamieniany plasterek. Jeśli nie będzie, przeglądarka zmieni jego rozmiary aby dopasować do obiektu plasterka. Zmiana rozmiarów pliku może pogorszyć jego jakość, zwłaszcza w przypadku animowanych plików GIF.

Aby wybrać zewnętrzny plik obrazu jako źródło do zamiany obrazu:

- 1 W oknie dialogowym *Zmień obraz*, Pasek nawigacji - Over albo Pasek nawigacji - Down zaznacz opcję *Plik obrazu* i kliknij ikonę folderu.

Uwaga: Jeśli opcja ta nie jest widoczna w oknie dialogowym *Zmień obraz*, zaznacz opcję *Więcej opcji* i wykonaj krok 1.

- 2 Przejdź do pliku który ma być używany i kliknij przycisk *Otwórz*.

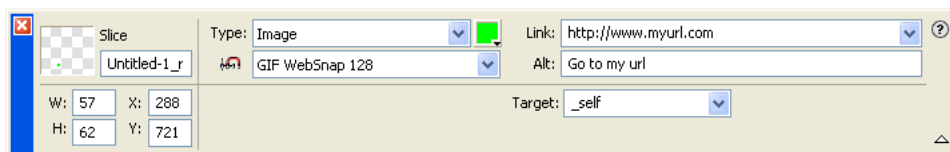
- 3 Jeśli trzeba, usuń zaznaczenie opcji *Wczytaj wstępnie obrazy* (gdy plik zewnętrzny jest w formacie animowany GIF).

Wstępne buforowanie może przerwać wyświetlanie animowanego obrazu GIF w trakcie najazdu. Aby uniknąć tego problemu, ustawiając najazd usuń zaznaczenie opcji *Wczytaj wstępnie obrazy*.

Uwaga: Jeśli zamierzasz eksportować dokument do użycia w sieci internetowej upewnij się, że zewnętrzny plik obrazu jest dostępny dla wyeksportowanego z programu Fireworks kodu HTML. Program Fireworks tworzy ścieżki względne plików obrazów, względem dokumentu. Dobrze jest umieścić pliki zewnętrzne w witrynie lokalnej przed ich wykorzystaniem do zamiany obrazu w programie Fireworks. Wczytując pliki do witryny internetowej upewnij się, że zewnętrzny plik obrazu też został wczytany. Dodatkowe informacje na temat kodu HTML w programie Fireworks znajdziesz w części *“Eksportowanie HTML”* na stronie 300.

Przygotowanie plasterków do eksportu

Korzystając z Inspektora właściwości możesz dołączyć interaktywność do plasterków przypisując im połączenia i cele. Możesz też określić tekst zastępczy wyświetlany w przeglądarce w trakcie wczytywania obrazu. Ponadto, możesz wybrać format pliku do którego eksportujesz, aby zoptymalizować zaznaczony plasterzek. Jeśli okno Inspektor właściwości jest zminimalizowane, kliknij strzałkę rozwinięcia w lewym dolnym rogu aby wyświetlić wszystkie właściwości plasterka.



Właściwości plasterka w oknie Inspektor właściwości

Korzystając z okna Inspektor właściwości albo panelu Warstwy możesz nadać plasterkom unikalne nazwy. Program Fireworks używa nazwy którą określisz, do nadania nazwy plikom generowanym w wyniku cięcia na plasterki przy eksporcie. Jeśli nie wprowadzisz nazwy plasterka w oknie Inspektor właściwości lub panelu Warstwy, program Fireworks automatycznie nazwie plasterki przy eksporcie. Możesz zmienić konwencję auto-nazywania używaną przez program Fireworks w oknie dialogowym Ustawienia HTML.

Program Fireworks eksportuje pocięty na plasterki dokument jako plik HTML oraz szereg plików graficznych. Możesz określić właściwości eksportowanego pliku HTML korzystając z okna dialogowego Ustawienia HTML.

Przypisywanie adresów URL

Adres URL (Uniform Resource Locator) jest adresem określonej strony lub pliku w Internecie. Gdy przypiszesz plasterkowi adres URL, użytkownicy mogą przejść do tego adresu klikając obszar określony przez ten plasterzek w przeglądarce internetowej.

Gdy plik zawiera wiele stron do eksportu, otwórz wyskakujące menu Łącze i wybierz jedną ze stron jako adres URL. Po zakończeniu eksportu stron, łącze to automatycznie przeniesie użytkownika do określonej strony.

Aby przypisać adres URL do zaznaczonego plasterka:

- ❖ Wprowadź adres URL oknie tekstowym Łącze w oknie Inspektor właściwości.



Jeśli zamierzasz używać ponownie adresów URL, możesz utworzyć bibliotekę w panelu URL a następnie zapisać adresy URL w bibliotece URL. Więcej informacji znajduje się w części "Posługiwanie się adresami URL" na stronie 206.

Wprowadzanie tekstu zastępczego

Tekst zastępczy wyświetlany jest na elemencie zastępczym obrazu w trakcie pobierania obrazu z Internetu; zastępuje też grafiki których pobieranie nie powiodło się. W niektórych nowszych wersjach przeglądarek, tekst ten wyświetlany jest także obok wskaźnika jako wskazówka.

Wprowadzanie krótkiego, znaczącego tekstu zastępczego staje się coraz bardziej istotne przy projektowaniu stron WWW. Coraz większa liczba ludzi niedowidzących korzysta z aplikacji czytających tekst z ekranu, które czytają tekst zastępczy przy użyciu generatora mowy, gdy wskaźnik przesuwają nad grafiką na stronie internetowej.

Aby określić tekst zastępczy zaznaczonego plasterka lub punktu aktywnego:

- ❖ W oknie Inspektor właściwości wpisz tekst w polu tekstowym Tekst zastępczy.

Przypisywanie celu

Cel jest to inna ramka strony WWW lub inne okno przeglądarki WWW w którym zostanie otwarty połączony dokument. Możesz określić cel dla zaznaczonego plasterka w oknie Inspektor właściwości. Jeśli okno Inspektor właściwości jest zminimalizowane, kliknij strzałkę rozwinięcia aby wyświetlić wszystkie właściwości.

Możesz określić cel dla zaznaczonego plasterka lub punktu aktywnego w oknie Inspektor właściwości.

- ❖ Wpisz nazwę ramki HTML w polu tekstowym Cel albo wybierz cel zastrzeżony w wyskakującym menu Cel.

_pusty wyświetla połączony dokument w nowym oknie przeglądarki bez tytułu.

_nadrzędny wyświetla połączony dokument w zestawie ramek lub w oknie ramki która zawiera łącze. Jeśli ramka zawierająca łącze nie jest zagnieżdżona to połączony dokument zostanie otworzony w pełnym oknie przeglądarki.

_ten sam otwiera połączony dokument w tej samej ramce lub oknie, którym znajduje się łącze. Ten cel jest domyślny, zwykle więc nie ma potrzeby określania go.

_góra zastępuje całe okno przeglądarki połączonym dokumentem, usuwając wszystkie ramki.

Ustawienia eksportu

Możesz optymalizować plasterki wybierając opcję w wyskakującym menu Ustawienia eksportu okna Inspektor właściwości lub panelu Optymalizacja. Możesz wybrać jedno z często używanych ustawień eksportu aby szybko ustawić format pliku i zastosować ustawienia zależne od tego formatu. Dodatkowe informacje na temat używania i dostosowywania tych ustawień znajdziesz "Użycie ustawień optymalizacji" na stronie 280.

Nazywanie plasterków

Cięcie na plasterki dzieli obraz na kawałki. Program Fireworks eksportuje każdą część każdej ramki jako oddzielny plik, a więc każdy z tych plików musi mieć swoją nazwę.

Program Fireworks przy eksporcie automatycznie nadaje nazwę każdemu plasterkowi. Możesz zaakceptować domyślną konwencję nazywania, zmienić konwencję albo nadać nazwę każdemu plasterkowi.

Nazywanie-własne plików plasterków.

Możesz nadać nazwy plasterkom aby łatwo identyfikować pliki plasterków w strukturze plików strony internetowej. Na przykład, jeśli masz w pasku nawigacyjnym przycisk powrotu do strony głównej, możesz nazwać plasterek *Główna*.

Aby wprowadzić nazwę własną plasterka wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz plasterkę w obszarze roboczym, wprowadź nazwę w polu Nazwa obiektu w oknie Inspektor właściwości i naciśnij klawisz Enter.
- Kliknij dwukrotnie nazwę plasterka w Warstwie WWW, wprowadź nazwę i naciśnij klawisz Enter.

Nie dodawaj rozszerzenia pliku do nazwy bazowej. Program Fireworks automatycznie dodaje rozszerzenia do plików plasterków przy eksporcie.

Auto-nazywanie plików plasterków

Jeśli nie wprowadzisz nazwy plasterka ani w oknie Inspektor właściwości ani w panelu Warstwy, program Fireworks powróci do auto-nazywania. Auto-nazywanie przypisuje automatycznie unikalną nazwę każdemu plikowi plasterka w oparciu o domyślną konwencję nazywania.

Aby auto-nazwać plik plasterka:

❖ Przy eksporcie obrazu pociętego na plasterki wpisz nazwę w polu tekstowym Nazwa pliku (Windows) lub Nazwa (Macintosh) w oknie dialogowym Eksport. Nie dodawaj rozszerzenia pliku. Program Fireworks automatycznie dodaje rozszerzenia do plików plasterków przy eksporcie.

Zmiana domyślnej konwencji auto-nazywania.

Możesz zmienić konwencję nazywania plasterków w zakładce Określony dokument w oknie dialogowym Ustawienia HTML.

Program Fireworks pozwala określić swoją własną konwencję nazywania korzystając z wielu opcji nazywania. Możesz utworzyć konwencję nazywania zawierającą aż do ośmiu elementów. Każdy element może składać się z jednej z następujących opcji auto-nazywania.

Opcja	Opis
Brak	W elemencie nie jest stosowana żadna nazwa.
nazwa.dokumentu	W elemencie wystąpi nazwa dokumentu.
"plasterek"	Możesz wstawić słowo "plasterek" do konwencji nazywania.
Plasterek # (1,2,3...)	Element będzie numerowany liczbowo bądź alfabetycznie zgodnie z wybranym formatem.
Plasterek # (01,02,03...)	
Plasterek # (A,B,C...)	
Plasterek # (a,b,c...)	
wiersz/kolumna (w3_k2, w4_k7...)	Wiersz(w##) i kolumna Kol (k##) oznaczają wiersze i kolumny tabeli, której używają przeglądarki internetowe do odtworzenia obrazu pociętego na plasterki. Możesz używać tej informacji w konwencji nazywania.
Podkreślnik	Elementy wykorzystują zwykle te znaki jako separatory między innymi elementami.
Kropka	
Odstęp	
Dywiz	

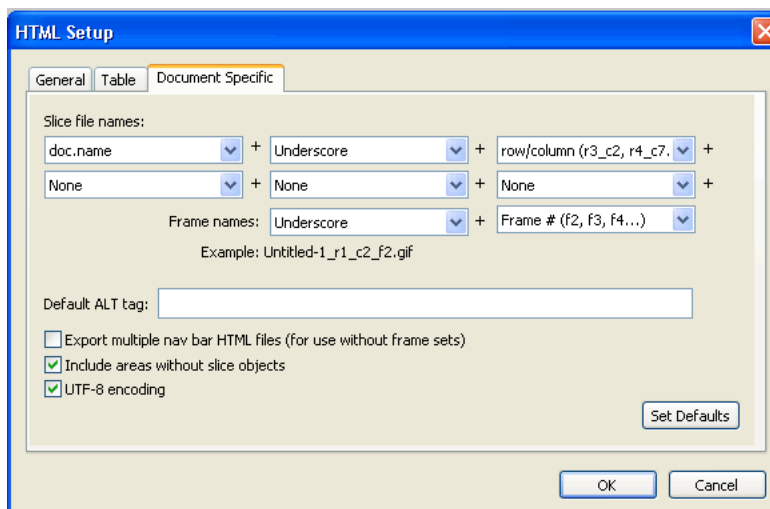
Na przykład, w dokumencie o nazwie mojdok, konwencja nazywania nazwa.dok + "plasterek" + Plasterek # (A,B,C...) powoduje powstanie plasterka o nazwie mojdokplasterekA. Zwykle nie będziesz potrzebował konwencji nazywania korzystającej ze wszystkich ośmiu elementów.

Gdy plasterek składa się z kilku ramek, program Fireworks domyślnie dodaje numer do każdego pliku ramki. Na przykład, jeśli wprowadzisz własną nazwę pliku plasterka **główny** dla przycisku trójstanowego, to program Fireworks nazwie grafikę w stanie Up - główny.gif, w stanie Over - główny_f2.gif a w stanie Down - główny_f3.gif. Możesz utworzyć swoją własną konwencję nazywania plasterków wieloramkowych korzystając z okna dialogowego Ustawienia HTML.

Aby zmienić domyślną konwencję auto-nazywania:

1 Wybierz polecenie Plik > Ustawienia HTML aby otworzyć okno dialogowe Ustawienia HTML.

- 2 Kliknij zakładkę Określanie dokumentu.
- 3 W sekcji Nazwy plików utwórz nową konwencję nazywania wybierając pozycje z list.



- 4 (Opcjonalnie) Aby ustawić te informacje jako domyślne dla nowych dokumentów w programie Fireworks kliknij przycisk Ustaw domyślnie.

Uwaga: Bądź ostrożny wybierając w menu auto-nazywania plasterków opcję Brak. Jeśli wybierzesz opcję Brak w trzech pierwszych menu, program Fireworks będzie eksportował pliki plasterków nadpisujące się wzajemnie i w efekcie zostanie wyeksportowana tylko jedna grafika oraz tabela wyświetlająca tę grafikę w każdej komórce.

Definiowanie sposobu eksportu tabeli HTML.

Podział na plasterki definiuje strukturę tabeli HTML przy eksporcie dokumentu w programie Fireworks do wykorzystania w Internecie.

Gdy eksportujesz pocięty na plasterki dokument w programie Fireworks do formatu HTML, będzie on ponownie składany przy wykorzystaniu tabeli HTML. Każdy wycięty element dokumentu programu Fireworks umieszczony jest w komórce tabeli. Po eksporcie, plasterki programu Fireworks przetwarzany jest na komórkę tabeli HTML.

Możesz określić w jaki sposób tabela Fireworks jest rekonstruowana w przeglądarce. Wśród innych opcji możesz wybrać czy używać odstępników albo tabel zagnieżdżonych przy eksporcie do formatu HTML.

- Odstępniki są obrazami pomagającymi właściwie wyrównywać komórki tabeli wyświetlanej w przeglądarce.
- Tabela zagnieżdżona jest tabelą zawartą w innej tabeli. Tabele zagnieżdżone nie korzystają z odstępników. Mogą być wczytywane wolniej przez przeglądarki ale, ponieważ nie ma odstępników, łatwiej jest edytować ich kod HTML.

Dodatkowe informacje na temat HTML znajdziesz “Eksportowanie HTML” na stronie 300.

Aby zdefiniować sposób eksportu tabeli HTML w programie Fireworks:

- 1 Wybierz polecenie Plik > Ustawiania HTML albo kliknij przycisk Opcje w oknie dialogowym Eksport.
- 2 Kliknij zakładkę Tabela.
- 3 Wybierz opcję odstępników w wyskakującym menu Odstęp po:

Tabele zagnieżdżone — Brak Odstępników tworzy tabelę zagnieżdżoną bez odstępników

Tabela pojedyncza — Brak Odstępników tworzy tabelę pojedynczą bez odstępników. Opcja ta może w niektórych przypadkach spowodować niepoprawne wyświetlanie tabeli.

Odstępnik 1-pikselowy przezroczysty używa jako odstępnika przezroczystego obrazu GIF o rozmiarze 1 piksel na 1 piksel, którego rozmiar może być zmieniany w kodzie HTML, gdy zajdzie taka potrzeba. Generuje to wiersz o wysokości 1 piksela na górze tabeli i kolumnę o szerokości 1 piksela po jej prawej stronie.

4 Wybierz kolor komórek plasterków HTML:

- Aby nadać komórkom ten sam kolor tła jaki ma obszar roboczy dokumentu zaznacz opcję **Użyj koloru obszaru roboczego**.
- Aby wybrać inny kolor usuń zaznaczenie pola **Użyj koloru obszaru roboczego** i wybierz kolor w wyskakującym oknie kolorów.

Uwaga: Jeśli wybierzesz kolor w wyskakującym oknie kolorów, zostanie on zastosowany tylko do plasterków HTML, plasterki obrazów natomiast będą nadal używać koloru obszaru roboczego.

5 Wybierz co ma być umieszczone w pustych komórkach w wyskakującym menu **Zawartość**:

Brak powoduje, że komórki puste pozostają puste.

Obraz odstępnika umieszcza w pustych komórkach mały przezroczysty obraz nazywany odstępnik.gif.

Twarda spacja umieszcza w pustych komórkach znacznik HTML spacji. Komórka zostaje wyświetlona jako ramka.

Uwaga: Puste komórki występują tylko wtedy, gdy usuniesz zaznaczenie opcji **Włącz obszary bez plasterków** w oknie dialogowym **Eksport przy eksporcie**.

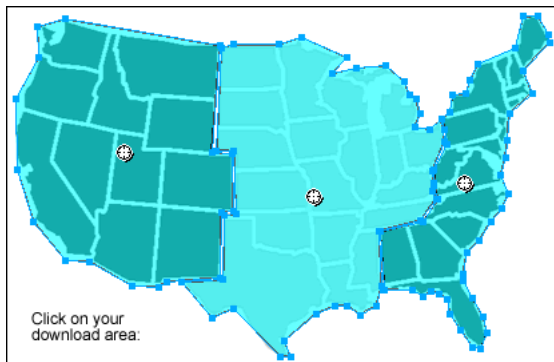
6 Kliknij przycisk **OK**.

Dodatkowe informacje na temat określania opcji eksportu do formatu HTML znajdziesz “Ustawienia opcji eksportu HTML” na stronie 307.

Uwaga: Możesz określić inne dla każdego dokumentu ustawienia eksportu tabel obiektów plasterków. Możesz też użyć przycisku **Ustaw domyślne** w zakładce **Określenie dokumentu** w oknie dialogowym **Ustawienia HTML**, aby zastosować ustawienia domyślne do wszystkich nowych dokumentów.

Praca z punktami aktywnymi i mapami obrazów

Projektanci stron WWW mogą korzystać z punktów aktywnych, aby dołączyć interaktywność do małych części większej grafiki, łącząc obszary grafiki WWW z adresami URL. Możesz utworzyć mapę obrazu w programie Fireworks eksportując do HTML dokument zawierający punkty aktywne.



Mapa obrazu z punktami aktywnymi

Punkty aktywne i mapy obrazów często wymagają mniej zasobów niż grafiki pocięte na plasterki. Cięcie na plasterki może wymagać więcej zasobów od przeglądarek internetowych z powodu dodatkowego kodu HTML który muszą pobrać i mocy przetwarzania wymaganej do ponownego złożenia pociętych grafik.

Uwaga: Można utworzyć pociętą mapę obrazu. Eksportowanie pociętej mapy obrazu generuje zwykle wiele plików graficznych. Dodatkowe informacje na temat cięcia na plasterki znajdziesz “Tworzenie obiektów plasterki” na stronie 211.

Punkty aktywne są wygodne gdy chcesz połączyć inne strony WWW z obszarami obrazu, ale nie musisz podświetlać tych obszarów ani tworzyć efektów najazdu w odpowiedzi na przesuwanie myszki lub akcje. Punkty aktywne i mapy obrazów są również przydatne gdy grafikę na której umieściłeś punkty aktywne najlepiej byłoby eksportować jako jeden plik graficzny—inaczej mówiąc, całą grafiką najlepiej byłoby eksportować używając tego samego formatu pliku i tych samych ustawień optymalizacji.

Tworzenie punktów aktywnych

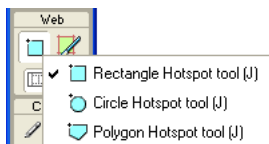
Po określeniu obszarów grafiki źródłowej, które byłyby dobrymi punktami nawigacyjnymi, utwórz punkty aktywne, a następnie przypisz im łącza URL, wyskakujące menu, komunikaty paska stanu i tekst zastępczy. Są dwa sposoby tworzenia punktów aktywnych:

- Możesz narysować punkt aktywny dookoła obszaru docelowego grafiki korzystając z narzędzi Punkt aktywny prostokąt, okrąg lub Wielokąt (kształt nieregularny).
- Możesz zaznaczyć obiekt i wstawić punkt aktywny nad nim.

Punkt aktywny nie zawsze musi być prostokątem lub okręgiem. Możesz też utworzyć punkty aktywne wielokątne złożone z wielu punktów. Może to być dobrym podejściem przy pracy ze skomplikowanymi obrazami.

Aby utworzyć prostokątny lub okrągły punkt aktywny:

- 1 Wybierz narzędzie Punkt aktywny prostokątny lub Punkt aktywny okrągły w sekcji WWW panelu Narzędzia.



- 2 Przeciągnij narzędzie punkt aktywny, aby narysować punkt aktywny nad pewnym obszarem grafiki. Przytrzymaj wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Macintosh) aby rozpocząć rysowanie od środka.

Uwaga: Możesz dopasować położenie punktu aktywnego w trakcie rysowania go przez przeciąganie. Trzymając wciśnięty klawisz myszy naciśnij i przytrzymaj klawisz Spacji, a następnie przeciągnij punkt aktywny w inne położenie w obszarze roboczym. Zwolnij klawisz Spacji, aby kontynuować rysowanie punktu aktywnego.

Aby utworzyć punkt aktywny nieregularny:

- 1  Wybierz narzędzie Punkt aktywny wielokątny.
- 2 Klikaj aby umieszczać punkty wektorowe tak jak przy rysowaniu segmentów prostych linii narzędziem Pióro. Niezależnie od tego czy ścieżka jest otwarta czy zamknięta, obszar punktu aktywnego jest określony przez wypełnienie.

Aby utworzyć punkt aktywny przez obrysowanie jednego lub więcej zaznaczonych obiektów:

- 1 Wybierz polecenie Edytuj > Wstaw > Punkt aktywny.

Jeśli zaznaczysz kilka obiektów, zostanie wyświetlony komunikat z pytaniem czy chcesz utworzyć jeden punkt aktywny prostokątny pokrywający wszystkie obiekty, czy wiele punktów aktywnych, po jednym dla każdego obiektu.

- 2 Kliknij przycisk Jeden lub Wiele. W Warstwie WWW zostanie wyświetlony nowy punkt aktywny lub punkty aktywne.

Edycja punktów aktywnych

Punkty aktywne są obiektami WWW i podobnie jak wiele innych obiektów mogą być edytowane za pomocą narzędzi Wskaźnik, Podselekcja i Przekształć. Więcej informacji na temat wykorzystania z tych narzędzi do edycji obiektów WWW znajdziesz “Korzystanie z narzędzi do edycji obiektów plasterki” na stronie 216.

Możesz zmieniać położenie i rozmiar punktu aktywnego liczbowo, korzystając z okna Inspektor właściwości lub panelu Informacje. Więcej informacji na temat zmiany wymiarów obiektu liczbowo znajdziesz “Przekształcanie obiektów numerycznie” na stronie 61. Więcej informacji na temat zmiany położenia obiektu liczbowo znajdziesz “Edycja zaznaczonych obiektów” na stronie 57.

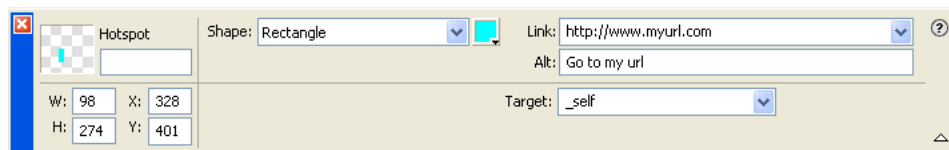
Możesz też zmieniać kształt punktu aktywnego korzystając z okna Inspektor właściwości.

Aby przekonwertować zaznaczony punkt aktywny na punkt aktywny prostokątny, okrągły lub wielokątny:

- ❖ W oknie Inspektor właściwości zaznacz Prostokątny, Okrągły lub Wielokątny w wyskakującym-menu Kształt punktu aktywnego.

Przygotowanie punktów aktywnych do eksportu

Możesz użyć okna Inspektor właściwości, aby przypisać punktom aktywnym adresy URL, tekst zastępczy, cele oraz własne nazwy. Jeśli okno Inspektor właściwości jest zminimalizowane, kliknij strzałkę rozwinięcia w lewym dolnym rogu aby wyświetlić wszystkie właściwości.



Przypisujesz właściwości punktu aktywnego w ten sam sposób jak przypisujesz właściwości plasterka. Więcej informacji na temat używania okna Inspektor właściwości do przypisywania adresów URL, tekstów zastępczych, ramek docelowych oraz własnych nazw znajdziesz “Przygotowanie plasterków do eksportu” na stronie 223.

Tworzenie map obrazów

Po wstawieniu kliku punktów aktywnych na wierzchu żądanej grafiki, musisz wyeksportować grafikę jako mapę obrazu, aby mogła działać w przeglądarkach internetowych. Eksportowanie mapy obrazu generuje grafikę i kod HTML, zawierający informacje mapujące dotyczące punktów aktywnych i odpowiadających im adresów URL.

Uwaga: Program Fireworks przy eksporcie tworzy tylko mapy obrazów od strony klienta.

Zamiast eksportowania, możesz też skopiować mapę obrazu do Schowka i wkleić ją w programie Dreamweaver lub innym edytorze HTML.

Aby wyeksportować mapę obrazu lub skopiować ją do Schowka:

1 Zoptymalizuj grafikę, aby przygotować ją do eksportu.

Więcej informacji znajduje się w części “O optymalizacji” na stronie 275.

2 Wypierz polecenie Plik > Eksport.

3 Jeśli eksportujesz obraz (w przeciwieństwie do kopiowania go do Schowka) przejdź do folderu w którym chcesz umieścić plik HTML i nazwij ten plik.

Jeśli zbudowałeś już lokalną strukturę plików strony internetowej, możesz zapisać grafikę w odpowiednim folderze strony.

4 W wyskakującym menu Zapisz jako typ, wybierz opcję HTML i obrazy.

5 Wybierz opcję z wyskakującego menu HTML:

Eksportuj plik HTML tworzy żądany plik HTML oraz odpowiednie pliki graficzne, które możesz później zaimportować do programu Dreamweaver lub innego edytora HTML.

Kopiuje do Schowka kopiuje cały żądany kod HTML, włączając tabelę jeśli dokument jest pocięty na plasterki, do Schowka, aby później wkleić go do programu Dreamweaver lub innego edytora HTML.

6 W polu Plasterki wybierz Brak tylko wtedy, gdy dokument nie zawiera plasterków.

7 Jeśli trzeba, zaznacz opcję Wyślij obrazy do podfolderu i wybierz odpowiedni folder.

Uwaga: Gdy zaznaczysz pole Kopiuje do schowka, krok ten nie jest wymagany więc opcja ta jest wyłączona..

8 Kliknij przycisk Zapisz aby zamknąć okno dialogowe Eksport.

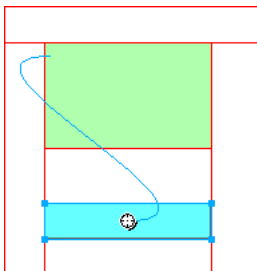
 Gdy eksportujesz pliki, program Fireworks może używać komentarzy HTML, aby przejrzystość oznaczyć początek i koniec kodu map obrazów i innych właściwości WWW utworzonych w programie Fireworks. Domyślnie, komentarze HTML nie są dołączane do kodu. Aby je dołączyć, zaznacz opcję Dołącz komentarze HTML w zakładce Ogólne okna dialogowego Ustawienia HTML.

Więcej informacji na temat umieszczania wyeksportowanej zawartości programu Fireworks w programie Dreamweaver znajdziesz w części “Praca z programem Dreamweaver” na stronie 312.

Tworzenie najazdów przy użyciu punktów aktywnych

Używając metody tworzenia interaktywności przeciągnij i upuść najazd możesz łatwo dołączyć efekt najazd rozłączny do punktu aktywnego, gdy obszar docelowy jest określony przez plasterzek. Efekty najazdu stosuje się do punktów aktywnych w ten sam sposób jak do plasterków. Więcej informacji znajduje się w części “Dodawanie prostej interaktywności do plasterków” na stronie 217.

Uwaga: Punkt aktywny może uruchamiać tylko najazdy rozłączne. Nie może być obiektem docelowym najazdu pochodzącego od innego punktu aktywnego lub plasterka.

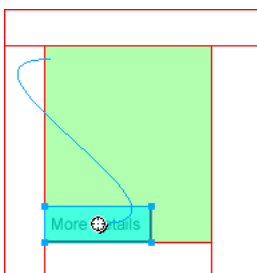


Po utworzeniu najazdu rozłącznego z punktem aktywnym, niebieska linia łącząca pozostaje widoczna tylko wtedy, gdy punkt aktywny jest zaznaczony.

Używanie punktów aktywnych na wierzchu plasterków.

Możesz umieścić punkt aktywny na wierzchu plasterka, aby uruchamiać akcję lub zachowanie. Możesz używać tego gdy masz dużą grafikę, a chcesz żeby tylko mała jej część uruchamiała akcję.

Na przykład, możesz mieć dużą grafikę z tekstem umieszczonym na niej i chcesz żeby tylko tekst uruchamiał akcję lub zachowanie, takie jak efekt najazdu. Możesz umieścić plasterzek na wierzchu grafiki, a następnie punkt aktywny na wierzchu tekstu. Przesunięcie wskaźnika nad tekstem uruchamia efekt najazdu, ale cała grafika poniżej plasterka zamienia się w trakcie efektu najazdu. Unikaj tworzenia punktów aktywnych nachodzących na więcej niż jeden plasterzek, ponieważ może to powodować zachowania nieprzewidziane.



Aby utworzyć obiekt uruchamiający efektu najazdu wykorzystując punkt aktywny na wierzchu plasterka:

- 1 Wstaw plasterzek na wierzchu obrazu który chcesz zamieniać.
- 2 Utwórz nową ramkę w panelu Ramki i wstaw obraz który będzie używany jako obraz zamieniany. Upewnij się, że umieściłeś go pod plasterkiem wstawionym w kroku 1.
- 3 Przeciągnij linię zachowania do plasterka zawierającego obraz który chcesz zamieniać. Otworzy się wtedy okno dialogowe Zamień obraz.
- 4 Wybierz ramkę zawierającą obraz najazdu z listy Zamień obraz z i kliknij OK.

Rozdział 12: Tworzenie przycisków i wyskakujących menu

W programie Fireworks możesz utworzyć wiele różnych przycisków JavaScript i Cascading Style Sheet (CSS) lub wyskakujących menu JavaScript, nawet jeśli nie wiesz nic o kodzie JavaScript i CSS.

Edytor przycisku programu Fireworks prowadzi cię przez proces tworzenia przycisku, automatyzując wiele zadań związanych z jego tworzeniem. W rezultacie powstaje wygodny symbol przycisku. Po utworzeniu symbolu przycisku, możesz z łatwością utworzyć egzemplarze symbolu w celu stworzenia paska nawigacji o skrótce nav bar.

Program Fireworks zawiera również Edytor wyskakującego menu, który pozwala szybko i łatwo utworzyć pionowe lub poziome wyskakujące menu. Zakładka Zaawansowane z Edytora wyskakującego menu zapewnia twórczą kontrolę nad odstępami między komórkami i odstępami od krawędzi, wcięciem tekstu, krawędziami komórki i innymi właściwościami.

Kiedy eksportujesz przycisk lub wyskakujące menu, program Fireworks automatycznie generuje kod CSS lub JavaScript niezbędny do wyświetlenia go w przeglądarce internetowej. W programie Adobe Dreamweaver, możesz z łatwością wstawić kod CSS, JavaScript i HTML z programu Fireworks do twoich stron internetowych lub możesz wyciąć i wkleić kod do dowolnego pliku HTML lub CSS.

Ten rozdział obejmuje następujące tematy:

- “Tworzenie symboli przycisków” na stronie 233
- “Tworzenie pasków nawigacji” na stronie 242
- “Tworzenie wyskakujących menu” na stronie 243

Tworzenie symboli przycisków

Przyciski stanowią elementy nawigacji po stronie internetowej. Przyciski tworzone w Edytorze przycisku mają następujące charakterystyki:

- Możesz utworzyć na przycisku prawie każdy obiekt graficzny lub tekstowy.
- Możesz utworzyć przycisk z obiektu tymczasowego, dokonując konwersji istniejącego obiektu do przycisku lub importując już istniejące przyciski.
- Przycisk jest specjalnym typem symbolu. Możesz przeciągnąć egzemplarze przycisku z biblioteki symboli do twojego dokumentu.

To pozwala zmienić wygląd graficzny pojedynczego przycisku i automatycznie zaktualizować wygląd wszystkich egzemplarzy przycisku na pasku nawigacji. Aby uzyskać dodatkowe informacje dotyczące symboli, zobacz “Używanie symboli” na stronie 196.

- Możesz edytować tekst, URL i cel dla pojedynczego egzemplarza przycisku bez wpływania na inne egzemplarze tego samego przycisku i bez psucia relacji symbol-egzemplarz.
- Egzemplarz przycisku jest przedstawiany w sposób ukryty. Kiedy przeciągasz egzemplarz przycisku w dokumencie, program Fireworks przesuwca wszystkie składniki i stany z nimi związane, tak że nie ma potrzeby edycji wielu klatek.

- Przycisk jest łatwy do edycji. Klikając dwukrotnie egzemplarz w obszarze roboczym, możesz zmienić go w Edytorze przycisku lub panelu Inspektor właściwości.
- Przyciski, tak jak i inne symbole, mają punkt rejestracji. Punkt rejestracji jest to punkt centralny, który pomaga ci wyrównać tekst i ustawiać różne stany przycisku w Edytorze przycisku.

Informacje o stanach przycisków

Przycisk może mieć maksymalnie cztery różne stany. Każdy stan reprezentuje wygląd przycisku w odpowiedzi na ruch myszy:

Stan Nie wciśnięty jest stanem domyślnym lub wyglądem przycisku w spoczynku.

Stan Ponad opisuje sposób pojawiania się przycisku, gdy kursor jest przesuwany ponad nim. Ten stan ostrzega użytkownika, że kliknięcie myszą da prawdopodobnie w wyniku jakąś akcję.

Stan Wciśnięty reprezentuje przycisk, po tym gdy został on kliknięty. Wklęsły obraz przycisku jest często używany, aby wskazać, że został on wciśnięty. Ten stan przycisku jest typowy dla bieżącej strony internetowej na paskach nawigacji zawierających wiele przycisków.

Stan Najazd na wciśnięty przycisk oznacza wygląd przycisku, kiedy użytkownik przesuwa kursor ponad przyciskiem, który jest w stanie Wciśnięty. Ten stan przycisku pokazuje, że kursor znajduje się ponad przyciskiem dla bieżącej strony internetowej na paskach nawigacji zawierających wiele przycisków.

Wykorzystując Edytor przycisku, można utworzyć wszystkie stany przycisku, jak również obszar uruchamiania akcji przycisku.

Posługiwanie się narzędziem Edytor przycisku

Edytor przycisku wykorzystuje się w trakcie tworzenia i edycji symbolu przycisku JavaScript w programie Fireworks. Zakładki znajdujące się na górze Edytora przycisku odpowiadają czterem stanom przycisku i aktywnemu obszarowi. Zakończenie każdej opcji w Edytorze przycisku pozwala ci podjąć decyzję o wyglądzie każdego z czterech stanów przycisku.

Tworzenie prostych dwustanowych przycisków

Wykorzystując Edytor przycisku, możesz utworzyć zaprojektowane samodzielnie przyciski poprzez rysowanie kształtów, importowanie obrazów graficznych lub przeciąganie obiektów z okna Dokumentu. Edytor przycisku prowadzi cię następnie przez kolejne etapy kontroli zachowania przycisku.

Aby utworzyć stan Nie wciśnięty:

1 Wybierz polecenie Edytuj > Wstaw > Nowy przycisk w celu otwarcia Edytora przycisku.

Edytor przycisku otwiera się na zakładce stan Nie wciśnięty.

2 Importowanie lub tworzenie stanu graficznego Nie wciśnięty:

- Przeciągnij i upuść lub zaimportuj grafikę, która pojawi się jako stan przycisku Nie wciśnięty do przestrzeni roboczej Edytora przycisku.
- Użyj narzędzi do rysowania w celu utworzenia grafiki lub narzędzia Tekst w celu utworzenia z tekstu przycisku.
- Ustaw 9-cio plasterkowe linie prowadzące do skalowania, które przeciwdziałają uszkodzeniu przycisku podczas zmiany jego rozmiaru. Więcej informacji znajduje się w części "Użycie skalowania 9-plasterkowego" na stronie 199.

- Kliknij Importuj przycisk i zaznacz gotowy edytowalny przycisk z biblioteki Import przycisków. Jeśli wybierzesz tę opcję, nie będziesz musiał przejmować się tworzeniem pozostałych stanów dla twojego przycisku. Każdy stan przycisku będzie automatycznie wypełniony odpowiednimi grafikami i tekstem.

3 Zaznacz, w razie potrzeby, narzędzie Tekst i stwórz tekst dla przycisku.

Aby utworzyć stan Ponad:

- 1** Po otwarciu Edytora przycisku, kliknij zakładkę Ponad.
- 2** Wykonaj jedną z następujących czynności w celu utworzenia stanu przycisku Ponad:
 - Kliknij Kopiuj grafikę Nie wciśnięty, aby wkleić kopię stanu przycisku Nie wciśnięty do okna Ponad, a następnie edytuj je, żeby zmienić jego wygląd lub tekst.
 - Przeciągnij i upuść, importuj lub narysuj grafikę.

Tworzenie trzy- lub czterostanowych przycisków

Podczas tworzenia przycisku, możesz chcieć dodać stan Wciśnięty i stan Najazd na wciśnięty przycisk w uzupełnieniu stanów Nie wciśnięty i Ponad. Te stany dają użytkownikom stron internetowych dodatkowe widoczne wskazówki.

Możesz utworzyć pasek nawigacji posługując się dwustanowymi lub trzystanowymi przyciskami, ale tylko przycisk ze wszystkimi czterema stanami można uznać za prawdziwy przycisk paska nawigacji w programie Fireworks. Program Fireworks uwzględnia różne zachowania Paska nawigacji, które powodują, że przyciski reagują tak, jakby były ze sobą powiązane. Na przykład, możesz utworzyć przyciski paska nawigacji, które zachowują się jak przyciski w starym radio samochodowym: kiedy użytkownik klika przycisk, pozostaje on wciśnięty dopóki inny przycisk nie jest kliknięty.

Chociaż przyciski czterostanowe nie są obowiązkowe w pasku nawigacji, używanie ich pozwala korzystać z wbudowanych zachowań Paska nawigacji programu Fireworks.

Aby poznać szczegóły tworzenia stanów przycisku Nie wciśnięty i Ponad, zobacz “Tworzenie prostych dwustanowych przycisków” na stronie 234.

Aby utworzyć stan Wciśnięty:

- 1** Po otwarciu przycisku dwustanowego w Edytorze przycisku, kliknij zakładkę Wciśnięty.
- 2** Wykonaj jedną z następujących czynności w celu utworzenia stanu przycisku Wciśnięty:
 - Kliknij Kopiuj grafikę Ponad, aby wkleić kopię stanu przycisku Ponad do okna Wciśnięty, a następnie edytuj je, żeby zmienić jego wygląd.
 - Przeciągnij i upuść, importuj lub narysuj grafikę.

Uwaga: Kiedy wstawisz lub utworzysz grafikę dla stanu Wciśnięty, opcja Uwzględnij stan paska nawigacji wciśnięte jest automatycznie wybierana. Ten stan przycisku jest przeznaczony dla tych przycisków, które stanowią część pasków nawigacji.

Aby utworzyć stan Najazd na wciśnięty przycisk:

- 1** Po otwarciu przycisku trzystanowego w Edytorze przycisku, kliknij zakładkę Najazd na wciśnięty przycisk.
- 2** Wykonaj jedną z następujących czynności w celu utworzenia stanu przycisku Najazd na wciśnięty przycisk:
 - Kliknij Kopiuj grafikę Wciśnięty, aby wkleić kopię stanu przycisku Wciśnięty do okna Najazd na wciśnięty przycisk, a następnie edytuj je, żeby zmienić jego wygląd.

- Przeciągnij i upuść, importuj lub narysuj grafikę.

Uwaga: Kiedy wstawisz lub utworzysz grafikę dla stanu Najazd na wciśnięty przycisk, opcja Uwzględnij stan paska nawigacji najazd na wciśnięty przycisk jest automatycznie wybierana. Ten stan przycisku jest przeznaczony dla tych przycisków, które stanowią część pasków nawigacji.

Posługiwanie się filtrami fazowymi w celu rysowania stanów przycisku

Podczas tworzenia grafiki dla każdego stanu przycisku, możesz zastosować ustawienia wstępne Filtrów aktywnych w celu utworzenia wspólnego wyglądu dla każdego stanu. Na przykład, jeśli tworzysz przycisk czterostanowy, możesz zastosować filtr Podniesiony do grafiki stanu Nie wciśnięty, filtr Podświetlony do grafiki stanu Wciśnięty itd.

Aby zastosować ustawienia wstępne Filtrów aktywnych do symbolu przycisku:

- 1 Po otwarciu odpowiedniego symbolu przycisku w Edytorze przycisku, zaznacz grafikę, do której chcesz dodać filtr aktywny.
- 2 Kliknij przycisk Dodaj filtry w panelu Inspektor właściwości.
- 3 Wykonaj jedną z następujących czynności w wyskakującym menu:
 - Wybierz polecenie Ukośny i wypukły > Ukośny do wewnątrz.
 - Wybierz polecenie Ukośny i wypukły > Ukośny na zewnątrz.
- 4 Zaznacz filtr ustawień wstępnych przycisku w wyskakującym oknie. Są one opisane poniżej.

Filtr ustawień wstępnych przycisku	Opis
	Ukoś pojawia się, aby podnieść przycisk ze znajdujących się pod spodem obiektów.
	Kolory przycisku świecą się.
	Ukoś pojawia się, aby zatopić przycisk w znajdujące się pod spodem obiekty.
	Ukoś pojawia się, aby zatopić przycisk w znajdujące się pod spodem obiekty. Kolory przycisku świecą się.

- 5 Powtórz kroki od 1 do 4 dla pozostałych stanów przycisku, ustalając dla każdego z nich inny filtr ustawień wstępnych przycisku.

Konwersja najazdów programu Fireworks do przycisków

Możesz utworzyć przyciski z najazdów, które utworzyłeś w poprzednich wersjach programu Fireworks. Składniki są konwertowane do przycisku, a nowy przycisk jest umieszczany w bibliotece.

Aby uzyskać dodatkowe informacje dotyczące najazdów, zobacz “Dołączenie interaktywności do plasterków” na stronie 216.

Aby dokonać konwersji najazdu programu Fireworks do przycisku:

- 1 Usuń plasterk lub punkt aktywny przykrywający obrazy z efektem rollover (najazd).
- 2 Wybierz polecenie Pokaż wszystkie ramki z wyskakującego-menu Skóra cebuli panelu Ramki.

3 Zaznacz wszystkie obiekty, które mają być zawarte w przycisku.



Użyj narzędzia Zaznacz z tyłu w celu zaznaczenia obiektów, które są ukryte za innymi. Więcej informacji znajduje się w części "Korzystanie z narzędzia Zaznacz pod spodem" na stronie 45.

4 Wybierz polecenie Modyfikuj > Symbol > Konwertuj do symbolu.

Otwarte zostaje pole dialogowe Właściwości symbolu.

5 Wprowadź nazwę dla symbolu w polu tekstowym Nazwa.

6 Wybierz typ symbolu Przycisk.

7 Kliknij przycisk OK.

Nowy przycisk jest dodawany do biblioteki.



Możesz także dokonać konwersji cztero-klatkowych animacji do przycisków. Wybierz po prostu wszystkie cztery obiekty i niech każdy z nich znajduje się w swoim własnym stanie przycisku.

Wstawianie przycisków do dokumentu

Możesz wstawić egzemplarze symboli przycisku do dokumentu z panelu Biblioteka.

Aby wstawić egzemplarze symbolu przycisku do dokumentu:

- 1 Otwórz panel Biblioteka.
- 2 Przeciągnij symbol przycisku do dokumentu.

Aby umieścić dodatkowe egzemplarze symbolu przycisku w dokumencie, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz egzemplarz a następnie wybierz polecenie Edytuj > Klonuj, aby umieścić inny egzemplarz bezpośrednio przed zaznaczonym egzemplarzem. Nowy egzemplarz stanie się zaznaczonym obiektem.



Klonowanie egzemplarzy przycisku jest wygodne, gdy tworzy się wyrównany wzdłuż linii pasek nawigacji, ponieważ można przesuwając klony w jednym kierunku przy pomocy klawiszy strzałek, utrzymując przy tym wyrównanie przy pomocy współrzędnej innego położenia.

- Przeciągnij inny egzemplarz przycisku z panelu Biblioteka do dokumentu.
- Przeciągnij egzemplarz do obszaru roboczego, utrzymując wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Macintosh), w celu utworzenia innego egzemplarza przycisku.
- Skopiuj egzemplarz a następnie wklej dodatkowe egzemplarze.

Importowanie symboli przycisku

Symbole przycisku w panelu Biblioteka mają specyfikę dokumentu. Jeśli masz otwarty dokument z symbolami w panelu Biblioteka a następnie stworzysz nowy dokument, panel Biblioteka w nowym dokumencie będzie pusty. Istnieje jednak wiele sposobów importowania symboli przycisku do panelu Biblioteka dokumentu. Z biblioteki lub z innego dokumentu programu Fireworks.

Aby dokonać importu symboli przycisku do panelu Biblioteka dokumentu, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij i upuść egzemplarz przycisku z innego dokumentu programu Fireworks do danego dokumentu.
- Wytnij i wklej egzemplarz przycisku z innego dokumentu programu Fireworks do danego dokumentu.

- Zaimportuj symbole przycisku z pliku PNG programu Fireworks.
- Wyeksportuj symbole przycisku z innego dokumentu programu Fireworks do pliku bibliotecznego PNG, a następnie zaimportuj symbole przycisku z pliku bibliotecznego PNG do dokumentu.
- Wybierz polecenie Edytuj > Biblioteki i zaimportuj symbole przycisku do panelu Biblioteka dokumentu z bibliotek przycisku w podmenu. Te biblioteki zawierają dużą różnorodność wstępnie wykonanych symboli przycisku przygotowanych przez Adobe.

Import i eksport symboli przycisku dokonuje się w ten sam sposób, co import i eksport animacji i symboli graficznych. Więcej informacji znajduje się w częściach “Import symboli” na stronie 204 oraz “Eksport symboli” na stronie 205.

Edycja symboli przycisków

Symbole przycisku programu Fireworks to specjalny rodzaj symboli. Mają dwa rodzaje właściwości: część właściwości zmienia się we wszystkich egzemplarzach podczas edycji jednego egzemplarza symbolu, a inne właściwości wpływają tylko na bieżący egzemplarz.

Symbole przycisku programu Fireworks zapewniają wygodę korzystania z symboli, pozwalając edytować niektóre właściwości egzemplarza przycisku, takie jak tekst, bez wpływania na inne egzemplarze.

Edycja właściwości symbol-poziom

Edytujesz symbole przycisku w Edytorze przycisku. Te właściwości egzemplarza, które możesz modyfikować są typowo zgodne wśród przycisków w pasku nawigacji:

- Modyfikacje wyglądu graficznego, na przykład koloru obrysu i typu, koloru wypełnienia i typu, kształtu ścieżki i obrazów
- Filtry aktywne lub krycie zastosowane do pojedynczych obiektów w symbolu przycisku
- Rozmiar i położenie aktywnego obszaru
- Zachowanie rdzenia przycisku
- Optymalizacja i eksport ustawień
- Łącze URL (dostępne także jako właściwość egzemplarz-poziom)
- Ramka docelowa (dostępna także jako właściwość egzemplarz-poziom)

Aby edytować właściwości na poziomie symbolu:

1 Wykonaj jedną z następujących czynności w celu otwarcia przycisku w Edytorze przycisku:

- Kliknij dwukrotnie egzemplarz przycisku w przestrzeni roboczej.
- Kliknij dwukrotnie wstępne przeglądanie przycisku w panelu Biblioteka lub ikonę symbolu obok symbolu przycisku.

2 Dokonaj zmian w charakterystykach przycisku i kliknij Wykonane.

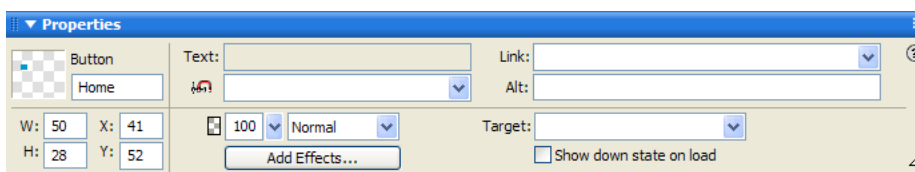
Zmiany są stosowane do wszystkich egzemplarzy symbolu przycisku.

Edycja właściwości egzemplarz-poziom

Właściwości egzemplarz-poziom są edytowane w panelu Inspektor właściwości wtedy, gdy pojedynczy egzemplarz jest zaznaczony. Zmieniasz te właściwości dla pojedynczego egzemplarza bez wpływania na powiązany z nim symbol lub jakikolwiek inny egzemplarz tego symbolu. Te właściwości różnią się typowo dla każdego przycisku w serii przycisków:

- Nazwa obiektu egzemplarza, który pojawia się w panelu Warstwy i jest używany dla nazwania eksportowanych plasterków egzemplarza przycisku w trakcie eksportu
- Filtry aktywne lub krycie stosowane do całego egzemplarza
- Znaki tekstowe i formatowanie tekstu, na przykład czcionka, rozmiar, orientacja i kolor
- Łącze URL (nadpisuje dowolny URL, który istnieje jako właściwość symbol-poziom)
- Opis obrazu zastępczego (alt)
- Ramka docelowa (nadpisuje dowolną ramkę docelową, która istnieje jako właściwość symbol-poziom)
- Dodatkowe zachowania przypisane do egzemplarza poprzez użycie panelu Zachowania
- Opcja Pokaż stan Down podczas wczytywania w panelu Inspektor właściwości dla obiektów w pasku nawigacji

Uwaga: Nie trzeba zaznaczać stanu Pokaż wciśnięty opcji Ładuj dla każdego egzemplarza przycisku w pasku nawigacji. Sekcja Specyfika dokumentu okna dialogowego Ustawienia HTML zawiera opcję nazywaną Eksport wielu plików. Kiedy zaznaczasz tę opcję, a następnie eksportujesz pasek nawigacji, program Fireworks CS3 eksportuje każdą stronę HTML wraz z odpowiadającym jej stanem przycisku Wciśnięty. Więcej informacji znajduje się w części “Ustawienia opcji eksportu HTML” na stronie 307.



Aby edytować właściwości egzemplarz-poziom pojedynczego egzemplarza symbolu przycisku:

- 1 Zaznacz egzemplarz przycisku w przestrzeni roboczej.
- 2 Ustaw właściwości w panelu Inspektor właściwości.

Ustawienia interaktywnych właściwości przycisku

W programie Fireworks możesz kontrolować interaktywne elementy przycisku, w tym aktywny obszar, URL, cel i opis obrazu zastępczego (alt).

Modyfikowanie aktywnego obszaru symbolu przycisku

Aktywny obszar symbolu przycisku uruchamia interaktywność wtedy, gdy użytkownik przesuwając kursor ponad nim lub klika go w przeglądarce internetowej. Aktywny obszar przycisku jest właściwością symbol-poziom i występuje tylko w przypadku symboli przycisku.

Kiedy symbol przycisku jest tworzony, program Fireworks automatycznie tworzy specjalne plasterki wystarczająco duże, by objąć wszystkie stany przycisku. Możesz edytować plasterki przycisku tylko w zakładce Aktywny obszar Edytora przycisku. Każdy przycisk może mieć tylko jeden plasterek. Jeśli rysujesz plasterki przy pomocy narzędzia do plasterków w aktywnym oknie, poprzedni plasterki są zastępowane przez plasterki nowo narysowane. Możesz narysować obiekty typu punkt aktywny w zakładce Aktywny obszar, ale edytować te obiekty możesz tylko w Edytorze przycisku.

Uwaga: Obiekty internetowe, które definiują aktywny obszar symbolu przycisku pojawiają się w dokumencie wtedy, gdy plasterki i punkty aktywne nie są ukryte, ale obiekty internetowe przycisku nie są wypisane w panelu Warstwy i nie mogą być edytowane w przestrzeni roboczej.

Aby edytować plasterkę lub punkt aktywny w obszarze symbolu przycisku:

- 1 Wykonaj jedną z następujących czynności w celu otwarcia symbolu przycisku w Edytorze przycisku:
 - Kliknij dwukrotnie egzemplarz przycisku w przestrzeni roboczej.
 - Kliknij dwukrotnie wstępne przeglądanie przycisku w panelu Biblioteka lub ikonę symbolu obok symbolu przycisku.
- 2 Kliknij zakładkę Aktywny obszar.
- 3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Użyj narzędzia Kursor do przesunięcia lub zmiany kształtu plasterka lub przesunięcia linii prowadzącej plasterka.
 - Użyj dowolnego narzędzia do plasterka lub punktu aktywnego, aby narysować nowy obszar aktywny.

Ustawienia URL dla symbolu przycisku lub obiektu

URL lub Uniform Resource Locator jest łączem do innej strony internetowej, witryny internetowej lub kotwicy na tej samej stronie internetowej. URL może być właściwością przycisku symbol lub obiektu poziom. Możesz dołączyć URL do zaznaczonego egzemplarza przycisku w panelu Inspektor właściwości lub w panelu URL.

Możesz dołączyć URL do symbolu tak, że ten sam URL pojawia się w polu tekstowym Łączę panelu Inspektor właściwości dla każdego obiektu. Jest to pomocne przy wprowadzaniu URL bezwzględnego do witryny; potrzebujesz tylko uzupełnić ostatnią część URL w polu tekstowym Łączę każdego egzemplarza w panelu Inspektor właściwości, aby połączyć egzemplarze przycisku.

Uwaga: Aby uzyskać informacje o bezwzględnych i względnych URL, zobacz "Informacje o bezwzględnych i względnych adresach URL" na stronie 206.

Aby ustawić URL dla symbolu przycisku w Edytorze przycisku:

- 1 Wykonaj jedną z następujących czynności w celu otwarcia przycisku w Edytorze przycisku:
 - Kliknij dwukrotnie egzemplarz przycisku w przestrzeni roboczej.
 - Kliknij dwukrotnie wstępne przeglądanie przycisku w panelu Biblioteka lub ikonę symbolu obok symbolu przycisku.
- 2 Kliknij zakładkę Aktywny obszar w Edytorze przycisku.
- 3 Zaznacz plasterkę lub punkt aktywny Aktywnego obszaru.
- 4 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wprowadź URL w polu tekstowym Łączę w panelu Inspektor właściwości lub wybierz stronę w wyskakującym menu. Ta lista zawiera wszystkie strony bieżącego dokumentu.
 - Wybierz URL z panelu URL.

Uwaga: Zmiana URL dla symbolu przycisku nie zmienia URL dla istniejących egzemplarzy przycisku tego symbolu, które już mają przypisane unikalne URL. To stosuje się także do zmian dokonanych w celu symbolu przycisku i tekście zastępczym.

Aby ustawić URL dla zaznaczonego egzemplarza przycisku w przestrzeni roboczej, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Podaj adres URL w polu tekstowym Łączę w panelu Inspektor właściwości lub wybierz stronę z wysuwanej listy. Ta lista zawiera wszystkie strony bieżącego dokumentu.
- Wybierz URL z panelu URL.

Ustawienia celu dla przycisku

Cel jest oknem lub ramką, w której docelowa strona internetowa pojawia się, kiedy egzemplarz przycisku jest kliknięty. Jeśli nie wprowadzisz celu w panelu Inspektor właściwości, strona internetowa pojawi się w tej samej ramce lub oknie, co łącze, które się do niej odwołuje. Cel może być właściwością przycisku symbol- lub egzemplarz-poziom. Możesz ustawić cel dla symbolu, tak że wszystkie egzemplarze symbolu mają tę samą opcję docelową.

Aby ustawić cel dla symbolu przycisku w Edytorze przycisku:

1 Wykonaj jedną z następujących czynności w celu otwarcia przycisku w Edytorze przycisku:

- Kliknij dwukrotnie egzemplarz przycisku w przestrzeni roboczej.
- Kliknij dwukrotnie wstępne przeglądanie przycisku w panelu Biblioteka lub ikonę symbolu obok symbolu przycisku.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności w panelu Inspektor właściwości:

- Zaznacz wstępne ustawienia celu z wyskakującego menu Cel:

Brak lub _self wyświetla stronę internetową w tej samej ramce lub oknie co łącze.

_pusty wyświetla stronę internetową w nowym oknie przeglądarki bez tytułu.

_nadrzędny wyświetla stronę internetową w macierzystym zestawie ramek lub w oknie ramki, która zawiera łącze.

_góra wyświetla stronę internetową w całym oknie przeglądarki, usuwając wszystkie ramki.

- Wprowadź cel w polu tekstowym Cel.

***Uwaga:** Zmiana celu dla symbolu przycisku nie zmieni celu dla istniejących egzemplarzy przycisku tego symbolu, które już mają przypisane unikalne cele. To stosuje się także do zmian dokonanych w URL symbolu przycisku i tekście zastępczym.*

Aby ustawić cel dla egzemplarza przycisku w przestrzeni roboczej:

1 Zaznacz egzemplarz przycisku w przestrzeni roboczej.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności w panelu Inspektor właściwości:

- Zaznacz wstępne ustawienia celu z wyskakującego menu Cel:

Brak lub _self wyświetla stronę internetową w tej samej ramce lub oknie co łącze.

_pusty wyświetla stronę internetową w nowym oknie przeglądarki bez tytułu.

_nadrzędny wyświetla stronę internetową w macierzystym zestawie ramek lub w oknie ramki, która zawiera łącze.

_góra wyświetla stronę internetową w całym oknie przeglądarki, usuwając wszystkie ramki.

- Wprowadź cel w polu tekstowym Cel.

Ustawienia tekstu zastępczego (alt) dla symbolu przycisku lub egzemplarza

Tekst zastępczy (alt) pojawia się na lub obok reprezentanta obrazu wtedy, gdy obraz jest pobierany z Internetu lub w miejsce obrazu, jeśli pobieranie się nie uda. Zastępuje także grafikę, jeśli użytkownik ma przeglądarkę ustawioną na powstrzymywanie się od wyświetlania obrazów. Tekst zastępczy może być właściwością przycisku symbol- lub egzemplarz-poziom. Można ustawić tekst zastępczy dla symbolu przycisku lub egzemplarza w panelu Inspektor właściwości.



Aplikacje, którym towarzyszy wizualnie uszkodzony plik słyszalny czytają tekst zastępczy dla grafiki na stronach internetowych w przeglądarce. Dla swojego tekstu zastępczego, użyj zwięzłych, znaczących opisów elementów graficznych.

Aby ustawić tekst zastępczy dla symbolu przycisku w Edytorze przycisku:

- 1 Wykonaj jedną z następujących czynności w celu otwarcia przycisku w Edytorze przycisku:
 - Kliknij dwukrotnie egzemplarz przycisku w przestrzeni roboczej.
 - Kliknij dwukrotnie wstępne przeglądanie przycisku w panelu Biblioteka lub ikonę symbolu obok symbolu przycisku.
- 2 Wprowadź w panelu Inspektor właściwości tekst, który chcesz aby pojawił się jako tekst zastępczy w przeglądarce.

***Uwaga:** Zmiana tekstu zastępczego dla symbolu przycisku nie zmieni tekstu zastępczego dla istniejących egzemplarzy przycisku tego symbolu, które już mają przypisane unikalne teksty zastępcze. To stosuje się także do zmian dokonanych w celu symbolu przycisku i URL.*

Aby ustawić tekst zastępczy dla egzemplarza przycisku w przestrzeni roboczej:

- 1 Zaznacz egzemplarz przycisku w przestrzeni roboczej.
- 2 Wpisz opis w polu Tekst zastępczy panelu Inspektor właściwości.

Tworzenie pasków nawigacji

Pasek nawigacji lub nav bar stanowi grupę przycisków, która dostarcza łączy do różnych obszarów w witrynie internetowej. Pozostaje on generalnie spójny dla całej witryny, dostarczając stałego sposobu nawigacji, niezależnie od tego gdzie użytkownik znajduje się w witrynie internetowej. Pasek nawigacji wygląda tak samo na każdej stronie internetowej, ale w niektórych przypadkach łączy mogą zależeć od funkcji każdej strony.

W programie Fireworks, tworzysz pasek nawigacji poprzez utworzenie symbolu przycisku w Edytorze przycisku, a następnie umieszczenie egzemplarzy tego symbolu w przestrzeni roboczej.

Aby utworzyć podstawowy pasek nawigacji:

- 1 Utwórz symbol przycisku. Więcej informacji znajduje się w części “Tworzenie symboli przycisków” na stronie 233.
- 2 Przeciągnij egzemplarz (kopię) symbolu z panelu Biblioteka do przestrzeni roboczej.
- 3 Wykonaj jedną z następujących czynności w celu utworzenia kopii egzemplarza przycisku:
 - Zaznacz egzemplarz przycisku i wybierz polecenie Edytuj > Klonuj.
 - Przeciągnij egzemplarz przycisku utrzymując wciśnięte przyciski Alt (Windows) lub Option (Macintosh).
- 4 Przeciągnij przycisk, utrzymując wciśnięty przycisk Shift, aby wyrównać poziomo lub pionowo. Aby mieć bardziej precyzyjną kontrolę, użyj klawiszy strzałek do przesuwania egzemplarza.
- 5 Powtórz kroki 3 i 4 w celu utworzenia dodatkowych egzemplarzy przycisku.
- 6 Zaznacz każdy egzemplarz i przypisz mu unikalny tekst, URL i inne właściwości używając panelu Inspektor właściwości.

Tworzenie wyskakujących menu

Wyskakujące menu są wyświetlane w przeglądarce, kiedy użytkownik przesuwając kursor ponad lub klika uruchamiający się obiekt internetowy, taki jak plasterek lub punkt aktywny. Łącza URL mogą dołączyć do wyskakujących menu jako pozycje do nawigacji. Na przykład, możesz użyć wyskakujących menu do zorganizowania szeregu opcji do nawigacji, które są związane z przyciskiem w pasku nawigacji. Możesz utworzyć tak wiele poziomów podmenu, jak chcesz w wyskakujących menu.

Każda pozycja wyskakującego menu pojawia się jako HTML lub komórka obrazu, posiadająca stan Nie wciśnięty i stan Ponad oraz tekst w obu stanach. Aby obejrzeć wstępnie wyskakujące menu, wciśnij F12, żeby zobaczyć je w przeglądarce. Podglądy w przestrzeni roboczej programu Fireworks nie wyświetlają wyskakujących menu.

Informacje o Edytorze wyskakującego menu

Edytor wyskakującego menu jest oknem dialogowym z zakładkami, które prowadzi cię przez proces tworzenia wyskakujących menu. Zawiera on wiele opcji służących kontroli charakterystyk wyskakującego menu, które są zorganizowane w czterech zakładkach:

Zawartość posiada opcje, które służą określeniu podstawowej struktury menu, a także tekstu, łącza URL i celu dla każdej pozycji menu.

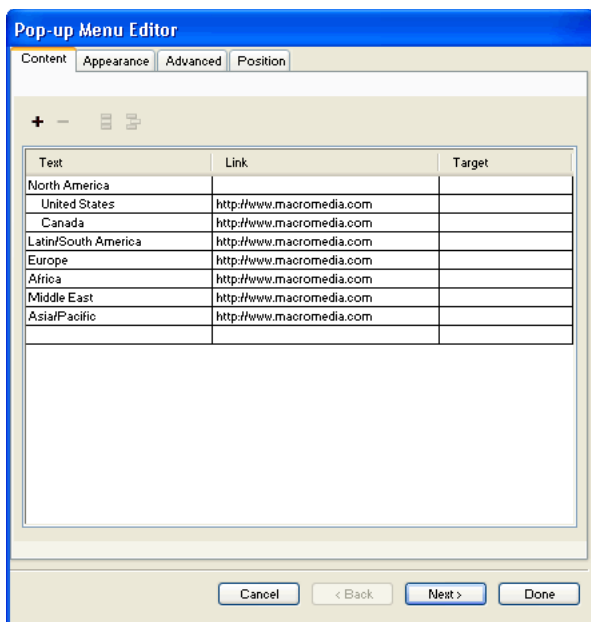
Wygląd zawiera opcje, które określają wygląd każdej komórki menu stanu Nie wciśnięty i stanu Ponad, a także orientację pionową i poziomą menu.

Zaawansowane zawiera opcje, które określają wymiary komórki, odstęp od krawędzi i odstęp; szerokość i kolor krawędzi komórki; opóźnienie menu; i wcięcie tekstu.

Położenie zawiera opcje, które określają umiejscowienie menu i podmenu:

- Ustawienia Menu umieszczają wyskakujące menu w zależności od plasterka. Wstępne położenie zawiera dół, prawą dolną część, górę i prawą górną część plasterka.

- Ustawienia Podmenu umieszczają wyskakujące podmenu po prawej stronie lub w prawej dolnej części macierzystego menu lub poniżej niego.



W zależności od wyglądu wyskakującego menu, nie będziesz mógł użyć wszystkich zakładek lub opcji w Edytorze Wyskakującego- menu. Możesz edytować ustawienia zakładek w dowolnym momencie, ale musisz dodać przynajmniej jedną pozycję menu w zakładce Zawartość, aby utworzyć menu, które będziesz mógł obejrzeć wstępnie w przeglądarce.

Tworzenie podstawowego wyskakującego menu

Zakładka Zawartość z Edytora wyskakującego menu jest tym miejscem, w którym określa się podstawową strukturę i zawartość wyskakującego menu. Bieżące lub domyślne ustawienia opcji w innych zakładkach Edytora wyskakującego menu są stosowane do menu w trakcie jego tworzenia.

Aby utworzyć podstawowe wyskakujące menu:

- 1 Zaznacz punkt aktywny lub plasterek, który będzie uruchamiał obszar -wyskakującego menu.
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności w celu otwarcia Edytora wyskakującego menu:
 - Wybierz polecenie Modyfikuj > Wyskakujące menu > Dodaj wyskakujące menu.
 - Kliknij uchwyt zachowania w środku plasterka i zaznacz Dodaj wyskakujące menu.
- 3 Kliknij zakładkę Zawartość, o ile nie jest jeszcze widoczne.
- 4  Kliknij przycisk Dodaj menu, aby dodać pustą pozycję menu.

Możesz dodać, usunąć i edytować komórki w dowolnym czasie.

- 5 Kliknij dwukrotnie każdą komórkę i wprowadź lub zaznacz odpowiednią informację:

Tekst określa tekst dla pozycji menu.

Łącze określa URL pozycji menu. Możesz wprowadzić wybrane samodzielnie łącze lub wybrać jedno z wyskakującego menu Łącze, o ile jakieś jest dostępne. Jeśli wprowadziłeś URL dla innych obiektów internetowych w dokumencie, te URL pojawią się w wyskakującym menu Łącze.

Cel wyznacza cel dla URL. Możesz wprowadzić wybrany samodzielnie cel lub wybrać któreś z ustawień wstępnych z wyskakującego menu Cel.

Wprowadzenie zawartości w ostatniej linii okna dodaje pustą linię poniżej.



Aby nawigować z pustej komórki do innej i kontynuować wprowadzanie informacji, wciśnij klawisz Tab, żeby przesuwać się pomiędzy komórkami i klawisze Strzałka w górę i Strzałka w dół, żeby przewijać listę pionowo.

6 Powtarzaj kroki 4 i 5 dopóki nie dodasz wszystkich pozycji menu.

7 Opcjonalnie, aby usunąć pozycję menu, podświetl ją i kliknij przycisk Usuń menu.

8 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij Następny, aby przesunąć się do zakładki Wygląd lub wybierz inną zakładkę, aby kontynuować budowanie wyskakującego-menu.
- Utwórz wpisy podmenu dla wyskakującego menu. Aby uzyskać dodatkowe informacje, zobacz “Tworzenie podmenu wewnątrz wyskakującego menu” na stronie 245.
- Kliknij Wykonane, aby zakończyć tworzenie wyskakującego menu poprzez zamknięcie Edytor wyskakującego menu.

Punkt aktywny lub Plasterek, w którym budujesz wyskakujące menu w przestrzeni roboczej, wyświetla niebieską linię zachowania dołączoną do konturu najwyższego poziomu wyskakującego menu.

Uwaga: Aby zobaczyć wyskakujące menu, musisz wcisnąć F12, żeby je obejrzeć wstępnie w przeglądarce. Podglądy w przestrzeni roboczej programu Fireworks nie wyświetlają wyskakujących menu.

Tworzenie podmenu wewnątrz wyskakującego menu

Posługując się przyciskami Menu wcięcia i Menu zmniejszania wcięcia w zakładce Zawartość Edytora wyskakującego menu, możesz utworzyć podmenu—wyskakujące menu, które pojawiają się, gdy użytkownik przesuwa kursor ponad nimi i klika inną pozycję wyskakującego menu. Możesz utworzyć tak wiele poziomów podmenu jak chcesz.

Aby utworzyć wyskakujące podmenu:

1 Otwórz zakładkę Zawartość Edytora wyskakującego menu i twórz pozycje menu. Twórz pozycje menu, które chcesz użyć także do podmenu, umieszczając je bezpośrednio pod pozycjami menu, dla których będą stanowić podmenu. Więcej informacji znajduje się w części “Tworzenie podstawowego wyskakującego menu” na stronie 244.

2 Kliknij, aby podświetlić pozycję wyskakującego menu, którą chcesz uczynić pozycją podmenu.

3  Kliknij przycisk Menu wcięcia poniżej pozycji znajdującej się bezpośrednio powyżej tej pozycji na liście pozycji menu, którą chcesz przeznaczyć na pozycję podmenu.

4 Aby dodać kolejną pozycję do podmenu, podświetl ją i kliknij Menu wcięcia.

Wszystkie sąsiadujące propozycje, które mają wcięcie na tym samym poziomie stanowią pojedyncze wyskakujące podmenu.

5 Opcjonalnie, podświetl pozycję menu lub podmenu i kliknij Dodaj menu, aby wstawić nową pozycję tuż poniżej podświetlonej pozycji.

6 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij Następny, aby przesunąć się do następnej zakładki lub wybierz inną zakładkę, aby kontynuować budowanie -wyskakującego menu.
- Kliknij Wykonane, aby zamknąć Edytor wyskakującego menu.

Aby utworzyć wyskakujące podmenu wewnątrz wyskakującego podmenu:

1 Podświetl pozycję podmenu w zakładce Zawartość Edytora wyskakującego menu. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz wcześniejszą procedurę.

2 Kliknij przycisk Menu wcięcia, aby dokonać ponownego wcięcia tak, by było ona przesunięta w stosunku do pozycji podmenu znajdującej się bezpośrednio powyżej.

Możesz dokonywać kolejnych wcięć, aby utworzyć tak wiele poziomów zagnieżdżonych podmenu jak chcesz.

Aby przesunąć pozycję menu do znajdującego się wyżej w rankingu podmenu lub do głównego wyskakującego menu:

1 Podświetl pozycję menu w zakładce Zawartość Edytora wyskakującego menu.

2  Kliknij przycisk Menu zmniejszania wcięcia.

Aby uzyskać dodatkowe informacje dotyczące znajdowania położenia podmenu, zobacz “Ustalanie położenia wyskakujących menu i podmenu” na stronie 251.

3 Wykonaj jedną z następujących czynności, aby zakończyć lub kontynuować tworzenie wyskakującego menu:

- Kliknij Następny, aby przesunąć się do zakładki Wygląd lub wybierz inną zakładkę, aby kontynuować budowanie wyskakującego-menu.
- Kliknij Wykonane, aby zamknąć Edytor wyskakującego menu.

Punkt aktywny lub plasterek, w którym budujesz wyskakujące menu w przestrzeni roboczej, wyświetla niebieską linię zachowania dołączoną do konturu najwyższego poziomu wyskakującego menu.

Uwaga: Aby zobaczyć wyskakujące menu, wciśnij F12, żeby obejrzeć je wstępnie w przeglądarce. Podglądy w przestrzeni roboczej programu Fireworks nie wyświetlają wyskakujących menu.

Aby przesunąć wpis w wyskakującym menu:

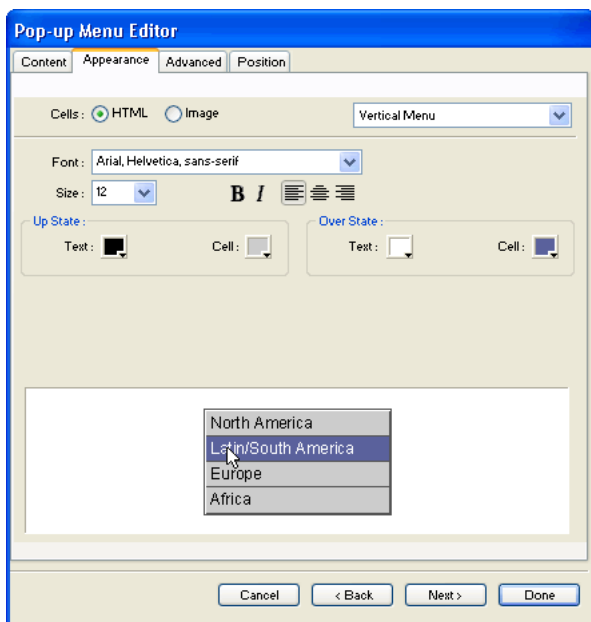
1 Kliknij zakładkę Zawartość, podczas gdy żądane wyskakujące menu jest wyświetlone w Edytorze wyskakującego menu.

2 Przeciągnij pozycję menu do nowego położenia na liście.

3 Kliknij Wykonane.

Projektowanie wyglądu wyskakującego menu

Po stworzeniu podstawowego menu i opcjonalnych podmenu, możesz sformatować tekst, zastosować style graficzne do stanów Ponad i Nie wciśnięty i wybrać pionową lub poziomą orientację w zakładce Wygląd Edytora wyskakującego menu.



Aby ustawić orientację wyskakującego menu:

- 1 Kliknij zakładkę Wygląd, podczas gdy żądane wyskakujące menu jest otwarte w Edytorze wyskakującego menu.

Aby uzyskać informację o otwieraniu istniejącego wyskakującego menu w Edytorze wyskakującego menu, zobacz “Edycja wyskakujących menu” na stronie 252.

- 2 Wybierz opcję Pionowy lub Poziomy z wyskakującego menu Orientacja.

Aby zdecydować czy wyskakujące menu jest oparte na HTML czy na obrazie:

- 1 Kliknij zakładkę Wygląd, podczas gdy żądane wyskakujące menu jest otwarte w Edytorze wyskakującego menu.

Aby uzyskać informację o otwieraniu istniejącego wyskakującego menu w Edytorze wyskakującego menu, zobacz “Edycja wyskakujących menu” na stronie 252.

- 2 Wybierz opcję Komórki:

HTML ustawia wygląd menu wyłącznie poprzez użycie kodu HTML. To ustawienie daje w wyniku strony z mniejszymi rozmiarami pliku.

Obraz daje wybór stylów graficznych obrazu do użycia jako tło komórki. To ustawienie daje w wyniku strony z większymi rozmiarami pliku.

Uwaga: Możesz utworzyć zaprojektowane samodzielnie style wyskakującego menu, dodając je istniejącemu wyborowi stylów. Więcej informacji znajduje się w części “Dodawanie stylów wyskakującego menu” na stronie 248.

Aby sformatować tekst w bieżącym wyskakującym menu:

- 1 Kliknij zakładkę Wygląd, podczas gdy żądane wyskakujące menu jest otwarte w Edytorze wyskakującego menu.

Aby uzyskać informację o otwieraniu istniejącego wyskakującego menu w Edytorze wyskakującego menu, zobacz “Edycja wyskakujących menu” na stronie 252.

2 Wybierz wcześniej ustalony rozmiar z wyskakującego menu Rozmiar lub wprowadź wartość w polu tekstowym Rozmiar.

Uwaga: Kiedy szerokość i wysokość komórki są ustalone na Automatyczne w zakładce Zaawansowane Edytora wyskakującego menu, rozmiar tekstu określa rozmiar grafiki związanej z pozycją menu.

3 Wybierz grupę czcionek systemowych w wyskakującego menu lub wprowadź nazwę wybraną samodzielnie czcionką.

Uwaga: Zachowaj ostrożność podczas wyboru czcionki. Jeśli użytkownicy, którzy będą oglądali twoją stronę internetową, nie będą mieli czcionki, którą wybrałeś zainstalowanej w swoim systemie, w ich przeglądarce wyświetlona zostanie czcionka zastępcza.

4 Opcjonalnie, kliknij przycisk stylu tekstu, aby zastosować styl pogrubiony lub kursywę.

5 Kliknij przycisk justyfikacji, aby wyrównać tekst do lewej lub prawej albo go wycentrować.

6 Wybierz kolor tekstu z pola Kolor tekstu.

Aby ustawić wygląd komórek menu:

1 Kliknij zakładkę Wygląd, podczas gdy żądane wyskakujące menu jest otwarte w Edytorze wyskakującego menu.

Aby uzyskać informację o otwieraniu istniejącego wyskakującego menu w Edytorze wyskakującego menu, zobacz “Edycja wyskakujących menu” na stronie 252.

2 Wybierz tekst i kolor komórki dla każdego stanu.

3 Jeśli Obraz jest zaznaczony jako typ komórki, wybierz styl graficzny dla każdego stanu.

4 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij Następny, aby przesunąć się do zakładki Zaawansowane lub wybierz inną zakładkę, aby kontynuować budowanie wyskakującego-menu.
- Kliknij Wykonane, aby zamknąć Edytor wyskakującego menu.

Punkt aktywny lub plasterek, w którym budujesz wyskakujące menu w przestrzeni roboczej, wyświetla niebieską linię zachowania dołączoną do konturu najwyższego poziomu wyskakującego menu.

Uwaga: Aby zobaczyć wyskakujące menu, wciśnij F12, żeby obejrzeć je wstępnie w przeglądarce. Podglądy w przestrzeni roboczej programu Fireworks nie wyświetlają wyskakujących menu.

Dodawanie stylów wyskakującego menu

Możesz dodać zaprojektowane samodzielnie style komórek do Edytora wyskakującego menu. Zaprojektowane samodzielnie style komórek są dostępne razem ze wstępnymi wyborami w zakładce Wygląd, gdy wybierasz opcję Obraz jako typ komórki, co z kolei decyduje o wyborze przez wyskakujące menu graficznego tła dla swoich komórek.

Możesz dodać zaprojektowane samodzielnie style komórek do Edytora wyskakującego menu.

1 Zastosuj dowolną kombinację obrysu, wypełnienia, gęstości i filtry aktywne do obiektu i zachowaj to jako styl używając panelu Style. Więcej informacji znajduje się w części “Tworzenie i usuwanie stylów” na stronie 194.

2 Wybierz nowy styl w panelu Style, a następnie wybierz Styl eksportu z panelu Style menu Opcje.

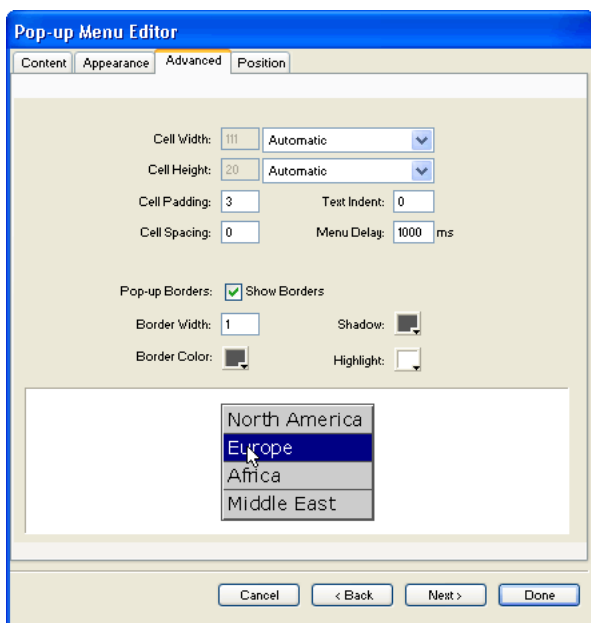
3 Nawiguj do katalogu Menu nawigacji na twoim twardym dysku, zmień nazwę pliku stylu jeśli sobie życzysz i kliknij Zachowaj.

Uwaga: Właściwe położenie katalogu Menu nawigacji zmienia się w zależności od twojego systemu operacyjnego. Więcej informacji znajduje się w części “Praca z plikami konfiguracyjnymi” na stronie 375.

Kiedy powrócisz do zakładki Wygląd Edytora wyskakującego menu i wybierzesz opcję tła Komórki obrazu, nowy styl będzie dostępny razem z ustalonymi wstępnie stylami dla stanów Nie wciśnięte i Ponad komórek wyskakującego menu.

Ustawienie właściwości wyskakującego menu

Zakładka Zaawansowane Edytora wyskakującego menu oferuje dodatkowe ustawienia do kontroli rozmiaru komórki, odstępów od krawędzi i odstępów; wcięcia tekstu; opóźnienia znikania menu oraz szerokości, koloru, cienia i podświetlenia krawędzi.



Aby ustawić zaawansowane właściwości komórki dla bieżącego wyskakującego menu:

1 Kliknij zakładkę Wygląd, podczas gdy żądane wyskakujące menu jest otwarte w Edytorze wyskakującego menu.

Aby uzyskać informację o otwieraniu istniejącego wyskakującego menu w Edytorze wyskakującego menu, zobacz “Edycja wyskakujących menu” na stronie 252.

2 Wybierz ograniczenie szerokości i wysokości z wyskakującego menu Automatyczne/Piksele:

Automatycznie wymusza dostosowanie wysokości komórki do rozmiaru tekstu w zakładce Wygląd w Edytorze wyskakującego-menu, a szerokości komórki - do pozycji menu, która zawiera najdłuższy tekst.

Piksele pozwalają ci wprowadzić specyficzne pomiary w pikselach w polach tekstowych Szerokość komórki i Wysokość komórki.

3 Wprowadź wartość do pola tekstowego Odstęp od krawędzi komórki, aby określić odległość pomiędzy tekstem wyskakującego menu i krawędzią komórki.

4 Wprowadź wartość do pola tekstowego Odstępy komórki, aby określić wielkość przestrzeni pomiędzy komórkami menu.

5 Wprowadź wartość do pola tekstowego Wcięcie tekstu, aby określić wielkość wcięcia dla tekstu wyskakującego menu.

6 Wprowadź wartość do pola tekstowego Opóźnienie menu, aby określić wielkość czasu w milisekundach, w którym menu pozostaje widoczne po przesunięciu kursora poza nie.

7 Ustaw właściwości wyskakującej krawędzi:

Pokaż krawędzie pozwala pokazać lub krawędzie wyskakującego menu. Jeśli ta opcja nie jest zaznaczona, następujące opcje są wyłączone.

Szerokość krawędzi ustala szerokość krawędzi wyskakującego menu.

Kolor, cień i podświetlenie krawędzi pozwala modyfikować kolor krawędzi wyskakującego menu.

***Uwaga:** Wiele spośród tych opcji jest wyłączonych, jeśli typ Komórka obrazu jest zaznaczony w zakładce Wygląd.*

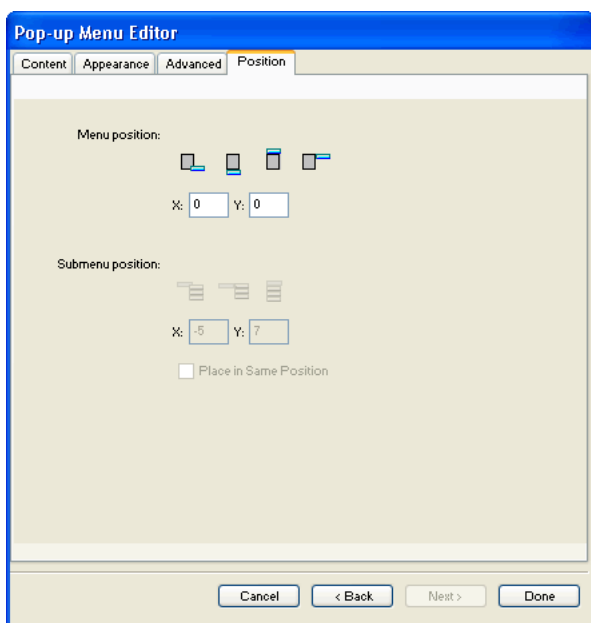
8 Wykonaj jedną z następujących czynności, aby zakończyć lub kontynuować tworzenie wyskakującego menu:

- Kliknij Następny, aby przesunąć się do zakładki Położenie lub wybierz inną zakładkę, aby kontynuować budowanie -wyskakującego menu.
- Kliknij Wykonane, aby zamknąć Edytor wyskakującego menu. Punkt aktywny lub plasterek, w którym budujesz wyskakujące menu w przestrzeni roboczej, wyświetla niebieską linię zachowania dołączoną do konturu najwyższego poziomu wyskakującego menu.

***Uwaga:** Aby zobaczyć wyskakujące menu, wciśnij F12, żeby obejrzeć je wstępnie w przeglądarce. Podglądy w przestrzeni roboczej programu Fireworks nie wyświetlają wyskakujących menu.*

Ustalanie położenia wyskakujących menu i podmenu

Zakładka Położenie Edytora wyskakującego menu pozwala określić położenie wyskakującego menu. Możesz także określić położenie najwyższego poziomu wyskakującego menu poprzez przeciągnięcie jego konturu do przestrzeni roboczej wtedy, gdy Warstwa WWW jest widoczna.



Aby ustalić położenie wyskakującego menu przy pomocy Edytora wyskakującego menu:

1 Kliknij zakładkę Położenie, podczas gdy żądane wyskakujące menu jest otwarte w Edytorze wyskakującego menu.

Aby uzyskać informację o otwieraniu istniejącego wyskakującego menu w Edytorze wyskakującego menu, zobacz “Edycja wyskakujących menu” na stronie 252.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności, aby zdefiniować położenie menu:

- Kliknij przycisk Położenie, aby ustalić położenie wyskakującego menu w odniesieniu do plasterka, który je uruchamia.
- Wprowadź współrzędne x i y . Współrzędne 0,0 wyrównują lewy górny róg wyskakującego menu z lewym górnym rogiem plasterka lub punktu aktywnego, który je uruchamia.

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Jeśli masz podmenu, ustal ich położenie w sposób opisany w następnej procedurze.
- Kliknij Wstecz, aby zmienić właściwości w innych zakładkach.
- Kliknij Wykonane, aby zamknąć Edytor wyskakującego menu.

Aby ustalić położenie wyskakującego podmenu przy pomocy Edytora wyskakującego menu:

1 Kliknij zakładkę Położenie, podczas gdy żądane wyskakujące menu jest otwarte w Edytorze wyskakującego menu.

Aby uzyskać informację o otwieraniu istniejącego wyskakującego menu w Edytorze wyskakującego menu, zobacz “Edycja wyskakujących menu” na stronie 252.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności, aby zdefiniować położenie podmenu:

- Kliknij przycisk Położenie podmenu, aby ustalić położenie podmenu w odniesieniu od pozycji wyskakującego menu, która je uruchamia.
- Wprowadź współrzędne x i y . Współrzędne 0,0 wyrównują lewy górny róg wyskakującego podmenu z lewym górnym rogiem menu lub pozycji menu, która je uruchamia.

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby położenie każdego podmenu odnosiło się do pozycji macierzystego menu, która je uruchamia, odznacz opcję Umieść w tym samym położeniu dla położenia podmenu.
- Aby położenie każdego podmenu odnosiło się do pozycji macierzystego wyskakującego menu, zaznacz Umieść w tym samym położeniu.

4 Kliknij wykonane, aby zamknąć Edytor wyskakującego menu lub kliknij Wstecz, aby zmienić właściwości w innych zakładkach.

Aby ustalić położenie wyskakującego menu poprzez przeciągnięcie go:

1 Wykonaj, w razie potrzeby, jedną z następujących czynności, aby wyświetlić Warstwę WWW:

- Kliknij przycisk Pokaż plasterki i punkty aktywne w panelu Narzędzia.
- Kliknij kolumnę Oko w panelu Warstwy.

2 Wybierz obiekt internetowy, który uruchamia wyskakujące menu.

3 Przeciągnij kontur wyskakującego menu do innego położenia w przestrzeni roboczej.

Edycja wyskakujących menu

W Edytorze wyskakującego menu, możesz edytować lub aktualizować zawartość wyskakującego menu, zmieniać układ pozycji menu lub zmieniać inne właściwości w dowolnej z czterech zakładek.

Aby edytować wyskakujące menu w Edytorze wyskakującego menu:

1 Wykonaj, w razie potrzeby, jedną z następujących czynności, aby wyświetlić Warstwę WWW:

- Kliknij przycisk Pokaż plasterki i punkty aktywne w panelu Narzędzia.
- Kliknij kolumnę Oko w panelu Warstwy.

2 Wybierz plasterkę, do którego wyskakujące menu będzie dołączone.

3 Kliknij dwukrotnie niebieski kontur wyskakującego menu w przestrzeni roboczej.

Edytor wyskakującego menu otwiera się z wyświetlonymi wpisami twojego wyskakującego menu.

4 Dokonaj żądanych modyfikacji w dowolnej z czterech zakładek i kliknij Wykonane.

Aby zmienić wpis wyskakującego menu:

1 Kliknij zakładkę Zawartość, podczas gdy żądane wyskakujące menu jest wyświetlone w Edytorze wyskakującego menu.

2 Kliknij dwukrotnie pola tekstowe Tekst, Łącze i Cel i edytuj tekst menu.

3 Kliknij poza listą wpisów, aby zastosować zmiany.

4 Kliknij Wykonane.

Aby przesunąć wpis w wyskakującym menu:

1 Kliknij zakładkę Zawartość, podczas gdy żądane wyskakujące menu jest wyświetlone w Edytorze wyskakującego menu.

2 Przeciągnij pozycję menu do nowego położenia na liście.

3 Kliknij Wykonane.

Informacje o eksporcie wyskakujących menu

Program Fireworks generuje cały kod CSS lub JavaScript (w zależności od tego która opcja jest zaznaczona) potrzebny do obejrzenia wyskakujących menu w przeglądarkach internetowych.

Jeśli zdecydujesz się użyć kodu CSS dla swoich wyskakujących menu, dokument programu Fireworks zawierający wyskakujące menu jest eksportowany do HTML poprzez użycie kodu CSS. Możesz także zdecydować się, by kod CSS był zapisany do zewnętrznego pliku .css i wyeksportować ten plik razem z plikiem mm_css_menu.js do tego samego położenia jak plik HTML.

Jeśli nie zdecydujesz się użyć kodu CSS dla swoich wyskakujących menu, użyty będzie kod JavaScript. W tym przypadku, dokument programu Fireworks zawierający wyskakujące menu jest eksportowany do HTML, a plik JavaScript nazywany mm_menu.js jest eksportowany do tego samego położenia co plik HTML.

Kiedy ładujesz swoje pliki, powinieneś także załadować `mm_css_menu.js` (lub `mm_menu.js`, for JavaScript) do tego samego katalogu, co strona internetowa zawierająca wyskakujące menu. Jeśli chcesz przesłać plik do innego położenia, musisz zaktualizować hiperłącze referencyjne `mm_css_menu.js` i plik `.css` (lub `mm_menu.js`) w kodzie HTML programu Fireworks, aby odpowiadały bieżącemu położeniu. Unikany plik `.css` jest eksportowany dla każdego dokumentu zawierającego CSS wyskakujących menu, które eksportujesz jako HTML lub obrazy programu Fireworks. Na przykład, powiedzmy `fred.png` i `frida.png` zawierają wyskakujące menu i eksportujesz obydwa te pliki do tego samego katalogu, posługując się kodem CSS dla wyskakujących menu. W rezultacie otrzymałbyś pojedynczy plik `mm_css_menu.js` i dwa pliki `.css`: jeden nazwany `fred.css` i drugi nazwany `frida.css`.

Kiedy będą występowały podmenu, program Fireworks plik obrazowy nazywany `arrows.gif`. Ten obraz to mała strzałka, która pojawia się obok wpisu menu, informującego użytkowników o istnieniu podmenu. Niezależnie od ilości podmenu zawartych w dokumencie, program Fireworks zawsze używa tego samego pliku `arrows.gif`.

Aby uzyskać dodatkowe informacje dotyczące eksportu HTML, zobacz “Eksportowanie HTML” na stronie 300.

Rozdział 13: Tworzenie animacji

Grafiki animowane sprawiają, że strony internetowe wyglądają ciekawiej i bardziej wyszukanie. W programie Fireworks można tworzyć grafiki animowane używając poruszających się banerów, logo i kreskówek. Na przykład możesz sprawić, że maskotka twojej firmy będzie tańczyła po stronie WWW, podczas gdy twoje logo będzie rozjaśniane i przyciemniane.

Jedną z dróg do kreowania animacji w programie Fireworks jest utworzenie szeregu symboli, o różnych właściwościach. Wyświetlane ich jeden po drugim stworzy wrażenie ruchu. Symbol staje się jakby aktorem, któremu to ty opracowujesz choreografię ruchu. Działanie każdego symbolu jest zawarte w klatce. Odgrywając wszystkie klatki w sekwencji - otrzymujesz animację.

Można przypisać różne ustawienia symbolowi, żeby stopniowo zmieniać zawartość następujących po sobie klatek. Można spowodować, że symbol będzie poruszał się po obszarze roboczym, rozjaśniał się i przyciemniał, stawał się większy i mniejszy, czy obracał się.

Ponieważ pojedynczy plik może zawierać wiele symboli, możliwe jest stworzenie złożonej animacji, w której różne rodzaje akcji pojawiają się na raz.

Panel Optymalizuj pozwala ustawić parametry optymalizacji i eksportowania, żeby ułatwić kontrolę nad tworzeniem pliku. Program Fireworks umożliwia eksport animacji i animowanych plików GIF, czy plików SWF programu Adobe Flash. Można też importować animacje Fireworks bezpośrednio do Flash w celu dalszej edycji.

Ten rozdział obejmuje następujące tematy:

- “Budowanie animacji” na stronie 254
- “Praca z symbolami animacji.” na stronie 255
- “Praca z klatkami” na stronie 258
- “Technika generowania klatek pośrednich” na stronie 263
- “Podgląd animacji” na stronie 263
- “Eksportowanie animacji” na stronie 264
- “Praca z istniejącymi animacjami” na stronie 265
- “Używanie wielu plików jako jedna animacja” na stronie 266

Budowanie animacji

W programie Fireworks, możesz tworzyć animacje przez przypisywanie właściwości do obiektów zwanych *symbolami animacji*. Animacja symboli jest podzielona na *klatki*, które zawierają obrazy i obiekty tworzące kolejne kroki animacji. W animacji może znajdować się więcej niż jeden symbol, a każdy symbol może mieć przypisane inne działanie. Różne symbole mogą zawierać różne ilości klatek. Animacja kończy się kiedy skończy się bieg wszystkich czynności wszystkich symboli.

Żeby zbudować animację używając symboli programu Fireworks:

1 Stwórz symbol animacji, albo tworząc go od początku, albo konwertując istniejący obiekt do symbolu. Więcej informacji znajduje się w części “Tworzenie symboli animacji” na stronie 255.

2 Użyj Inspektora właściwości lub okna dialogowego Animacja, żeby wprowadzić ustawienia dla symbolu animacji. Możliwe jest ustawienie stopnia i kierunku ruchu, skalowanie, krycie (wygaszanie i rozjaśnianie) oraz kąta i kierunku obrotu. Więcej informacji znajduje się w części “Edycja symboli animacji” na stronie 256.

***Uwaga:** Opcje ustawiania stopnia i kierunku ruchu można odszukać tylko w oknie dialogowym Animacja.*

3 Użyj kontrolkek Opóźnienie klatki w panelu Klatki, żeby nastawić prędkość ruchu animacji. Więcej informacji znajduje się w części “Ustawianie opóźnienia klatki” na stronie 259.

4 Zoptymalizuj dokument jako animowany plik GIF. Więcej informacji znajduje się w części “Optymalizacja animacji” na stronie 265.

5 Eksportuj dokument jako Animowany plik GIF lub SWF, bądź zapisz go w formacie PNG programu Fireworks i importuj do Flash w celu dalszej edycji. Więcej informacji znajduje się w części “Formaty eksportowanych animacji” na stronie 265.

Praca z symbolami animacji.

Symbole animacji dokumentu programu Fireworks wykonują podobne działania jak aktorzy w filmie. Na przykład, w animacji trzech gęsi lecących na tle nieba, każda gęś jest członkiem obsady.

Animowanym symbolem może być każdy obiekt, który stworzysz lub importujesz a w jednym pliku może znajdować się wiele symboli. Każdy symbol ma swoje własne ustawienia i jest animowany niezależnie od innych. Tak więc możesz tworzyć symbole poruszające się po ekranie, podczas gdy inne rozmywają się, czy maleją.

Nie trzeba używać symboli dla każdego elementu animacji. Jakkolwiek, używanie zdefiniowanych symboli i obiektów graficznych w wielu klatkach powoduje, że rozmiar pliku jest mniejszy. Ma to także więcej zalet - są one przedstawione w tym rozdziale.

W każdej chwili można zmienić właściwości symbolu animacji, używając okna dialogowego Animacja lub Inspektora właściwości. Można także edytować symbole w Edytorze symboli. Edytor symbolu umożliwia edycję symbolu bez bezpośredniego wpływania tym działaniem na resztę dokumentu. Można także zmienić ruch symbolu przez poruszanie jego ścieżki ruchu.

Ponieważ symbole animacji są automatycznie umieszczane w bibliotece, można używać ich wielokrotnie przy tworzeniu następnych animacji.

Tworzenie symboli animacji

Po utworzeniu symbolu animacji, można ustawić jego właściwości, żeby przyporządkować mu ilość klatek animacji i typy wykonywanych działań, takie jak skalowanie, czy obrót. Domyślnie każdy nowy symbol animacji ma pięć klatek, które wyświetlają się z opóźnieniem rzędu 0,07 sekundy.

Żeby stworzyć symbol animacji:

- 1** Wybierz Edycja > Wstaw > Nowy symbol.
- 2** W oknie dialogowym Opcje symbolu wpisz nazwę dla nowego symbolu.
- 3** Wybierz Animacja i kliknij OK.
- 4** W Edytorze symbolu użyj narzędzi do rysowania lub tekstu, żeby stworzyć nowy obiekt. Możesz rysować obiekty wektorowe, jak i bitmapowe.
- 5** Zamknij okno Edytora symbolu.

Program Fireworks umieszcza ten symbol w bibliotece a jego kopię w centralnej części dokumentu.

Możesz dodać nowe klatki do symbolu używając suwaka Klatki w Inspektorze właściwości. Wybierz Okno > Właściwości, żeby otworzyć Inspektora właściwości, jeśli nie jest otwarty.

Żeby konwertować obiekt do symbolu animacji:

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Wybierz Modyfikuj > Animacja > Animacja zaznaczenia.
- 3 Wprowadź pożądane ustawienia do okna dialogowego. Więcej informacji o ustawieniach, zobacz “Edycja symboli animacji” na stronie 256.

Kontrolki animacji pojawiają się na obwiedni obiektu a kopia symbolu jest dodawana do biblioteki.

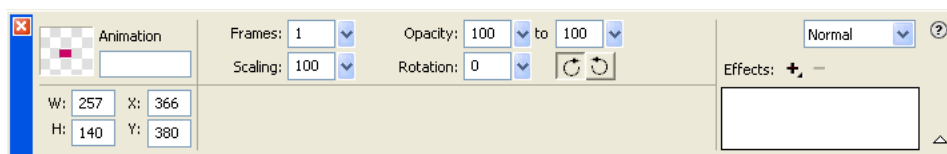
Edycja symboli animacji

Można zmieniać właściwości symboli animacji, żeby uatrakcyjnić projektowaną stronę. Możesz zmienić wiele z właściwości symbolu, od szybkości animacji do sposobu krycia i rotacji. Przez manipulowanie tymi właściwościami, można spowodować, że symbol zacznie się obracać, jego animacja przyspieszy, będzie ciemniał lub jaśniał. Można też łączyć te ustawienia w kombinacje.

Kluczowy atrybut każdego symbolu animacji to liczba jego klatek. Ta właściwość wskazuje ile kroków potrzeba, by animacja symbolu dobiegła końca. Kiedy nastawiasz ilość klatek symbolu, program Fireworks automatycznie dodaje taką ilość klatek do dokumentu, żeby ukończyć działanie. Jeśli symbol wymaga więcej klatek niż aktualnie występuje w animacji, program Fireworks zapyta, czy chcesz dodać dodatkowe klatki.

Zmienianie właściwości animacji.

W każdej chwili można zmienić właściwości symbolu animacji, używając okna dialogowego Animacja lub Inspektora właściwości.



Właściwości symbolu animacji w Inspektorze właściwości.

Można edytować każdą z poniższych właściwości symbolu animacji:

Klatki jest to liczba klatek zawarta w animacji. Pomimo, że suwak ogranicza ilość klatek do maksimum 250, możliwe jest wprowadzenie dowolnej liczby klatek w polu tekstowym Klatki. Wartość domyślna to 5.

Przesuń jest to odległość w pikselach, o którą chcesz, by dany obiekt przemieścił się. Ta opcja jest dostępna tylko w oknie dialogowym Animacja. Pomimo, że domyślnie jest ustawione 72, możliwe jest wprowadzenie dowolnej liczby za pomocą pola tekstowego Przesuń Ruch jest liniowy i nie stosuje się klatek kluczowych (jak w programach Flash i Adobe Director).

Kierunek jest to kierunek w stopniach, w którym chcesz, by dany obiekt się przesuwał. Wartość może być wprowadzona od 0 do 360. Ta opcja jest dostępna tylko w oknie dialogowym Animacja.

Można także zmienić wartości Ruch i Kierunek przez przeciąganie uchwytów animacji obiektu (zobacz “Edycja ścieżek ruchu symbolu” na stronie 258).

Skalowanie to wartość procentowa przy zmianie wielkości, od początkowej do końcowej. Pomimo, że domyślnie jest ustawione 100%, możliwe jest wprowadzenie dowolnej liczby za pomocą pola tekstowego Skalowanie. Żeby skalować obiekt od 0 do 100%, oryginalny obiekt musi być bardzo mały; rekomendowane są obiekty wektorowe.

Krycie to stopień w jakim obraz będzie zanikał i pojawiał się, od fazy początkowej do końcowej. Wartości sięgają od 0 do 100, a domyślną jest 100%. Tworzenie takiego obiektu jest możliwe, jeśli posiada się dwie wersje danego symbolu - jedną do fazy rozjaśniania, drugą do fazy przyciemniania.

Obrót jest to ilość w stopniach, o które symbol się obraca, od fazy początkowej, do końcowej. Wartość może być wprowadzona od 0 do 360. Możesz wprowadzić większe wartości, żeby uzyskać więcej niż jeden obrót. Domyślne ustawienie to 0.

Zgodnie i przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara wskazuje kierunek, w którym obiekt obraca się. Możliwa jest rotacja zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (w prawo) lub przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara (w lewo).

Żeby zmienić właściwości symbolu animacji:

- 1 Wybierz symbol animacji.
- 2 Wybierz Modyfikuj > Animacja > Ustawienia, żeby otworzyć okno dialogowe Animacja lub wybierz Okno > Właściwości, żeby otworzyć Inspektora właściwości, jeśli nie został jeszcze otwarty.
- 3 Zmień pożądane właściwości.
- 4 Jeśli używasz okna dialogowego Animacja, kliknij OK, żeby zaakceptować zmienione właściwości.

Usuwanie animacji

Można usuwać animacje, albo kasując symbol animacji z biblioteki, albo usuwając animację z symbolu.

Żeby usunąć symbol z biblioteki:

- 1 W panelu Biblioteka zaznacz symbol animacji, który ma być usunięty.
- 2 Przeciągnij symbol do ikony kosza w lewym dolnym rogu.

Aby usunąć animację z wybranego symbolu animacji:

- ❖ Wybierz Modyfikuj > Animacja > Usuń animację.

Symbol staje się symbolem graficznym i nie jest więcej animowany. Jeśli następnie dokonasz konwersji symbolu z powrotem do symbolu animacji, powrócą wcześniejsze ustawienia animacji.

Edycja grafiki symbolu.

Można zmienić grafikę symbolu, na której jest oparty, jak i jej ustawienia. Można edytować grafikę symbolu w Edytorze symbolu. Edytor symbolu pozwala na użycie narzędzi rysunków, tekstu i kolorów, żeby edytować grafikę. Podczas pracy Edytorem Symbolu tylko symbol, który został wybrany podlega edycji.

Symbol to element biblioteki. Tak więc, jeśli zmienisz wygląd jednego z jego obiektów, wszystkie inne także ulegną zmianie.

Żeby zmienić atrybuty graficzne wybranego symbolu:

- 1 Wykonaj jedną z następujących czynności, żeby otworzyć Edytor symbolu:
 - Kliknij dwukrotnie obiekt symbolu.
 - Wybierz Modyfikuj > Symbol > Edytuj symbol.

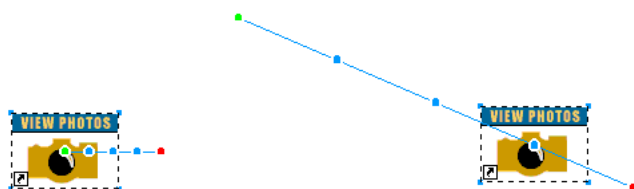
- Kliknij przycisk Edycja w oknie dialogowym Animacja.
- 2 Modyfikuj symbol animacji zmieniając jego tekst, obramowania, wypełnienia, i inne efekty, które chcesz.
 - 3 Zamknij Edytor symbolu.

Edycja ścieżek ruchu symbolu

Kiedy zaznaczasz symbol animacji, przypisywana jest mu unikalna obwódka i ścieżka ruchu, która wskazuje kierunek poruszania się symbolu.

Zielona kropka na ścieżce pokazuje punkt wyjściowy a czerwona - punkt końcowy. Niebieskie punkty na ścieżce reprezentują klatki. Na przykład, symbol z pięcioma klatkami będzie miał na swej ścieżce ruchu jedną zieloną kropkę, trzy niebieskie i jedną czerwoną. Pozycja obiektu na ścieżce oznacza bieżącą klatkę. Więc jeśli obiekt pojawia się na trzeciej kropce, bieżącą klatką jest ta z numerem 3.

Możesz zmienić kierunek ruchu przez zmianę kąta ścieżki.



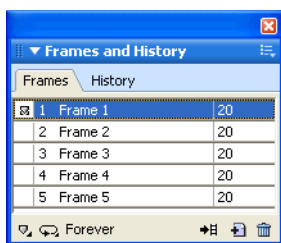
Żeby zmienić kierunek ruchu:

❖ Przeciągnij uchwyt startu ścieżki lub uchwyt końca ścieżki do nowej lokalizacji. Zielony punkt pokazuje miejsce startu, a czerwony miejsce końca ścieżki.

Przeciągnij z wciśniętym klawiszem Shift, by ograniczyć możliwości obrotu do wielokrotności 45°.

Praca z klatkami

Budujesz animację tworząc klatki. Możesz obejrzeć zawartość każdej klatki używając panelu Klatki. Panel Klatki jest tam, gdzie tworzysz i montujesz klatki. Możesz nazywać klatki, reorganizować je, ręcznie ustawiać czas animacji oraz przenosić obiekty z jednej klatki do drugiej.



Każda klatka ma także przypisanych wiele właściwości. Ustawiając opóźnienie klatki lub chowając klatkę, możesz sprawić, że podczas procesu budowania i edytowania, twoja animacja będzie wyglądać tak, jak sobie tego życzysz.

Ustawianie opóźnienia klatki

Opóźnienie klatki wskazuje jak długo klatka będzie wyświetlana. Jest to wyznaczane z dokładnością do jednej setnej sekundy. Na przykład, ustawienie rzędu 50 pokaże klatkę na pół sekundy, a ustawienie 300 - na trzy sekundy.

Żeby nastawić wielkość opóźnienia klatki:

- 1 Zaznacz przynajmniej jedną klatkę:
 - Żeby zaznaczyć klatki sąsiadujące ze sobą, kliknij pierwszą i ostatnią z wciśniętym przyciskiem Shift.
 - Żeby zaznaczyć klatki niesąsiadujące ze sobą, przytrzymaj Control (Windows) lub Command (Macintosh) i klikaj nazwę każdej klatki.
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz Właściwości z menu Opcje panelu Klatki.
 - Kliknij dwa razy kolumnę opóźnienia klatki.Pojawi się wyskakujące okno Właściwości klatki.
- 3 Wprowadź wartość opóźnienia ramki.
- 4 Naciśnij Enter lub kliknij poza panelem, by zamknąć wyskakujące okno.

Pokazywanie i ukrywanie klatek do odtwarzania.

Można pokazać lub ukryć klatki do odtwarzania. Jeśli klatka jest ukryta, nie jest wyświetlana podczas odtwarzania i nie jest eksportowana.

Żeby wyświetlić lub ukryć klatkę

- 1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz Właściwości z menu Opcje panelu Klatki.
 - Kliknij dwa razy kolumnę opóźnienia klatki.Pojawi się wyskakujące okno Właściwości klatki.
- 2 Odznaczyć Dołącz podczas eksportowania.
Czerwony znak X wyświetli się w miejscu czasu opóźnienia klatki.
- 3 Naciśnij Enter lub, by je zamknąć, kliknij poza wyskakującym oknem Właściwości Klatki.

Nazywanie klatek animacji

Przy zakładaniu animacji, program Fireworks tworzy odpowiednią ilość klatek i wyświetla je w panelu Klatki. Domyślnie klatki są nazywane Klatka 1, Klatka 2, i tak dalej. Kiedy przemieszczasz klatki w panelu, program Fireworks zmienia nazwę każdej poruszanej klatki, by dostosować nazwy do nowej kolejności.

Dobrym pomysłem jest nazywanie klatek, by łatwo móc się do nich odnosić i śledzić proces ich powstawania. W ten sposób zawsze będziesz wiedział co zawiera dana klatka twojej animacji. Przemieszczanie klatki z nazwą inną niż domyślna nie zmienia jej nazwy.

Żeby zmienić nazwę klatki:

- 1 W panelu Klatki kliknij dwukrotnie nazwę klatki.
- 2 W wyskakującym polu tekstowym wpisz nową nazwę i naciśnij Enter.

Dodawanie, przesuwanie, kopiowanie i kasowanie klatek

Klatki można dodawać, kopiować, kasować i zmieniać ich kolejność w panelu Klatki.

Żeby utworzyć nową klatkę:

- ❖  Kliknij przycisk Nowa/powielona klatka na dole panelu Klatki.

Żeby dodać sekwencję klatek w określonym miejscu:

- 1 Wybierz Dodaj klatki z menu Opcje panelu Klatki.
- 2 Wpisz liczbę klatek do dodania.
- 3 Wybierz, gdzie umieścić klatki: przed bieżącą klatką, po niej, na początku lub na końcu. Następnie kliknij przycisk OK.

Żeby skopiować klatkę:

- ❖ Przeciągnij istniejącą klatkę na przycisk Nowa/powielona klatka na dole panelu Klatki.

Żeby skopiować wybraną klatkę i umieścić ją w sekwencji:

- 1 Wybierz Powiel klatkę z menu Opcje panelu Klatki.
- 2 Wpisz liczbę kopii, które mają być stworzone z wybranej klatki, kliknij miejsce umieszczenia kopii tej klatki i kliknij OK.

Kopiowanie klatki jest użyteczne, kiedy chcesz by niektóre obiekty pojawiały się w częściej w twojej animacji.

Żeby zmienić kolejność klatek:

- ❖ Przeciągnij klatki jedna po drugiej na nowe miejsce listy.

Żeby skasować wybraną klatkę, wykonaj jedną z następujących czynności:

-  Kliknij przycisk Usuń klatkę z panelu Klatki.
- Przeciągnij klatkę na przycisk Usuń klatkę.
- Wybierz Skasuj klatkę z menu Opcje panelu Klatki.

Przemieszczanie zaznaczonych obiektów w panelu Klatki

Można użyć panelu Klatki, żeby przemieszczać obiekty do różnych klatek. Obiekty, które pojawiają się tylko w pojedynczej klatce znikają następnie podczas odtwarzania animacji. Możesz przemieszczać obiekty, żeby pojawiały się lub znikwały w różnych chwilach filmu.

Żeby przenieść wybrany obiekt do innej klatki:

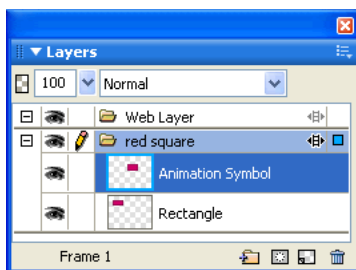
- ❖ W panelu Klatki przeciągnij wskaźnik selekcji (niebieski kwadracik po prawej od czasu opóźnienia klatki) do nowej klatki.

Udostępnianie warstw klatkom

Warstwy dzielą dokument programu Fireworks na oddzielne plany - podobnie, jak oddzielanie kalkami kreślarskimi. Przy posługiwaniu się animacjami, możesz użyć warstw, żeby porządkować obiekty będące częścią otoczenia lub tła animacji. Podczas edytowania obiektów danej warstwy, daje ci to pewność, że wprowadzone zmiany nie wpłyną na resztę twojej animacji. Więcej informacji znajduje się w części "Posługiwanie się warstwami" na stronie 168.

Jeśli chcesz, by obiekty pojawiały się na przestrzeni całej animacji, możesz umieścić je na warstwie i następnie użyć panelu Warstwa, żeby udostępnić daną warstwę klatkom. Kiedy warstwa jest udostępniona klatkom, wszystkie obiekty tej warstwy są widoczne we wszystkich klatkach.

Możesz edytować obiekty na udostępnionych warstwach każdej z klatek; te zmiany będą dotyczyły wszystkich klatek.



Na tym przykładzie, warstwa czerwonego kwadratu jest udostępniona klatkom.

Żeby udostępnić warstwę klatkom:

- 1 Kliknij warstwę, by ją zaznaczyć.
- 2 Wybierz Udostępnij dla wszystkich klatek.

Uwaga: Cała zawartość udostępnionej warstwy pojawi się w każdej klatce.

Żeby wyłączyć udostępnianie warstwy klatkom:

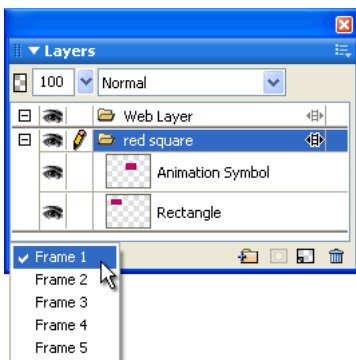
- 1 Kliknij udostępnioną warstwę, by ją zaznaczyć.
- 2 Odznacz Udostępnij dla wszystkich klatek.
- 3 Wybierz jedną z następujących opcji do kopiowania obiektów do klatek:
 - Zostaw zawartość udostępnionej warstwy tylko w bieżącej klatce.
 - Skopiuj zawartość udostępnionej warstwy do wszystkich klatek.

Wyświetlanie obiektów w określonej klatce

Można łatwo wyświetlać obiekty w określonej klatce używając wyskakującego menu Klatka z panelu Warstwa.

Żeby wyświetlić obiekty w określonej klatce:

- ❖ Wybierz pożądaną klatkę z wyskakującego menu Klatki na dole panelu Warstwy.



Wszystkie obiekty w zaznaczonej klatce są spisane w liście w panelu Warstwy i wyświetlone na obszarze roboczym.

Używanie efektu łusek cebuli

Efekt łusek cebuli pomaga oglądać zawartość klatki będących przed i po bieżąco zaznaczonej klatce. Możesz płynnie poruszać się między obiektami bez potrzeby przełączania się między nimi. Termin *efekt łusek cebuli* pochodzi z tradycyjnej techniki animacji używania cienkich, półprzezroczystych kalek kreślarskich podczas oglądania sekwencji animacji.

Kiedy efekt łusek cebuli jest włączony, obiekty w klatce będące przez i po bieżącej klatce stają się nieaktywne, co umożliwia odróżnienie ich od obiektów bieżącej klatki.

Domyślnie Edycja wielu klatek jest włączona, co oznacza, że można wybrać i edytować nieaktywne obiekty innych klatek bez opuszczania bieżącej klatki. Możesz użyć narzędzia Zaznacz pod spodem, żeby wybrać obiekty w ramach w sekwencyjnej kolejności.

Żeby dostosować ilość klatek widocznych przed i za bieżącą klatką:

1 W panelu Klatki kliknij przycisk Efekt łusek cebuli.

2 Zaznacz opcję wyświetlania:

Bez efektu łusek cebuli wyłącza efekt łusek cebuli i wyświetla tylko zawartość bieżącej klatki.

Pokaż następną klatkę wyświetla zawartość bieżącej klatki i następnej klatki.

Przed i Po wyświetla zawartość bieżącej klatki i sąsiednich klatek.

Pokaż wszystkie klatki wyświetla zawartość wszystkich klatek.

Własny ustawia własną ilość klatek i kontroluje krycie efektu łusek cebuli.

Edycja wielu klatek pozwala zaznaczyć i edytować wszystkie widoczne obiekty. Odznaczyć tę opcję, by wybrać i edytować tylko obiekty bieżącej klatki.

Technika generowania klatek pośrednich

Technika generowania klatek pośrednich jest tradycyjnym określeniem animacji. Opisuje ono proces, w którym wiodący animator rysuje tylko klatki kluczowe (klatki zawierające główne sceny), podczas gdy asystenci rysują klatki dopełniające film.

W programie Fireworks, technika generowania klatek pośrednich miesza dwa lub więcej obiekty tego samego symbolu, tworząc obiekty przejściowe z interpolowanymi atrybutami. Technika generowania klatek pośrednich jest procesem użytecznym do osiągnięcia skomplikowanych ruchów obiektów i dla obiektów, których Filtry aktywne zmieniają się w każdej klatce animacji.

Na przykład, możesz poddać obiekt technice generowania klatek pośrednich, przez co będzie się wydawało, że przemieszcza się on po liniowej ścieżce.

Żeby poddać obiekt technice generowania klatek pośrednich:

- 1 Wybierz dwa lub więcej obiektów tego samego symbolu graficznego na obszarze roboczym. Nie wybieraj obiektów różnych symboli.
- 2 Wybierz Modyfikuj > Symbol > Wygeneruj obiekty pośrednie.
- 3 W oknie dialogowym Wygeneruj obiekty pośrednie, podaj ilość kroków-klatek, jakie mają być wygenerowane między oryginalną parą symboli.
- 4 Żeby rozmieścić obiekty pośrednie do oddzielnych klatek, wybierz Rozmieść w klatkach i kliknij OK.
 Jeśli wybierzesz, żeby nie rozmieszczać obiektów do oddzielnych klatek, możesz zrobić to później zaznaczając wszystkie elementy i klikając przycisk Rozmieść w klatkach w panelu Klatki.

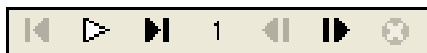
Uwaga: W większości przypadków używane symbole animacji są przystosowane do generowania klatek pośrednich. Więcej informacji znajduje się w części "Praca z symbolami animacji." na stronie 255.

Podgląd animacji

Możesz podejrzeć animację podczas pracy, żeby sprawdzić jej stan przygotowania. Możesz również podejrzeć animację po optymalizacji, żeby zobaczyć, jak będzie wyglądać w przeglądarce WWW.

Żeby podejrzeć animację w przestrzeni roboczej:

- ❖ Użyj kontrolki klatki, które pojawiają się na dole okna Dokument.



Kontrolki klatki

Podczas podglądania animacji, miej na uwadze:

- Żeby ustawić jak długo każda z klatek ma się pojawiać w oknie Dokument - wpisz czas opóźnienia w panelu Klatki.
- Klatki wyłączone z eksportowania nie pojawiają się w podglądzie.
- Podgląd animacji w trybie Oryginał wyświetlany jest w pełnej-rozdzielczości, a nie jako zoptymalizowany podgląd używany przy eksportowaniu pliku.

Żeby podejrzeć animację w trybie Podgląd:

- 1 Kliknij przycisk Podgląd w górnej lewej części okna Dokument.
- 2 Użyj kontrolerek klatki.

Uwaga: Nie polecane jest dla animacji oglądanie podglądu w trybie Widok podglądu 2 lub 4 na ekranie.

Żeby podglądać animację w przeglądarce sieciowej:

- ❖ Wybierz Plik > Podgląd w przeglądarce i wskaż przeglądarkę z podmenu.

Uwaga: Pliki animowanych GIF muszą być wybrane jako format pliku Eksportuj z panelu Optymalizuj, w przeciwnym razie nie będzie widoczny ich ruch przy podglądaniu w przeglądarce. Jest o wymagane jeśli planujesz importować swoją animację do programu Flash jako plik SWF lub do programu Fireworks jako plik PNG.

Eksportowanie animacji

Po założeniu symboli i klatek tworzących twoją animację, jesteś gotowy do eksportu ich pliku jako animacji. Przed eksportowaniem plików istnieje potrzeba wprowadzić kilka ustawień, żeby animacje ładowały się łatwiej i odgrywały płynniej. Można nastawić parametry odgrywania (takie jak liczba powtórzeń i przezroczystość) i następnie użyć optymalizacji. Spowoduje to, że plik będzie mniejszy i łatwiejszy do ściągnięcia.

Uwaga: Jeśli planujesz importować swoją animację do programu Flash w celu dalszej edycji, nie musisz eksportować jej. Program Flash bezpośrednio importuje źródłowe pliki PNG programu PNG. Więcej informacji znajduje się w części "Praca z programem Flash" na stronie 325.

Ustawianie powtarzalności animacji

Ustawienie Pętla w panelu Klatki wskazuje ile razy animacja ma zostać powtórzona. Cecha umożliwia ciągłe powtarzanie, więc możesz zminimalizować ilość klatek budując animację.

Żeby ustawić powtarzanie wybranej animacji:

- 1 Wybierz Okno > Klatki, żeby wyświetlić panel Klatki.
- 2  Kliknij przycisk Zapętlanie animacji GIF u dołu panelu.
- 3 Wybierz ilość razy, jaką animacja ma zostać powtórzona po pierwszym razie wyświetlenia.

Jeśli zatem wybierzesz na przykład 4 - animacja będzie odegrana pięć razy. Opcja Bez ograniczeń powtarza animację w sposób ciągły.

Ustawianie przezroczystości.

Jako część procesu optymalizacji, możesz uzyskać by jeden lub więcej kolorów w animowanym pliku GIF było wyświetlonych w przeglądarce WWW jako przezroczyste. Jest to użyteczne, kiedy chcesz by pole strony WWW prześwitywało przez animację podczas jej odgrywania.

Żeby wyświetlić jakiś kolor przezroczystym w przeglądarce WWW:

- 1 Wybierz Okno > Optymalizuj, jeśli panel Optymalizuj nie jest widoczny.
- 2 Z menu wyskakującego Przezroczystość w panelu Optymalizuj wybierz Przezroczystość indeksowana lub Przezroczystość alfa. Żeby uzyskać opis tych opcji, zobacz "Zmiana obszarów na przezroczyste" na stronie 289.

3 Użyj narzędzi przezroczystości w panelu Optymalizuj, żeby wybrać kolory przezroczystości.



Optymalizacja animacji

Optymalizacja kompresuje rozmiar twojego pliku by szybciej się wczytywał i eksportował - powoduje więc, że szybciej będzie ściągany i wyświetlany na stronie WWW.

Żeby optymalizować animację:

1 Jeśli planujesz eksportować swoją animację jako plik animowany GIF, wybierz Animowany GIF jako Format eksportowanego pliku w panelu Optymalizuj.

Jeśli panel nie jest widoczny wybierz Okno > Optymalizuj.

2 Wybierz opcje Paleta, Roztrzaskanie lub Przezroczystość. Więcej informacji o opcjach optymalizacyjnych, zobacz “Optymalizowanie plików GIF, PNG, TIFF, BMP i PICT” na stronie 284.

3 W panelu Klatki określ wartość opóźnienia klatek. Więcej informacji znajduje się w części “Ustawianie opóźnienia klatki” na stronie 259.

Formaty eksportowanych animacji

Po utworzeniu i optymalizowaniu animacji, jest ona gotowa do eksportu.

Animowane pliki GIF dają najlepsze rezultaty w grafikach typu klipart i kreskówko-podobnych. Po więcej informacji o eksportowaniu animowanych plików GIF, zobacz “Eksportowanie animacji” na stronie 298.

Możesz eksportować animację jako plik SWF programu Flash i następnie importować go do Flash. Albo możesz pominąć krok eksportowania i importować plik źródłowy PNG programu Fireworks bezpośrednio do Flash. Ta opcja daje najpełniejszą kontrolę nad sposobem importowania animacji. Jeśli potrzeba, można importować wszystkie warstwy i klatki animacji i następnie edytować je dalej w obrębie Flash. Więcej informacji znajduje się w części “Praca z programem Flash” na stronie 325.

Można także eksportować klatki lub warstwy z animacji jako wiele plików. To może być użyteczne, kiedy jest wiele symboli na różnych warstwach tego samego obiektu. Na przykład możesz eksportować reklamówkę w formie banera jako wiele plików rozbijając ją na pojedyncze elementy. Każdy element będzie odrębnym obiektem. Więcej informacji o eksportowaniu warstw i klatek do wielu plików, zobacz “Eksportuj ramki lub warstwy” na stronie 299.

Praca z istniejącymi animacjami

Możesz użyć istniejącego pliku animowanego GIF jako części swojej animacji programu Fireworks. Są dwa sposoby użycia pliku: można importować plik GIF do istniejącego pliku programu Fireworks lub otworzyć plik GIF jako nowy plik.

Kiedy importujesz animowany plik GIF, program Fireworks konwertuje go do symbolu animacji i umieszcza w bieżąco podświetlonej klatce. Jeśli animacja ma więcej klatek niż ma bieżący filmik, możesz automatycznie dodać więcej klatek.

Importowane pliki GIF gubią swoje oryginalne parametry ustawień i przybierają opóźnienie ustawione w bieżącym dokumencie. Ponieważ importowany plik jest symbolem animacji, możesz mu nadać dodatkowy ruch. Dla przykładu, możesz importować animację mężczyzny spacerującego w miejscu i następnie nadać mu kierunek i określić właściwości ruchu - spowoduje to, że będzie przechadzał się po ekranie.

Kiedy otwierasz plik animowany GIF w programie Fireworks tworzony jest nowy plik i każda klatka pliku GIF jest umieszczana w osobnej klatce. Pomimo, że plik GIF nie jest symbolem animacji, zachowuje on wszystkie nastawienia opóźnień klatek z oryginalnego pliku.

Po importowaniu pliku trzeba nastawić jego format na animowany plik GIF, by móc eksportować ruch z programu Fireworks.

Żeby importować animowany GIF:

- 1 Wybierz Plik > Importuj.
- 2 Zlokalizuj ten plik i kliknij Otwórz.
- 3 Kliknij Tak, żeby dodać klatek do animacji.

Jeśli klikniesz Anuluj, będzie wyświetlona tylko pierwsza klatka animowanego pliku GIF. Pomimo, że cały dokument jest importowany, musisz dodać klatek, żeby go obejrzeć.

Żeby otworzyć animowany GIF:

- ❖ Wybierz Plik > Otwórz i zlokalizuj plik GIF.

Używanie wielu plików jako jedna animacja

Program Fireworks może tworzyć animacje opartą na grupie plików obrazów. Dla przykładu, można stworzyć baner oparty na kilku istniejących grafikach przez otwieranie każdej grafiki i mieszczanie jej w oddzielnej klatce tego samego dokumentu.

Żeby otworzyć wiele plików jako animację:

- 1 Wybierz Plik > Otwórz.
- 2 Aby zaznaczyć wiele plików, kliknij je z wciśniętym klawiszem Shift.
- 3 Wybierz Otwórz jako animacja i kliknij OK.

Program Fireworks otwiera pliki w nowym pojedynczym dokumencie, umieszczając każdy plik w oddzielnej klatce w kolejności jaką im nadasz.

Rozdział 14: Tworzenie pokazów slajdów

Polecenie Utwórz pokaz slajdów jest wbudowanym poleceniem programu Flash, które pozwala utworzyć pokaz slajdów oparty na Flash lub HTML/SPRY, poprzez wybór folderu z obrazami i ustawieniu opcji pokazu.

Ten rozdział obejmuje następujące tematy:

- “Polecenie Utwórz pokaz slajdów” na stronie 267
- “Tworzenie lub edycja pokazu slajdów” na stronie 268
- “Właściwości pokazu slajdów” na stronie 269
- “Tworzenie własnego odtwarzacza albumów programu Fireworks” na stronie 272

Polecenie Utwórz pokaz slajdów

Używaj polecenia Utwórz pokaz slajdów, jeżeli chcesz:

- Eksportować jednocześnie pełnowymiarowe obrazy i miniaturki
- Automatycznie utworzyć plik XML z kilkoma albumami lub eksportować plik XML bez pokazu slajdów, wskazując katalog z obrazami
- Eksportować pełnowymiarowe obrazy i miniaturki bez tworzenia pokazu
- Edytować właściwości istniejącego pokazu slajdów i dodać albumy do pokazu
- Dodać obrazy do istniejącego albumu
- Oglądać i obracać obrazy w oknie podglądu Utwórz pokaz slajdów
- Posortować obrazy w albumie
- Usunąć obrazy i/lub albumy
- Zastosować czasy obrazu (jak długo obraz pozostaje na ekranie) w sekundach dla wybranego albumu lub albumów
- Zastosować sposób przejścia między kolejnymi obrazami w albumie
- Eksportować pokaz slajdów do wybranego folderu
- Użyć domyślnego odtwarzacza programu Fireworks dla swojego pokazu lub znaleźć inne odtwarzacze w serwisie Fireworks Adobe Exchange

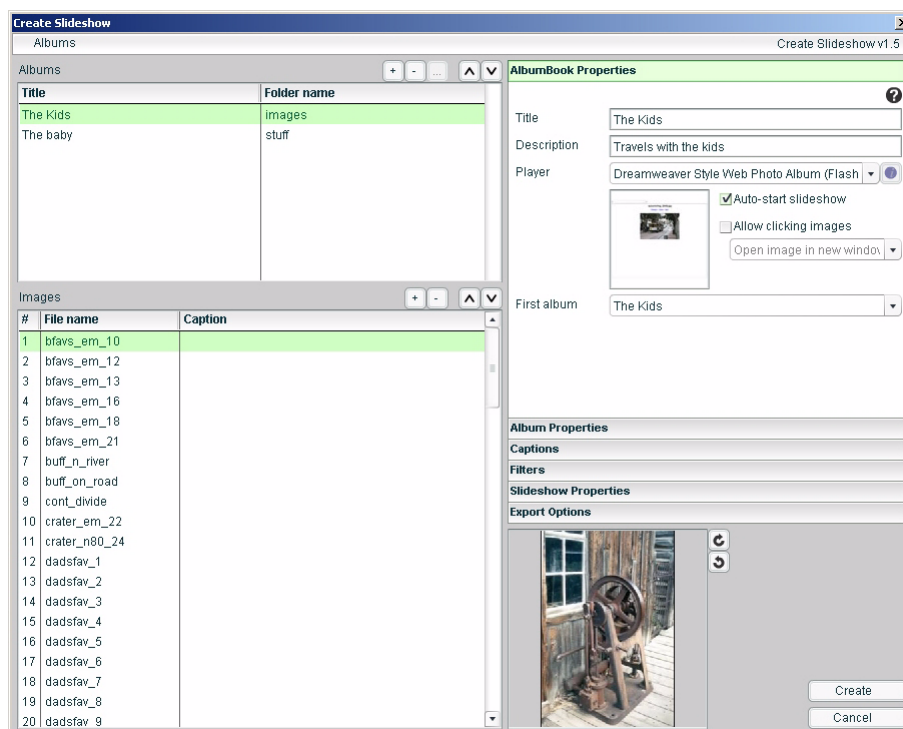


Polecenie Utwórz pokaz slajdów jest zbudowane w sposób, który umożliwia każdemu projektantowi/programiście programu Flash utworzenie odtwarzacza albumów programu Fireworks w programie Flash, wykorzystującego wygenerowany plik XML.

Tworzenie lub edycja pokazu slajdów

Polecenie **Utwórz pokaz slajdów** umożliwia stworzenie, opartego na programie Flash (lub innym), pokazu slajdów poprzez wybranie folderu z obrazami, zdefiniowanie opcji pokazu i wygenerowanie pokazu do odtwarzania w serwisach WWW. Możesz edytować istniejące pokazy dodając lub usuwając obrazy, lub dodając albumy do pokazu.

Jeżeli jesteś projektantem lub programistą programu Flash, możesz zbudować własny odtwarzacz albumów w programie Flash do wyświetlania pliku XML utworzonego przez Kreatora albumów programu Fireworks. Więcej informacji znajduje się w części “Tworzenie własnego odtwarzacza albumów programu Fireworks” na stronie 272.



Aby utworzyć pokaz slajdów:

- 1 Wybierz Polecenia > Utwórz pokaz slajdów.
- 2 Kliknij przycisk Dodaj album (znak plus) obok nagłówka Albumy.
- 3 Wybierz pliki z obrazami, które chcesz umieścić w pokazie. Następnie kliknij przycisk OK.
- 4 Wypełnij Właściwości Zbioru albumów i Właściwości albumu dla danego pokazu. Aby dowiedzieć się więcej o tych właściwościach, zobacz “Panel Właściwości Zbioru albumów” na stronie 269.
- 5 Wybieraj panele po prawej stronie, aby definiować właściwości pokazu. Aby dowiedzieć się więcej o dostępnych właściwościach pokazu slajdów, zobacz “Właściwości pokazu slajdów” na stronie 269.
- 6 Wybierz lokalizację ukończonego pokazu w panelu Opcje eksportu.
- 7 Po określeniu wszystkich ustawień pokazu slajdów, kliknij Utwórz.
- 8 Kiedy tworzenie pokazu zostanie zakończone, możesz zaznaczyć pole wyboru Uruchom pokaz slajdów w przeglądarce i kliknąć Zamknij, aby obejrzeć pokaz w swojej domyślnej przeglądarce.

Aby otworzyć istniejący pokaz slajdów:

- 1 Wybierz Polecenia > Utwórz pokaz slajdów.
- 2 W oknie Utwórz pokaz slajdów, wybierz Albumy > Otwórz istniejący Zbiór albumów
- 3 Znajdź folder zawierający plik XML dla istniejącego pokazu slajdów i kliknij Otwórz.

Uwaga: Możesz także otworzyć istniejący pokaz klikając przycisk Przeglądaj (...) obok nagłówka Albumy.

Aby usunąć album:

- 1 Wybierz Polecenia > Utwórz pokaz slajdów.
- 2 W oknie Utwórz pokaz slajdów, wybierz Albumy > Otwórz istniejący Zbiór albumów
- 3 Znajdź folder zawierający plik XML dla istniejącego pokazu slajdów i kliknij Otwórz.
- 4 Zaznacz album na liście albumów i kliknij przycisk Usuń album (znak minus).

Aby dodać obrazy do albumu:

- 1 Wybierz Polecenia > Utwórz pokaz slajdów.
- 2 W oknie Utwórz pokaz slajdów, utwórz nowy album lub wybierz Albumy > Otwórz istniejący Zbiór albumów aby utworzyć istniejący album.
- 3 Kiedy otwierasz istniejący album, znajdź folder zawierający plik XML dla istniejącego pokazu slajdów i kliknij Otwórz.
- 4 Aby zaznaczyć album, kliknij go na liście albumów.
- 5 Kliknij przycisk Dodaj obraz(y) (znak plus) obok nagłówka Obrazy.
- 6 Kliknij przycisk Przeglądaj (...) i zaznacz jeden lub więcej obrazów, które chcesz dodać do albumu, potem kliknij Gotowe. Nowe obrazy są dodawane na końcu listy obrazów albumu.

Aby zmienić kolejność obrazów w albumie:

- 1 Wybierz Polecenia > Utwórz pokaz slajdów.
- 2 W oknie Utwórz pokaz slajdów, utwórz nowy album lub wybierz Albumy > Otwórz istniejący Zbiór albumów aby utworzyć istniejący album.
- 3 Kiedy otwierasz istniejący album, znajdź folder zawierający plik XML dla istniejącego pokazu slajdów i kliknij Otwórz.
- 4 Aby zaznaczyć album, kliknij go na liście albumów.
- 5 Zaznaczaj obrazy i klikaj strzałki góra i dół nad listą obrazów, aby przesuwać obrazy w górę lub w dół listy.

Właściwości pokazu slajdów

Możesz używać następujących właściwości aby dostosować pokaz slajdów do swoich wymagań. Klikaj na panele właściwości po prawej stronie okna Utwórz pokaz slajdów, aby je otwierać i zmieniać właściwości.

Panel Właściwości Zbioru albumów

Właściwości Zbioru albumów stosują się do Zbioru albumów, który może zawierać kilka albumów.

Tytuł: Tytuł Zbioru albumów

Opis: Opis Zbioru albumów

Odtwarzacz: Typ odtwarzacza wyświetlającego obrazy (domyślne wybory to Player_Black, Plater_White, DW PhotoAlbum, Simple, Silver Silver oraz Flex Blue)

Ikona z informacjami (obok Odtwarzacza): Kiedy ta ikona jest aktywna, klikając ją możesz uzyskać dodatkowe informacje o odtwarzaczu, w tym jakie właściwości albumu i Zbioru albumów są obsługiwane przez wybrany odtwarzacz.

Automatyczny start pokazu: Po otwarciu odtwarzacza pokaz jest rozpoczynany automatycznie.

Zezwalaj na klikanie obrazów: Zezwala oglądającemu na kliknięcie obrazu i pokazanie go w nowym oknie przeglądarki. To pozwala oglądającemu na zapisywanie obrazów, oglądanie ich w nowych zakładkach lub oglądanie pełnowymiarowej wersji obrazu.

Pierwszy album: Wybiera, który z albumów ze Zbioru albumów jest ładowany jako pierwszy po uruchomieniu odtwarzacza.

Panel Właściwości albumu

Następujące właściwości odnoszą się tylko do pojedynczego wybranego albumu.

Tytuł: Tytuł albumu w pokazie slajdów. (Tytuł może zawierać odstępy, np. "Moja Podróż".)

Nazwa folderu: Nazwa utworzonego folderu dla danego albumu. Jeżeli zamierzasz wysłać pokaz slajdów na serwer WWW, staraj się przestrzegać następujących reguł: 1) Nazwy nie powinny zawierać znaków specjalnych i odstępow oraz 2) Nie należy używać dużych liter.

Opis: Opis bieżącego albumu.

Miniaturka: Wybór miniaturki dla podglądu w bieżącym albumie. Po zaznaczeniu, wysuwane menu pozwala wybrać obraz używany jako miniaturka podglądu w pokazie slajdów.

Tło: Wybór obrazu tła dla bieżącego albumu. Zaznacz tę opcję, jeżeli chcesz mieć własne tło dla pokazu slajdów. Wysuwane menu pozwala wybrać używany obraz i sposób jego skalowania.

Panel podpisy

Używaj tych opcji, aby dostosować podpisy w pokazie do swoich potrzeb.

Zastosuj do wszystkich albumów: Zastosuj wybrane opcje podpisów do wszystkich albumów w Zbiorze albumów. To jest ustawienie domyślne.

Bez zmian Nie zmieniaj istniejących podpisów.

Wyczyść wszystkie podpisy. Usuwa wszystkie podpisy obrazów w bieżącym albumie podczas tworzenia pokazu slajdów.

Użyj nazw plików: Użyj nazwy pliku, z rozszerzeniem lub bez, jako podpisu każdego obrazu w bieżącym albumie.

Wstaw tekst: Użyj zdefiniowanego tekstu jako podpisu pod każdym obrazem w bieżącym albumie.

Przycisk Zastosuj: Kliknij, aby zastosować wybrane właściwości podpisów. Dopóki ten przycisk nie zostanie kliknięty, żadne zmiany nie są dokonywane.

Panel filtry:

Użyj tych opcji, aby zastosować jeden z dołączonych filtrów do obrazów w pokazie. Filtry możesz stosować jedynie do nowego albumu.

Zastosuj do wszystkich albumów: Zastosuj wybrany filtr (filtry) do wszystkich albumów w Zbiorze albumów lub jedynie do wybranego albumu.

Wybierz filtr: Wybierz filtr, który chcesz zastosować. Dołączone filtry to Auto-poziom, Rozmycie, Konwersja na Skalę szarości, Konwersja na Sepię, Odwracanie i Wyostrenie.

Przycisk Usuń: Usuń zaznaczony filtr

Przycisk Przesuń filtr w górę: Przesuń wybrany filtr w górę na liście.

Przycisk Przesuń filtr w dół: Przesuń wybrany filtr w dół na liście.

Panel Właściwości pokazu slajdów

Używaj tych opcji, aby dostosować bieżący pokaz slajdów do swoich potrzeb.

Zastosuj do wszystkich albumów: Zastosuj wybrane opcje do wszystkich albumów w Zbiorze albumów lub jedynie do wybranego albumu.

Interwał: Liczba sekund pomiędzy kolejnymi obrazami.

Użyj Przejścia: Zaznacz tę opcję, aby użyć zdefiniowanego sposobu przejścia między kolejnymi obrazami w pokazie.

Pierwszy obraz: Wybierz numer pierwszego obrazu wyświetlanego podczas pokazu.

Kolejność wyświetlania: Wybierz, czy obrazy będą pokazywane kolejno, czy losowo.

Panel Opcje eksportu

Użyj tej opcji, aby ustawić eksport obrazów.

Eksportuj obrazy: Zaznacz tę opcję, aby zdefiniować ustawienia dla eksportu pełnowymiarowych obrazów i miniatur. Odznacz tę opcję, aby eksportować tylko plik XML.

Utwórz XML: Zaznacz tę opcję, aby utworzyć plik slideshow.xml dla obrazów i katalogów wybranych do pokazu slajdów. Odznacz tę opcję, aby jedynie eksportować obrazy.

Eksportuj ścieżkę: Miejsce eksportowanego lub utworzonego pokazu slajdów i związanych z nim plików.

Szerokość i wysokość: Szerokość i wysokość eksportowanych pełnowymiarowych obrazów. Obrazy są skalowane do zdefiniowanych rozmiarów z zachowaniem oryginalnych proporcji.

Eksportuj miniaturki: Zaznacz tę opcję, aby zdefiniować ustawienia dla eksportu miniaturki razem z pełnowymiarowymi obrazami.

Szerokość i wysokość: Szerokość i wysokość eksportowanych miniaturki.

Jakość obrazu: Określa jakość eksportowanych pełnowymiarowych obrazów i miniaturki. Ustawienie 100 oznacza najlepszą możliwą jakość.

Powiększ i dopasuj obrazy Jeżeli oryginalny obraz jest mniejszy niż zdefiniowane wymiary, wybranie tej opcji spowoduje powiększenie obrazu.

Tworzenie własnego odtwarzacza albumów programu Fireworks

Jeżeli chcesz, możesz utworzyć własny odtwarzacz współpracujący z poleceniem Utwórz pokaz slajdów. Ponadto, pliki źródłowe domyślnych odtwarzaczy są dołączone do programu, tak że możesz je modyfikować lub zmienić wygląd odtwarzacza. Postępuj wedle poniższych wskazówek, aby utworzyć własny odtwarzacz lub udostępnić go innym użytkownikom.

Publikując pakiet zawierający odtwarzacz albumów programu Fireworks, miej na uwadze, że:

- Opublikuj zarówno plik SWF, jak i HTML (z rozszerzeniem .htm lub .html). Plik HTML jest opcjonalny.
- Zmień rozszerzenie pliku SWF na inne niż .swf.

Uwaga: Na komputerach Macintosh, prosta zmiana nazwy pliku w Wyszukiwarce może nie zadziałać (chyba, że ustawiłeś opcję "pokaż rozszerzenia pliku"). Może się okazać konieczna zmiana nazwy przy użyciu okna dialogowego Właściwości pliku, w części Nazwa i Rozszerzenie.

- W tym samym katalogu, co plik SWF, utwórz plik XML o następującym formacie:

```
<?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 - Black (Flash)" preview="player_black.jpg" launch="index.html">
    <File src="player_black.fap" dst="player_black.swf"/>
    <File src="player_white.html" dst="index.html" />
    <Info src="player_white.info"/>
  </Player>
</FWACPlayer>
```

- Jeżeli masz różne wersje tego samego podstawowego odtwarzacza, możesz je wymienić w pliku XML (jak wyżej).
- Dla każdego elementu Player, umieść pliki źródłowe i docelowe w elementach File.
- Jeżeli chcesz podać dodatkowe informacje dla odtwarzacza, dodaj element Info z atrybutem src zawierającym nazwę pliku. Plik info powinien zawierać tekst HTML. Jeżeli zawiera on ponadto prosty tekst nie-HTML, znaki końca linii (ASCII CR), tabulatory (ASCII HT) i znak nowej linii (ASCII CR) będą usunięte przed wyświetleniem tekstu.
- Utwórz/edytuj plik MXI w ten sposób, że zmieniony plik SWF i plik HTML zostaną umieszczone w folderze "Configurations/Commands/Create Slideshow/players".

Uwaga: Upewnij się, że pliki SWF i HTML mają tę samą nazwę; jest to potrzebne, aby polecenie Uruchom w przeglądarce zadziałało po utworzeniu pokazu.

Utworzony plik XML posiada następującą strukturę:

```
<AlbumBook... >
  <Album ... >
    <Slide ... />
    <Slide ... />
    <Slide ... />
  </Album>
  <Album ... >
    <Slide ... />
    <Slide ... />
    <Slide ... />
  </Album>
</AlbumBook>
```

Definicje elementów

Element AlbumBook

ver: wersja polecenia Utwórz pokaz slajdów, która utworzyła plik XML

title: główny tytuł pokazu

description: opis pokazu

firstAlbum: numer pierwszego wyświetlanego albumu; rozpoczyna się od zera

width: szerokość pokazu

height: wysokość pokazu

showThumbnails: czy miniaturki mają być pokazywane czy nie, lub czy miniaturki zostały wyeksportowane czy nie

thumbWidth: szerokość miniaturki slajdu

thumbHeight: wysokość miniaturki slajdu

autoStart: zacznij pokaz automatycznie

allowClick: czy pozwolić użytkownikom na klikanie obrazów

clickAction: jakie działanie powoduje kliknięcie obrazu (otwarcie w nowym oknie, w nowej zakładce lub niech zdecyduje odtwarzacz)

Element Album

title: tytuł tego albumu

description: opis albumu

path: nazwa folderu zawierającego obrazy z tego albumu; miniaturki są eksportowane do folderu "thumbs" w tym folderze

hasThumb: czy są miniaturki

thumbSrc: miniaturka albumu

hasBg: czy jest tło

bgSrc: obraz zawierający tło albumu

bgScale: metoda skalowania tła albumu

interval: odstęp czasowy między kolejnymi obrazami dla tego albumu (w sekundach)

useTransition: użyj przejścia między kolejnymi obrazami

transType: typ przejścia między kolejnymi obrazami dla tego albumu

transTime: czas przejścia

firstImage: numer pierwszego wyświetlanego obrazu; rozpoczyna się od zera

dispSequence: porządek wyświetlania obrazów (kolejno lub losowo)

Element Slide

src: nazwa pliku z obrazem dla tego slajdu

caption: podpis dołączony do tego slajdu

width: szerokość slajdu

height: wysokość slajdu

thumbWidth: szerokość miniaturki slajdu

thumbHeight: wysokość miniaturki slajdu

Rozdział 15: Optymalizacja i eksport

Ostatecznym celem projektowania grafiki internetowej jest tworzenie dobrze wyglądającej grafiki, którą można szybko pobrać. Aby tego dokonać, musisz wybrać format pliku o najlepszej kompresji dla twojego obrazu, zachowując przy tym najlepszą jakość. Wypośredkowanie to *optymalizacja*— znalezienie odpowiedniego mieszania kolorów, kompresji i jakości.

Eksportowanie grafiki z Fireworks jest procesem dwustopniowym:

- Po pierwsze musisz przygotować dokument lub pojedynczą grafikę plasterkową do eksportu poprzez wybranie ustawień optymalizacyjnych i porównanie podglądów, aby określić akceptowalne wypośredkowanie między jakością a rozmiarem pliku.
- Po drugie eksportujesz (w niektórych sytuacjach zapisujesz) dokument lub pojedynczą grafikę plasterkowaną do miejsca docelowego w Internecie lub w innej lokacji poprzez użycie odpowiednich ustawień transportu.

Jeśli wcześniej nie optymalizowałeś i nie eksportowałeś grafiki internetowej, użyj Kreatora eksportu. Kreator przeprowadzi cię przez proces eksportu i zasugeruje ustawienia. Jako część procesu eksportowania wyświetli również Podgląd obrazu, w którym możesz optymalizować dokument.

Jeśli jesteś już lepiej zaznajomiony z pracą nad optymalizacją i eksportowaniem grafik, będziesz potrzebował innych narzędzi optymalizacji i eksportu dostępnych w Fireworks. Aby dokonać optymalizacji, użyj panelu Optymalizuj i przycisków podglądu w oknie Dokument. Oferują większą kontrolę nad procesem optymalizacji. Aby eksportować, użyj okna dialogowego Eksportuj lub przycisku Szybki eksport. W niektórych sytuacjach możesz po prostu zapisać grafikę bez eksportu. Więcej informacji znajduje się w części “Zapisywanie dokumentów w pozostałych formatach” na stronie 24.

Przycisk Szybki eksport sprawia, że możesz w prosty sposób użyć eksportowanej grafiki w innych aplikacjach poprzez automatyczne ustawienie odpowiednich opcji w oknie Eksportuj. Jeśli używasz Fireworks do pracy z innymi aplikacjami, przycisk Szybki eksport ułatwi przepływ pracy projektowej.

Rozdział ten obejmuje następujące tematy:

- “O optymalizacji” na stronie 275
- “Użycie Kreatora eksportu” na stronie 276
- “Optymalizacji w przestrzeni roboczej” na stronie 280
- “Eksportowanie z Fireworks” na stronie 296
- “Przesyłanie dokumentu Fireworks jako załącznik e-mail” na stronie 309
- “Użycie przycisku Zarządzanie plikiem” na stronie 310

O optymalizacji

Optymalizacja grafiki w Fireworks wymaga następujących czynności:

- Wybranie najlepszego formatu pliku. Każdy format pliku stosuje inną metodę kompresji informacji o kolorze. Wybranie odpowiedniego formatu dla konkretnych formatów grafiki mogą w dużej mierze zmniejszyć wielkość pliku.

- Ustawienie opcji dla formatów. Każdy format pliku graficznego posiada unikalny zestaw opcji. Możesz użyć opcji, takich jak głębina koloru, aby zmniejszyć wielkość pliku. Niektóre formaty graficzne, takie jak GIF i JPEG, także posiadają opcje kontrolujące kompresję obrazu.
- Ustawienia kolorów w grafice (tylko dla 8-bitowych formatów plików). Możesz ograniczyć ilość kolorów używanych w obrazie poprzez określenie zestawu kolorów, zwanego paletą kolorów. Następnie usuwasz nieużywane kolory z palety kolorów. Mniej kolorów na paletce oznacza mniej kolorów w obrazie, co prowadzi do zmniejszenia wielkości pliku dla typów plików graficznych ograniczonych do palety kolorów.

Powinieneś eksperymentować za pomocą kontrolera optymalizacji, aby znaleźć równowagę między jakością a wielkością pliku.

Użycie Kreatora eksportu

Możesz użyć Kreatora eksportu, jeśli wcześniej nie optymalizowałeś i nie eksportowałeś grafiki internetowej. Przy użyciu Kreatora eksportu możesz w prosty sposób eksportować grafikę bez rozumienia szczegółów optymalizacji i eksportu.

Kreator eksportu przeprowadza cię krok po kroku przez proces optymalizacji i eksportu. Odpowiedz na pytania o cel tworzenia pliku i sposób korzystania z niego, a Kreator eksportu zasugeruje ustawienia typu i optymalizacji.

Jeśli wolisz optymalizować z uwzględnieniem wielkości docelowego pliku, Kreator eksportu zoptymalizuje eksportowany plik dostosowując go do narzuconej przez siebie stałej.

Jeśli jesteś lepiej zaznajomiony z optymalizacją i eksportem, możesz użyć panelu Optymalizuj i przycisku podglądu w oknie Dokument do optymalizacji grafiki. Są bardziej wygodne niż Kreator eksportu i posiadają możliwość większej kontroli dla użytkowników zaznajomionych z procesem optymalizacji. Po dokonaniu optymalizacji grafiki w taki sposób, musisz wykonać jeszcze jeden krok, aby eksportować (w niektórych przypadkach – zapisać) grafikę. Więcej informacji na temat eksportowania znajdziesz w “Optymalizacji w przestrzeni roboczej” na stronie 280 lub “Eksportowanie z Fireworks” na stronie 296. Więcej informacji na temat zapisywania znajdziesz w “Zapisywanie dokumentów w pozostałych formatach” na stronie 24.

Aby eksportować dokument za pomocą Kreatora eksportu:

- 1 Wybierz Plik > Kreator eksportu.
- 2 Odpowiedz na pytania, które się pojawią, i kliknij Kontynuuj na każdym panelu.

Fireworks podaje zalety każdego formatu pliku.



Wybierz Docelowy rozmiar eksportowanego pliku w pierwszym panelu, aby optymalizować do maksymalnej wielkości pliku.

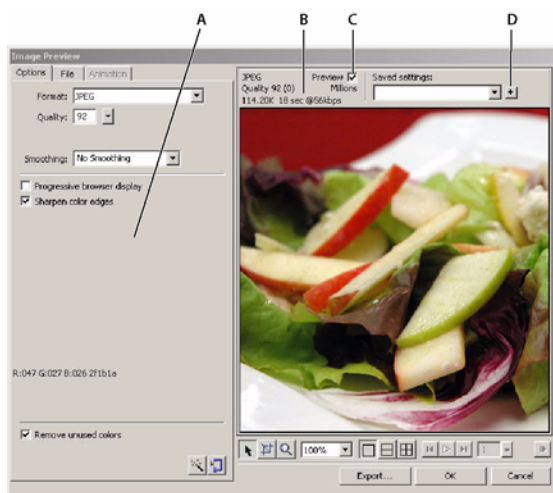
- 3 Kliknij Zakończ w oknie Wyniki analizy w kreatorze.

Otworzy się Podgląd obrazu z polecanymi opcjami eksportu. Więcej informacji znajduje się w części “Użycie Podglądu obrazu” na stronie 276.

Użycie Podglądu obrazu

Kiedy wchodzisz do Kreatora eksportu, Podgląd obrazu wyświetla polecenie opcje optymalizacji i eksportu dla bieżącego dokumentu. Kiedy jest wybrany bezpośrednio z menu Plik, Podgląd obrazu wyświetla bieżące opcje eksportu dokumentu, jak to jest zdefiniowane w panelu optymalizacyjnym.

Obszar podglądu wyświetla dokument lub grafikę przez Podgląd obrazu w sposób dokładnie taki, jak będzie wyglądał po eksporcie i oszacowuje wielkość pliku i czas pobierania przy użyciu bieżących ustawień transportu.



A. Zapisany zestaw opcji dla zaznaczonego eksportu B. Oszacowanie rozmiaru pliku i czasu pobieranie C. Podgląd wybranych ustawień eksportu D. Zapisz ustawienia eksportu w aktywnym widoku

Możesz rozdzielić widoki, aby porównać różne ustawienia i znaleźć najmniejszy rozmiar pliku przy zachowaniu akceptowalnego poziomu jakości. Możesz także ustawić stałą wielkość pliku przy użyciu Kreatora optymalizacji do rozmiaru.

Kiedy eksportujesz animowane GIFy lub najazdy JavaScript, oszacowany rozmiar pliku oznacza sumę rozmiarów wszystkich ramek.

Uwaga: Aby zwiększyć prędkość odrysowania Podglądu obrazu, odznacz Podgląd. Aby przestać odrysowywanie obszaru podglądu podczas zmiany ustawień, kliknij Escape.

Aby eksportować przy użyciu Podglądu obrazu:

1 Wybierz Plik > Podgląd obrazu, aby otworzyć Podgląd obrazu.

- Aby edytować ustawienia optymalizacyjne, kliknij zakładkę Opcje. Aby uzyskać więcej informacji na temat opcji dostępnych w tej zakładce, zobacz następujące procedury.
- Aby edytować wielkość i obszar eksportowanego obrazu, kliknij zakładkę Plik i zmień żądane ustawienia. Aby uzyskać więcej informacji na temat opcji dostępnych w tej zakładce, zobacz następujące procedury.
- Aby edytować ustawienia animacji dla obrazu, kliknij zakładkę Animacja i zmień potrzebne ustawienia. Aby uzyskać więcej informacji na temat opcji dostępnych w tej zakładce, zobacz następujące procedury.

2  Użyj przycisku Powiększanie na dole okna dialogowego, aby powiększyć lub pomniejszyć podgląd. Kliknij ten przycisk, aby aktywować narzędzie Powiększanie, a następnie kliknij podgląd, aby przybliżyć go. Kliknij przycisk w podglądzie jednocześnie z wciśniętym Alt (Windows) lub Option (Macintosh), aby pomniejszyć obraz.

3 Wykonaj jedną z następujących czynności, aby przewinąć obszar podglądu:

-  Kliknij przycisk Wskaźnik na dole okna dialogowego i przeciągnij w podglądzie.
- Przytrzymaj przycisk Spacji, podczas gdy wskaźnik Powiększenie jest aktywny, i przeciągnij w podglądzie.

4 Kliknij przycisk rozdzielania widoku, aby podzielić obszar na dwa lub cztery podglądy w celu porównania ustawień.



Każde okno podglądu może wyświetlić podgląd grafiki o różnych ustawieniach eksportu.

Uwaga: Kiedy robisz powiększenie lub przewijasz przy otwartych wielu podglądach, wszystkie podglądy powiększają się i przewijają jednocześnie.

5 Kliknij Eksportuj po ukończeniu zmian ustawień.

6 W oknie dialogowym Eksportuj wpisz nazwę pliku, wybierz miejsce docelowe i ustaw inne opcje, a następnie kliknij Zapisz.

Aby uzyskać więcej informacji na temat opcji w oknie dialogowym Eksportuj, zobacz “Eksportowanie z Fireworks” na stronie 296.

Aby określać ustawienia optymalizacji przy użyciu Podglądu obrazu:

1 Kliknij zakładkę Opcje. Większość opcji tu dostępnych jest podobna do tych w panelu Optymalizuj. Aby uzyskać więcej informacji na temat tych opcji, zobacz “Użycie ustawień optymalizacji” na stronie 280.

2  Kliknij przycisk Kreatora optymalizacji do rozmiaru, aby optymalizować grafikę opartą na docelowym rozmiarze pliku.

Wpisz rozmiar pliku w kilobajtach i kliknij OK.

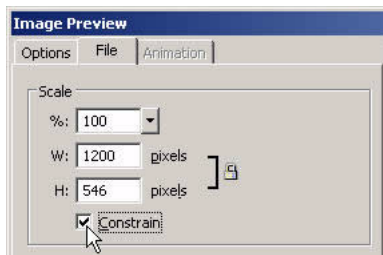
Kreator optymalizacji do rozmiaru próbuje osiągnąć potrzebną wielkość pliku za pomocą tych metod:

- Ustawienie jakości JPEG
- Modyfikacja gładkości JPEG
- Zamiana ilości kolorów w obrazie 8-bitowym
- Zmiana ustawień roztrząsania w obrazie 8-bitowych
- Włączanie lub wyłączanie opcji optymalizacyjnych

Aby ustawić rozmiar eksportowanego obrazu przy użyciu Podglądu obrazu:

1 Kliknij zakładkę Plik.

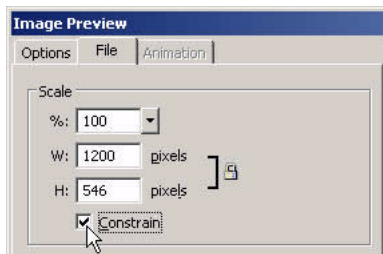
2 Określ skalę w procentach lub wpisz określoną szerokość i wysokość w pikselach. Wybierz opcję Zachowaj proporcje, aby proporcjonalnie skalować szerokość i wysokość.



Aby zdefiniować tylko część obrazu do eksportu przy użyciu Podglądu obrazu:

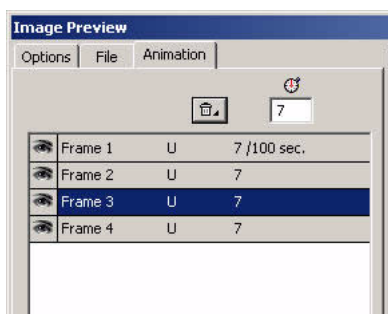
1 Kliknij zakładkę Plik.

- 2 Wybierz opcję Eksportuj obszar i wykonaj jedną z poniższych czynności, aby określić obszar eksportu:
 - Przeciągnij kropkowaną ramkę, która pojawia się wokół podglądu, aż nie uzyskaszżądanego obszaru eksportu. (Przeciągnij do wnętrza podglądu, aby przesunąć ukryty obszar do widoku.)
 - Wpisz współrzędne w pikselach, aby określić granicę eksportowanego obszaru.



Aby określać ustawienia animacji przy użyciu Podglądu obrazu:

- 1 Kliknij zakładkę Animacja.
- 2 Użyj jednej z poniższych technik, aby podglądać ramki animacji:
 - Aby wyświetlić pojedynczą ramkę, wybierz żądaną ramkę na liście po lewej stronie okna dialogowego lub użyj kontrolerów ramki po prawej dolnej stronie okna dialogowego.
 - Aby odtworzyć animację, kliknij kontrolki Odtwórz/Zatrzymaj po prawej dolnej stronie okna dialogowego.
- 3 Edytuj animację:
 - Aby określić metodę usuwania ramek, zaznacz żądaną ramkę w liście i wybierz opcję z wyskakującego menu (oznaczoną jako ikonę kosza).
 - Aby określić opóźnienie ramki, zaznacz żądaną ramkę na liście i wpisz czas opóźnienia wyrażoną w jednostkach jednej setnej sekundy w polu Opóźnienie ramki.



- Aby ustawić powtarzanie odtwarzania animacji, kliknij przycisk Zapętlanie i zaznacz wybraną ilość powtórzeń z wyskakującego menu.
- Zaznacz opcje Auto-kadrowanie, aby kadrować każdą ramkę w kształcie prostokąta. Wyjściem jest wtedy tylko obszar obrazu różniący się między ramkami. Wybranie tej opcji zmniejsza wielkość pliku.
- Wybierz opcję Auto-różnicowanie, aby na wyjściu były tylko piksele różnice między ramkami. Wybranie tej opcji zmniejsza wielkość pliku.

Optymalizacja w przestrzeni roboczej

Eksportowanie grafiki do użycia w Internecie jest dwustopniowym procesem: optymalizacji, a następnie eksportu (w niektórych przypadkach tylko zapisania). Optymalizacja grafiki zapewnia, że będzie ona zawierała odpowiednie mieszanie kolorów, kompresję i jakość. Po określeniu ustawień optymalizacyjnych dla grafiki, jest ona gotowa do eksportu.

Nie musisz używać Kreatora eksportu ani Podglądu obrazu w Fireworks, jeśli masz doświadczenie w posługiwaniu się optymalizacją i eksportem grafik. Fireworks posiada funkcje optymalizacji i eksportu w przestrzeni roboczej, które pozwalają ci kontrolować sposób eksportu plików:

- Panel Optymalizacja posiada kontrolery optymalizacji. Dla formatów pliku 8-bitowego zawiera on również tablicę kolorów, która wyświetla kolory z bieżącej eksportowanej palety kolorów.

Uwaga: Kiedy jest zaznaczone cięcie na plasterki, panel Optymalizacje wyświetla opcje optymalizacji dla zaznaczonego plasterka. Podobnie, podczas gdy jest zaznaczony cały dokument, panel Optymalizacje wyświetla ustawienia optymalizacji dla całego dokumentu. Innymi słowy, aktywne zaznaczenie określa, co jest wyświetlane w panelu Optymalizacja.

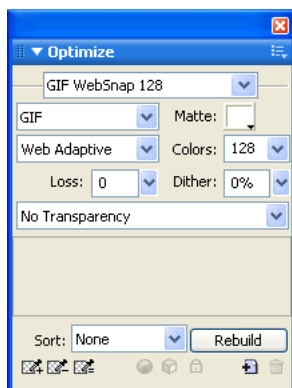
- Kiedy jest zaznaczony plasterek, inspektor Właściwości ma wyskakujące menu Ustawienia eksportu plasterka, z którego możesz wybrać ustawienia optymalizacji predefiniowane lub zapisane.
- Przyciski podglądu w oknie Dokument pokazują, w jaki sposób będzie wyglądała eksportowana grafika z bieżącymi ustawieniami optymalizacyjnymi.

Możesz zoptymalizować cały dokument w taki sam sposób albo wybrać pojedyncze plasterki lub obszary JPEG i do każdego z nich zastosować inne ustawienia optymalizacyjne.

Użycie ustawień optymalizacji

Możesz szybko dokonać ustawienia formatu pliku i specyficznych dla niego opcji przez wspólne ustawienia optymalizacji w inspektorze Właściwości lub panelu Optymalizuj. Kiedy wybierzesz opcję z wyskakującego menu Domyślnych opcji eksportu w inspektorze Właściwości, pozostałe opcje w panelu Optymalizuj zostaną automatycznie za ciebie ustawione. Możesz dokonać dalszego ustawienia każdej opcji osobno, jeśli tego chcesz.

Jeśli potrzebujesz większej kontroli nad optymalizacją niż oferują predefiniowane opcje, możesz utworzyć własne ustawienia w panelu Optymalizuj. Możesz także modyfikować paletę kolorów grafiki poprzez tabelę kolorów w panelu Optymalizuj.



Aby wybrać optymalizację predefiniowaną:

❖ Wybierz predefiniowane ustawienie z wyskakującego menu Ustawienia w inspektorze Właściwości lub w panelu Optymalizuj:

GIF z palety WWW 216 wymusza, aby wszystkie kolory były bezpieczne dla Internetu. Paleta koloru zawiera do 216 kolorów (zobacz “Optymalizowanie plików GIF, PNG, TIFF, BMP i PICT” na stronie 284).

GIF z palety WWW 256 konwertuje kolory niebezpieczne dla Internetu na ich bezpieczne najbliższe odpowiedniki. Paleta kolorów zawiera maksymalnie do 256 kolorów.

GIF z palety WWW 128 konwertuje kolory niebezpieczne dla Internetu na ich bezpieczne najbliższe odpowiedniki. Paleta kolorów zawiera do 128 kolorów.

Adaptacyjny GIF 256 jest paletą kolorów, która zawiera tylko kolory aktualnie użyte w grafice. Paleta kolorów zawiera maksymalnie do 256 kolorów.

JPEG – lepsza jakość ustawia jakość na 80 i gładkość na 0, przez co grafika ma wysoką jakość, ale jest większa.

JPEG – mniejszy plik ustawia jakość na 60, a gładkość na 2, dzięki czemu grafika ma wielkość ponad dwukrotnie mniejszą niż JPEG wysokiej jakości, ale gorszą jakość.

Animowany GIF 128 tylko z palety internetowej ustawia format pliku na Animowany GIF i konwertuje kolory niebezpieczne dla Internetu na ich bezpieczne odpowiedniki. Paleta kolorów zawiera do 128 kolorów.

Aby dowiedzieć się więcej na temat typów plików, zobacz “Wybieranie typu pliku” na stronie 283.

Aby określić własne ustawienia optymalizacyjne:

1 W panelu Optymalizuj wybierz opcję z wyskakującego menu Format eksportowanego pliku.

2 Ustaw opcje specyficzne dla formatu, takie jak głębina koloru, roztrząsanie i jakość.

3 Wybierz inne potrzebne ustawienia optymalizacji z menu Opcje panelu Optymalizuj.

Aby uzyskać więcej informacji na temat kontrolerów optymalizacji, zobacz odpowiednią podrozdział w “Optymalizacji w przestrzeni roboczej” na stronie 280.

4 Możesz nazwać i zapisać własne ustawienia optymalizacji. Nazwy zapisanych ustawień są wyświetlane wśród predefiniowanych ustawień optymalizacyjnych w wyskakującym menu Ustawienia panelu Optymalizuj i w inspektorze Właściwości, kiedy są zaznaczone plasterki, przyciski lub kanwy. Więcej informacji znajduje się w części “Zapisywanie i ponowne używanie ustawień optymalizacyjnych” na stronie 295.

Aby modyfikować paletę kolorów:

❖ Jeśli panel Optymalizuj nie jest jeszcze otwarty, wybierz Okno > Optymalizuj, aby zobaczyć i edytować paletę kolorów dokumentu.

Więcej informacji znajduje się w części “Optymalizowanie plików GIF, PNG, TIFF, BMP i PICT” na stronie 284.

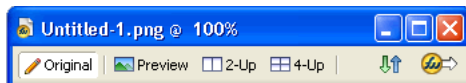
Aby optymalizować pojedyncze plasterki:

1 Kliknij plasterkę, aby zaznaczyć go. Kliknij z przyciśniętym Shift, aby zaznaczyć więcej niż jeden plasterkę.

2 Optymalizuj zaznaczone plasterki przy użyciu panelu Optymalizuj.

Podglądanie i porównywanie ustawień optymalizacji

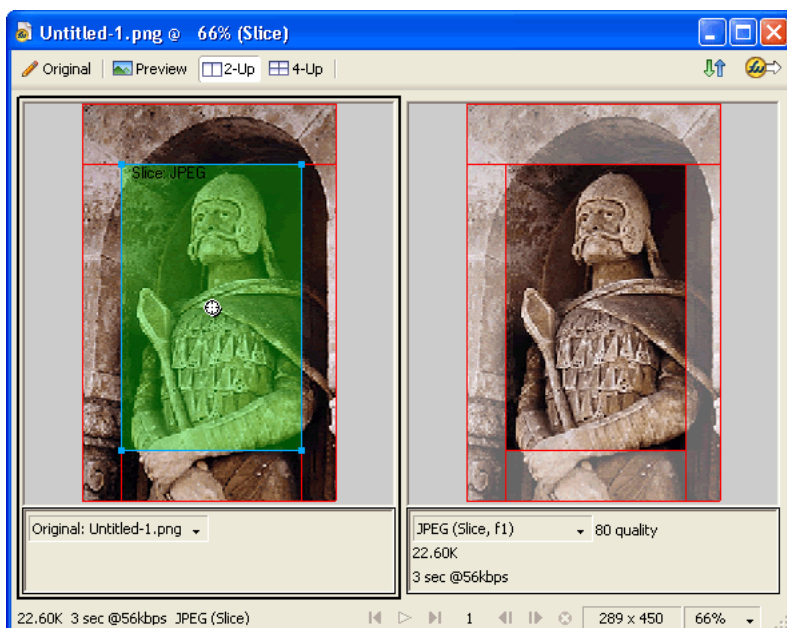
Przyciski podglądu dokumentu wyświetlają, w jaki sposób będzie wyglądała grafika w przeglądarce internetowej, bazując na ustawieniach optymalizacji. Możesz zobaczyć zachowania najazdu i nawigacji, a także animację.



Przycisk Oryginał i przyciski podglądu dokumentu

Przyciski podglądu dokumentu wyświetlają całkowity rozmiar dokumentu, oczekiwany czas pobierania i format pliku. Oczekiwany czas pobierania jest średnim czasem pobierania wszystkich plasterków i ramek dokumentu przez modem 56K. Widoki 2 na ekranie i 4 na ekranie wyświetlają dodatkową informację, która jest różna w zależności od wybranego typu pliku.

Możesz użyć panelu Optymalizuj, aby optymalizować dokument podczas oglądania podglądu, w taki sam sposób, jakby był to widok Oryginał. Możesz optymalizować cały dokument naraz albo tylko wybrane plasterki. Nakładka plasterka pomaga w rozróżnieniu plasterków aktualnie optymalizowanych od reszty dokumentu. Nakładka plasterka wyświetla obszary, które nie są aktualnie optymalizowane, jako przyciemnione, przezroczystą białą tintę. Możesz wyłączyć i włączyć nakładkę plasterka.



Kiedy optymalizujesz zaznaczony plasterzek, pozostałe plasterki są przydymione.

Aby mieć podgląd grafiki na podstawie aktualnych ustawień optymalizacji:

- ❖ Kliknij przycisk Podgląd w górnej lewej części okna Dokument.

Uwaga:  Kliknij Ukryj plasterki w panelu Narzędzie, aby ukryć plasterki i linie pomocnicze plasterka podczas podglądu.

Aby porównać widok z różnymi ustawieniami optymalizacji:

- 1 Kliknij przycisk 2 na ekranie lub 4 na ekranie w górnej lewej części okna Dokument.
- 2 Kliknij jeden z podglądów rozdzielania widoku, aby go wybrać.
- 3 Wpisz ustawienia w panelu Optymalizuj.
- 4 Zaznacz inne podglądy i określ różne ustawienia optymalizacji dla każdego podglądu, aby je ze sobą porównać.

Kiedy wybierzesz widok 2 na ekranie lub 4 na ekranie, pierwsza część widoku wyświetli dokument Fireworks PNG, abyś mógł porównać go ze zoptymalizowanymi wersjami. Możesz przełączać ten widok do innych zoptymalizowanych wersji.

Aby przełączyć dowolny zoptymalizowany widok z widoku 2 na ekranie lub 4 na ekranie:

- 1 Wybierz widok optymalizacji.
- 2 Wybierz Oryginał (Brak podglądu) z wyskakującego menu Podgląd na dole okna podglądu.

Aby przełączyć widok Oryginał na zoptymalizowany widok 2 na ekranie lub 4 na ekranie:

- 1 Wybierz widok, który zawiera oryginał.
- 2 Wybierz Podgląd obrazu z wyskakującego menu Podgląd.

Aby ukryć lub pokazać nakładkę plasterka:

- ❖ Wybierz Widok > Nakładka plasterka.

Uwaga: To polecenie jest użyteczne, kiedy jesteś w Podglądzie, 2 na ekranie lub 4 na ekranie.

Wybieranie typu pliku

Powinieneś oprzeć swój wybór formatu pliku na projekcie i sposobie wykorzystania twojej grafiki. Wygląd grafiki możesz się różnić w zależności od formatu, zwłaszcza jeśli są stosowane różne sposoby kompresji. Dodatkowo, tylko niektóre typy plików graficznych są akceptowane przez większość przeglądarek internetowych. Ale inne typy plików są idealne do wydruku lub do użycia w aplikacjach multimedialnych.

Są dostępne następujące typy plików:

GIF lub Graphics Interchange Format jest popularnym formatem grafiki internetowej. GIF zawiera maksymalnie 265 kolorów. GIF może także zawierać obszary przezroczyste i wiele ramek dla animacji. GIF jest najlepszym sposobem kompresji dla obrazów z obszarami o jednolitych kolorach. GIF jest idealnym rozwiązaniem dla kreskówek, logo, grafik z obszarami przezroczystości i animacji.

JPEG został rozwinięty przez Joint Photographic Experts Group specjalnie dla fotografii i obrazów o wielu kolorach. JPEG wspiera miliony kolorów (24-bitowy). Format JPEG jest najlepszy dla skanowanych fotografii, obrazów z teksturą, z przejściami gradientem kolorów i innych obrazów, które wymagają ponad 256 kolorów.

PNG lub Portable Network Graphic jest uniwersalnym formatem grafiki internetowej. Jednak nie wszystkie przeglądarki obsługują format PNG. PNG może wspierać maksymalnie kolor 32-bitowy, może zawierać przezroczystość, kanał alfa oraz może być progresywny. PNG jest rodzimym formatem pliku dla Fireworks. Jednak pliki Fireworks PNG mogą zawierać dodatkową informację specyficzną dla aplikacji, która nie jest przechowywana w eksportowanym pliku PNG ani w plikach tworzonych w innych aplikacjach.

WBMP lub Wireless BMP jest formatem graficznym utworzonym dla urządzeń mobilnych takich jak telefony komórkowe czy PDA. Ten format jest używany na stronach Wireless Application Protocol (WAP). WBMP jest formatem 1-bitowym, więc są widoczne tylko dwa kolory: czarny i biały.

TIFF lub Tagged Image File Format jest formatem graficznym, który jest używany do przechowywania obrazów bitmapowych. TIFF są często używane do wydruków. Wiele aplikacji multimedialnych także akceptuje importowane grafiki TIFF.

BMP, format pliku graficznego Microsoft Windows, jest popularnym formatem pliku używanym przy wyświetlaniu obrazów bitmapowych. BMP były pierwotnie używane w systemie operacyjnym Windows. Wiele aplikacji może importować obrazy BMP.

PICT rozwinięte przez Apple Computer, jest powszechnym formatem plików graficznych używanych w systemie operacyjnym Macintosh. Większość aplikacji Mac potrafi importować obrazy PICT.

Optymalizowanie plików GIF, PNG, TIFF, BMP i PICT

Każdy format pliku graficznego w Fireworks posiada zestaw opcji optymalizacyjnych. W większości tylko 8-bitowe typy plików takie jak GIF, PNG 8, TIFF 8 i PICT 8 oferują wystarczającą kontrolę optymalizacji.

Uwaga: Wyjątkiem są pliki JPEG. Aby uzyskać więcej informacji na temat kontroli nad optymalizacją JPEG, zobacz “Optymalizowanie JPEG” na stronie 291.

Ustawienia optymalizacji Fireworks są podobne do 8-bitowych formatów plików graficznych. Dla formatów plików internetowych, takich jak GIF lub PNG, możesz także określić kompresję, jaką chcesz zastosować dla grafiki.

Możesz optymalizować typy plików 8-bitowe poprzez ustawienia ich palet kolorów. Mniej kolorów na paletce oznacza mniej kolorów w obrazie, przez co plik ma mniejszy rozmiar. Wadą redukcji kolorów jest to, że pogorszeniu ulega jakość obrazu.

Kiedy eksperymentujesz z różnymi ustawieniami optymalizacji, możesz użyć przycisków 2 na ekranie lub 4 na ekranie, aby przetestować i porównać wygląd grafiki oraz oszacować wielkość pliku. Aby uzyskać więcej informacji na temat użycia przycisków podglądu dokumentu, zobacz “Podglądanie i porównywanie ustawień optymalizacji” na stronie 281.

Uwaga: Wszystkie wymienione powyżej typy plików (poza PICT, który jest wspierany tylko przez wersję Fireworks dla Macintosh) mogą być zapisane w ich oryginalnych formatach w Fireworks CS3 w oknie dialogowym Zapisz jako. To zachowanie różni się od wcześniejszych wersji Fireworks. Więcej informacji znajduje się w części “Zapisywanie dokumentów w pozostałych formatach” na stronie 24.

Wybieranie palety kolorów

GIF i inne formaty obrazów 8-bitowych zawierają paletę kolorów. Paleta kolorów jest listą maksymalnie 256 kolorów dostępnych dla pliku. Tylko kolory zdefiniowane w paletce kolorów pojawiają się w grafice, jednak niektóre palety kolorów zawierają kolory, które nie są używane w grafice.

Następujące palety są dostępne w Fireworks:

Adaptacyjna jest własną paletą pochodzącą z bieżących kolorów w dokumencie. Palety adaptacyjne najczęściej tworzą obrazy najwyższej jakości.

Adaptacyjna dla Internetu jest paletą adaptacyjną, w której kolory bliskie zgodnym z przeglądarkami dla Internetu są konwertowane w ich odpowiedniki zgodne z przeglądarkami. Kolory zgodne z przeglądarkami to te, które pochodzą z palety Internet 216.

Internet 216 jest paletą 216 najczęstszych kolorów w komputerach Windows i Macintosh. Ta paleta jest często nazywana zgodną z przeglądarkami, ponieważ tworzy spójny obraz na tych platformach w wielu przeglądarkach internetowych podczas wyświetlania na monitorze 8-bitowym.

Dokładna zawiera dokładne kolory używane w obrazie. Tylko obrazy zawierające 256 lub mniej kolorów mogą używać palety Dokładne. Jeśli obraz posiada więcej niż 256 kolorów, paleta zamienia się na Adaptacyjną.

Windows i Macintosh każda zawiera 256 kolorów zdefiniowanych odpowiednio przez standardy platform Windows i Macintosh.

Skala szarości jest paletą 256 lub mniejszej ilości odcieni szarości. Wybranie tej palety konwertuje obraz do skali szarości.

Czarny i biały jest dwukolorową paletą, która składa się tylko z czerni i bieli.

Jednolite jest matematyczną paletą opartą na wartościach RGB pikseli.

Własny jest paletą, która została zmodyfikowana lub została wczytana jako zewnętrzna paleta (plik ACT) lub plik GIF.

Dostosowywanie palety kolorów podczas optymalizacji wpływa na kolory obrazu. Możesz optymalizować i dostosowywać paletę kolorów przy użyciu tablicy kolorów w panelu Optymalizuj.

Aby wybrać paletę kolorów:

- ❖ Wybierz opcję z wyskakującego menu Paleta indeksowana w panelu Optymalizuj.

Aby importować paletę użytkownika:

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz Wczytaj paletę z panelu Optymalizuj w menu Opcje.
- Wybierz Własny z panelu Optymalizuj wyskakującego menu Paleta indeksowana.

2 Przejdź do pliku palety ACT lub GIF i kliknij Otwórz.

Kolory z pliku ACT lub GIF zostaną dodane do tabeli kolorów w panelu Optymalizuj.

Uwaga: Użytkownicy systemu Windows muszą wybrać pliki GIF z wyskakującego menu Pliki typu, aby zobaczyć pliki z rozszerzeniem .gif w oknie dialogowym Otwórz.

Ustawienie głębi koloru

Głębia koloru jest liczbą kolorów w grafice. Możesz zmniejszyć wielkość pliku poprzez zredukowanie ilości używanych kolorów. Redukcja głębi koloru usuwa niektóre kolory w obrazie, zaczynając od tych, które są najmniej używane. Piksele zawierające usuwane kolory konwertują się na najbliższy kolor, który pozostał w palecie. To może zmniejszyć jakość obrazu.

Uwaga: Opcja głębi koloru jest dostępna tylko dla plików GIF i innych formatów plików grafik 8-bitowych.

Aby wybrać głębię koloru:

- ❖ Wybierz opcję z wyskakującego menu Kolory w panelu Optymalizuj lub wpisz wartość w okno tekstowe. Możesz wybrać od 2 do 256 kolorów.

Uwaga: Bieżących kolorów w obrazie może być mniej niż maksymalna wybrana przez ciebie liczba. Liczba na dole tabeli kolorów oznacza faktyczną ilość kolorów widoczną na obrazie. Jeśli nie jest widoczna żadna liczba, zobaczysz przycisk Przebudowa, który oznacza, że powinieneś przebudować paletę kolorów. Więcej informacji znajduje się w części "Podglądanie kolorów w palecie" na stronie 286.

Aby wybrać głębię kolorów ponad 256:

- ❖ Wybierz format pliku 24-bitowy lub 32-bitowy z wyskakującego menu Format eksportowanego pliku w panelu Optymalizuj.

Uwaga: Wyższa głębia koloru tworzy większe pliki i nie jest zalecana do użycia w grafikach internetowych. Używaj kolorów o głębi 24- lub 32-bitowych tylko podczas eksportu lub zapisu obrazów fotograficznych z płynnymi przejściami tonalnymi lub złożonymi mieszaniem gradientów kolorów. Dla grafiki o dużej głębi kolorów w Internecie używaj plików JPEG. Więcej informacji znajduje się w części "Optymalizowanie JPEG" na stronie 291.

Usuwanie nieużywanych kolorów

Usuwanie nieużywanych kolorów z obrazem przed eksportowaniem lub zapisywaniem go, zmniejsza jego rozmiar.

Uwaga: Ta opcja jest dostępna tylko dla plików GIF i innych formatów plików grafik 8-bitowych.

Aby usunąć nieużywane kolory:

- ❖ Wybierz Usun nieużywane kolory z panelu Optymalizuj w menu Opcje.

Aby zawrzeć wszystkie kolory w paletcie, nawet te, które nie występują w eksportowanym lub zapisywanym pliku:

- ❖ Odznacz Usun nieużywane kolory.

Roztrzaskanie do aproksymacji utraconych kolorów

Roztrzaskanie aproksymuje kolory, których nie ma w bieżącej paletcie, poprzez zastępowanie ich pikselami o podobnym kolorze. Z odległości, kolory mieszają się, aby udawać wygląd brakującego koloru. Roztrzaskanie jest szczególnie użyteczne, kiedy eksportujesz obrazy o złożonym mieszanym lub gradientowym kolorze lub gdy eksportujesz obrazy fotograficzne do formatu pliku grafiki 8-bitowej, takiej jak GIF.

Roztrzaskanie znacznie zwiększa wielkość pliku.

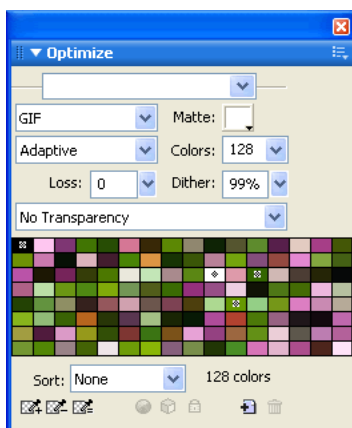
Uwaga: Opcja roztrzaskania jest dostępna tylko dla plików GIF, innych formatów plików grafik 8-bitowych i plików WBMP.

Aby roztrzaskać grafikę:

- ❖ Wpisz wartość w procentach w polu tekstowe Roztrzaskaj panelu Optymalizuj.

Podglądanie kolorów w paletcie

Tabela kolorów w panelu Optymalizuj wyświetla kolory w bieżącym podglądzie i pozwala na modyfikację palety obrazu, jeśli pracujesz w kolorach 8-bitowych lub mniejszych. Tabela kolorów automatycznie się uaktualnia, kiedy jesteś w trybie Podglądu. Jest pusty, jeśli optymalizujesz więcej niż jeden plasterek w jednym czasie lub jeśli nie optymalizujesz w formacie 8-bitowym, takim jak GIF.



Na niektórych próbkach kolorów pojawia się wiele małych symboli, które oznaczają konkretne cechy charakterystyczne kolorów, jak podano:

Symbol	Znaczenie
	Kolor został edytowany, a ma to wpływ tylko na eksportowany dokument. Nie zmienia to koloru w źródłowym dokumencie.
	Kolor jest zablokowany.
	Kolor jest przezroczysty.
	Kolor jest zgodny z przeglądarkami.
	Kolor posiada wiele atrybutów. W tym przypadku kolor jest zgodny z przeglądarkami, zablokowany i był edytowany.

Jeśli edytujesz dokument, tabela kolorów może nie wyświetlać już wszystkich kolorów użytych w dokumencie. Kiedy to nastąpi, powinieneś przebudować tabelę kolorów. Przycisk Przebudowa pojawia się na dole panelu Optymalizuj, kiedy będzie potrzebne przebudowanie tabeli kolorów.

Aby przebudować tabelę kolorów w celu pokazania dokonanych edycji w dokumencie:

- ❖ Kliknij Przebuduj na dole panelu Optymalizuj.

Kiedy tabela zostaje przebudowana, przycisk Przebuduj znika, a pojawia się faktyczna liczba kolorów używanych w obrazie.

Aby wybrać kolor:

- ❖ Kliknij kolor w panelu Optymalizuj tabeli kolorów.

Aby zaznaczyć wiele kolorów:

- ❖ Przyciśnij Control (Windows) lub Command (Macintosh) i podwójnie kliknij kolory.

Aby wybrać zakres kolorów:

- 1 Kliknij kolor.
- 2 Przytrzymaj Shift i kliknij ostatni kolor w zasięgu, jaki chcesz zaznaczyć.

Aby przeglądać wszystkie piksele w dokumencie, które są określonego koloru:

- 1 Kliknij przycisk Podgląd w górnej lewej części okna Dokument.
- 2 Kliknij próbkę w panelu Optymalizuj tabeli kolor i przytrzymaj.

Te piksele, które posiadają zaznaczoną próbkę, chwilowo zmieniają kolor podświetlania do momentu zwolnienia przycisku myszki.

Uwaga: Kiedy podglądasz piksele w dokumencie przy użyciu widoku 2 na ekranie lub 4 na ekranie, wybierz widok inny niż Oryginał.

Blokowanie kolorów w paletce

Możesz blokować pojedyncze kolory, przez co nie możesz ich usunąć ani zmieniać, kiedy zmieniasz paletę kolorów lub gdy redukujeś liczbę kolorów w paletce. Jeśli zmienisz paletę na inną po tym, jak kolory zostały zablokowane, będą one dodane do nowej palety.

Aby zablokować zaznaczony kolor, wykonaj jedną z poniższych czynności:

-  Kliknij przycisk Zablokuj na dole panelu Optymalizuj.
- Przyciśnij Control (Windows) lub Command (Macintosh) i podwójnie kliknij próbkę koloru oraz wybierz Zablokuj kolor z menu kontekstowego.

Aby odblokować kolor:

- 1 Zaznacz zablokowany kolor w panelu Optymalizuj tabeli kolorów.
- 2 Kliknij przycisk Zablokuj w panelu Optymalizuj lub kliknij próbkę koloru prawym przyciskiem myszki (Windows) albo Control (Macintosh) i wybierz Zablokuj kolor.

Aby odblokować wszystkie kolory:

- ❖ Wybierz Odblokuj wszystkie kolory z panelu Optymalizuj w menu Opcje.

Edytowanie kolorów w paletce

Możesz zmienić kolor w bieżącej paletce poprzez edycję go w panelu Optymalizuj tabeli koloru. Edycja koloru zastępuje wszystkie instancje tego koloru w obrazie, który ma być eksportowany lub zapisany jako bitmapa. Edycja nie zastępuje koloru w oryginalnym obrazie, chyba że pracujesz z bitmapą i zapisujesz sam obraz. W takim wypadku powinieneś także zapisać obraz jako plik PNG, aby uzyskać wersję oryginalnego obrazu z możliwością edycji.

Aby edytować kolor:

- 1 Wykonaj jedną z poniższych czynności, aby otworzyć systemowy próbnik kolorów:
 -  Wybierz kolor i kliknij przycisk Edycja kolorów na dole panelu Optymalizuj.
 - Kliknij podwójnie kolor w tabeli kolorów.
- 2 Zmień kolor przy użyciu systemowego próbnika kolorów.

Nowy kolor podmienia każdą instancję wcześniejszego koloru w obszarze podglądu.

Uwaga: Kliknij prawym przyciskiem myszki (Windows) lub Control (Macintosh) kolor w paletce, aby wyświetlić menu skrótów do opcji edycji koloru.

Użycie kolorów zgodnych z przeglądarkami

Kolory zgodne z przeglądarkami to takie, które są popularne na obu platformach Macintosh i Windows. Te kolory nie są roztrząsane, kiedy są oglądane w przeglądarce internetowej na wyświetlaczu komputera ustawionym na 256 kolorów.

Fireworks posiada kilka metod zastosowania i używania kolorów zgodnych z przeglądarkami.

Aby zmienić kolory na zgodne z przeglądarkami:

- ❖ Wybierz Internet 216 z wyskakującego menu Paleta Indeksowana w panelu Optymalizuj.

Aby utworzyć paletę adaptacyjną, która przedkłada kolory zgodne z przeglądarkami:

- ❖ Wybierz Adaptacyjna dla Internetu z wyskakującego menu Paleta Indeksowana w panelu Optymalizuj.

Kolory niezgodne z przeglądarkami, które są bliskie kolorom zgodnym, zostają skonwertowane do ich najbliższych zgodnych odpowiedników.

Aby zmienić kolor na jego odpowiednik zgodny z przeglądarkami:

- 1 Zaznacz kolor w panelu Optymalizuj tabeli kolorów.
- 2  Kliknij przycisk Przeciągaj do bezpiecznych kolorów WWW.

Jeśli zapiszesz Fireworks PNG, zmiana kolorów na bezpieczne w panelu Optymalizuj będzie dotyczyć tylko eksportowanych wersji obrazu, a nie samego obrazu.

Zapisywanie palet

Możesz zapisać własną paletę jako zewnętrzne pliki palety. Możesz użyć zapisanych palet w innych dokumentach Fireworks lub innych aplikacjach, które wspierają zewnętrzne pliki palet, takich jak Adobe FreeHand, Adobe Flash i Adobe Photoshop. Zapisane pliki palet mają rozszerzenie .act.

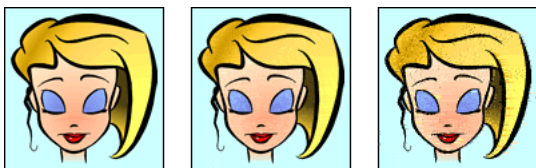
Aby zapisać własną paletę kolorów:

- 1 Wybierz Zapisz paletę z panelu Optymalizuj w menu Opcje.
- 2 Wpisz nazwę dla palety i wybierz folder docelowy.
- 3 Kliknij Zapisz.

Możesz wczytać zapisany plik palety do panelu Próbki lub panelu Optymalizuj, aby użyć go do eksportu do innych dokumentów.

Ustawienie kompresji

Możesz skompresować pliki GIF, aby były one jeszcze mniejsze, poprzez zmianę ich ustawień stratnych. Wyższe ustawienia stratne mogą spowodować zmniejszenie pliku, ale jednocześnie obniżyć jakość obrazu. Ustawienie stratne między 5 a 15 prowadzi najczęściej do najlepszych rezultatów.



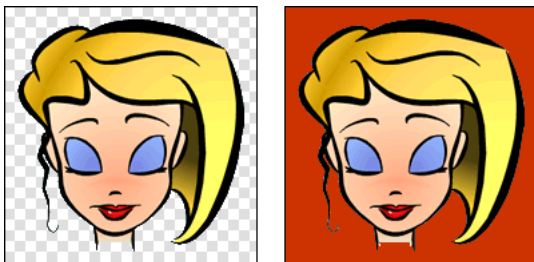
Oryginalny GIF; wartość stratna 30; wartość stratna 100

Aby zmienić kompresję pliku GIF:

- ❖ Wpisz ustawienie Stratna w panelu Optymalizuj.

Zmiana obszarów na przezroczyste

Możesz ustawić przezroczyste obszary dla plików GIF i 8-bitowych PNG, przez co w przeglądarce internetowej tło strony jest widoczne przez wszystkie te obszary. W Fireworks białą-czarną szachownicę w podglądzie dokumentu oznacza przezroczyste obszary.



Podgląd optymalizowanego obrazu w Fireworks; obraz eksportowany z przezroczystością i umieszczony na stronie internetowej o kolorowym tle

Uwaga: 32-bitowe PNG automatycznie zawierają przezroczystość, mimo że nie zobaczysz opcji przezroczystości dla 32-bitowych PNG w panelu Optymalizuj.

Powinieneś użyć indeksowanej przezroczystości do eksportowania obrazów GIF zawierających przezroczyste obszary. Za pomocą indeksowanej przezroczystości, ustawiasz przezroczystość konkretnych kolorów podczas eksportu. Indeksowana przezroczystość włącza i wyłącza piksele o określonych wartościach kolorów. Ponieważ GIF obsługuje przezroczystość indeksowaną, jest ona najczęściej stosowaną formą przezroczystości używanej w Internecie.

Uwaga: Domyślnie obrazy GIF są eksportowane bez przezroczystości w Fireworks. Nawet jeśli kanwy za obrazem lub obiektem wyglądają na przezroczyste w widoku Oryginał w Fireworks, nie oznacza to, że tło tego obrazu będzie przezroczyste po eksportowaniu go jako GIF do użycia w Internecie. Przed eksportem musisz zaznaczyć Indeksowaną przezroczystość.

Możesz także użyć alfa przezroczystości, mimo że nie jest ona często wykorzystywana do grafiki internetowej, ponieważ jest obsługiwana tylko przez PNG, a większość przeglądarek internetowych nie wspiera formatu PNG. Alfa przezroczystość jest często używana w eksportowanych grafikach, które zawierają gradialną przezroczystość i piksele półkryjące. Alfa przezroczystość jest także użyteczna przy eksportowaniu plików do Flash lub Adobe Director, ponieważ obie te aplikacje wspierają ten typ przezroczystości.

Uwaga: Ustawienie kolorów na przezroczyste dotyczy tylko eksportowanych wersji obrazu, a nie bieżących. W podglądzie możesz także zobaczyć, jak będzie wyglądał eksportowany obraz. Aby uzyskać więcej informacji na temat przycisków podglądu dokumentu, zobacz "Podglądanie i porównywanie ustawień optymalizacji" na stronie 281.

Aby wybrać kolor dla przezroczystości:

1 Kliknij przycisk 2 na ekranie lub 4 na ekranie w górnej lewej części okna Dokument. W widoku 2 na ekranie lub 4 na ekranie, kliknij widok inny niż oryginalny.

2 W panelu Optymalizuj, zaznacz Indeksowaną przezroczystość z wyskakującego okienka przezroczystość na dole panelu.

Kolor kanwy zamienia się na przezroczysty w podglądzie.

3  Aby zaznaczyć inny kolor, kliknij przycisk Wybierz kolor przezroczystości.

Wskaźnik zamienia się na kropłomierz.

4 Wykonaj jedną z poniższych czynności, aby wybrać kolor, jaki chcesz uczynić przezroczystym:

- Kliknij próbkę koloru w panelu Optymalizuj tabeli kolorów.
- Kliknij kolor w dokumencie.

Aby dodać lub usunąć przezroczyste kolory:

1 Kliknij przycisk 2 na ekranie lub 4 na ekranie w górnej lewej części okna Dokument. W widoku 2 na ekranie lub 4 na ekranie kliknij widok inny niż oryginalny.

Uwaga: Możesz dodać lub usunąć przezroczyste kolory w widoku Oryginał, ale nie będziesz w stanie zobaczyć wyników działania dopóki nie zostanie wyświetlony podgląd.

2 W panelu Optymalizuj, kliknij przycisk Dodaj kolor do przezroczystości lub Usuń kolor z przezroczystości.



3 Wykonaj jedną z poniższych czynności, aby wybrać kolor do dodania lub usunięcia z przezroczystości.

- Kliknij próbkę koloru w panelu Optymalizuj tabeli kolorów.
- Kliknij kolor w podglądzie.

Aby utworzyć przezroczysty obraz tła:

1 Kliknij przycisk 2 na ekranie lub 4 na ekranie w górnej lewej części okna Dokument. W widoku 2 na ekranie lub 4 na ekranie kliknij widok inny niż oryginalny.

2 Wybierz GIF jako format pliku w panelu Optymalizuj oraz wybierz Indeksową przezroczystość z wyskakującego menu przezroczystość.

Kolor kanwy jest przezroczysty w podglądzie, a grafika jeszcze nie została przetransportowana.

Z przeplotem: Pobieranie stopniowe

Podczas podglądu w przeglądarce internetowej, obrazy z przeplotem pojawiają się stopniowo przy pobieraniu. Wyświetlają najpierw w złej rozdzielczości, a przejście do pełnej rozdzielczości jest kończone podczas pobierania obrazu.

Uwaga: Ta opcja jest tylko dostępna dla formatów GIF i PNG. Możesz zyskać podobne wyniki na JPEG poprzez ustawienie go jako progresywny. Więcej informacji znajduje się w części "Optymalizowanie JPEG" na stronie 291.

Aby utworzyć plik GIF lub obrazy z przeplotem nie z Fireworks:

- ❖ Wybierz Z przeplotem z panelu Optymalizuj w menu Opcje.

Optymalizowanie JPEG

Przy użyciu panelu Optymalizuj, możesz optymalizować pliki JPEG poprzez opcje kompresji i wygładzania.

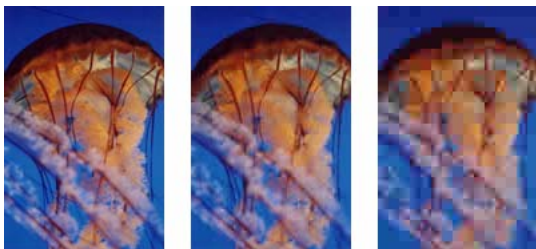
JPEG są zawsze zapisywane i eksportowane w kolorze 24-bitowym, więc nie możesz optymalizować JPEG przez edycję jego palety kolorów. Kiedy zaznaczysz obraz JPEG, tabela kolorów będzie pusta.

Kiedy eksperymentujesz z różnymi ustawieniami optymalizacji, możesz użyć przycisków 2 na ekranie lub 4 na ekranie, aby przetestować i porównać wygląd JPEG oraz oszacować wielkość pliku. Aby uzyskać więcej informacji na temat użycia przycisków podglądu dokumentu, zobacz "Podglądanie i porównywanie ustawień optymalizacji" na stronie 281.

Uwaga: W Fireworks CS3, pliki JPEG mogą być zapisane bezpośrednio w oknie dialogowym "Zapisz jako". To zachowanie różni się od wcześniejszych wersji Fireworks. Więcej informacji znajduje się w części "Zapisywanie dokumentów w pozostałych formatach" na stronie 24.

Ustawienie jakości JPEG

JPEG jest formatem stratnym, co oznacza, że część danych obrazu jest gubiona podczas kompresji, co zmniejsza jakość ostatecznej wersji pliku. Jednak dane obrazu mogą być czasami gubione przy bardzo małej zmianie jakości.



Oryginalny obraz; jakość ustawiona na 50; jakość ustawiona na 20

Aby kontrolować, w jakim stopniu została obniżona jakość podczas kompresji pliku JPEG:

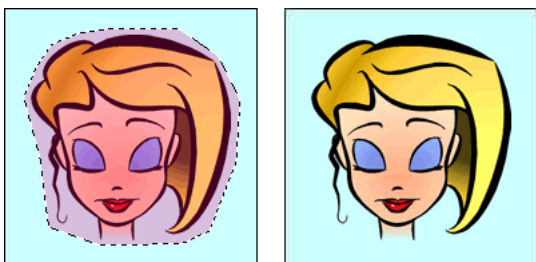
❖ Ustaw jakość za pomocą suwaka wyskakującego menu Jakość w panelu Optymalizuj.

Ustawienie wysokiej jakości zachowuje jakość obrazu, ale poziom kompresji jest niższy, przez co wielkość pliku większa.

Ustawienie niskiej jakości powoduje zmniejszenie wielkości pliku o niższej jakości obrazu.

Selektywne kompresowanie obszarów JPEG

Selektywna kompresja JPEG pozwala ci na kompresję różnych obszarów JPEG w innym stopniu. Obszary szczególnie istotne w obrazie mogą być skompresowane w taki sposób, żeby nie tracić jakości. Natomiast obszary o mniejszym znaczeniu, takie jak tło, mogą być skompresowane z gorszą jakością, co zmniejszy całkowitą wielkość obrazu, zachowując dobrą jakość istotnych części grafiki.



Wybrane obszary w tym obrazie zostały skompresowane na poziomie 90, a niezaznaczone obszary na poziomie 50.

Aby skompresować zaznaczone obszary JPEG:

- 1 W widoku Oryginał zaznacz obszar grafiki, który chcesz skompresować za pomocą jednego z narzędzi Ramka zaznaczenia.
- 2 Wybierz Modyfikuj > Selektywny JPEG > Zapisz zaznaczenie jako maskę JPEG.
- 3 Jeśli nie jest to zrobione, zaznacz JPEG z wyskakującego menu Format eksportowanego pliku w panelu Optymalizuj.
- 4 Kliknij przycisk Edytuj opcje jakości selektywnej w panelu Optymalizuj.
Otwiera się okno dialogowe Ustawienia selektywnego JPEG.
- 5 Zaznacz Włącz jakość selektywną i wpisz wartość w polu tekstowym.

Wpisanie niskiej wartości kompresuje obszar Selektownego JPEG mocniej niż resztę obrazu. Wpisanie wysokiej wartości kompresuje obszar Selektownego JPEG słabiej niż resztę obrazu.

- 6 Jeśli chcesz, zmień Kolor nakładki dla obszaru Selektownego JPEG. To nie ma wpływu na wyjście.
- 7 Zaznacz Zachowaj jakość tekstu. Wszystkie elementy tekstu zostaną eksportowane na wyższym poziomie, niezależnie od wartości Jakości selektywnej.
- 8 Zaznacz Zachowaj jakość przycisku. Wszystkie symbole przycisków będą automatycznie eksportowane na wyższym poziomie.
- 9 Kliknij przycisk OK.

Aby modyfikować obszar kompresji selektywnego JPEG:

- 1 Wybierz Modyfikuj > Selektowny JPEG > Przywróć maskę JPEG jako zaznaczenie.

Zaznaczenie jest podświetlone.

- 2 Użyj narzędzia Ramka zaznaczenia lub innego narzędzia zaznaczenia, aby zmienić rozmiar obszaru.
- 3 Wybierz Modyfikuj > Selektowny JPEG > Zapisz zaznaczenie jako maskę JPEG.
- 4 Jeśli chcesz, zmień ustawienia selektywnej jakości w panelu Optymalizuj.

Uwaga: Aby cofnąć zaznaczenie, wybierz Modyfikuj > Selektowny JPEG > Usuń maskę JPEG.

Rozmywanie lub wyostrzanie detali

Możesz ustawić Wygładzanie w panelu Optymalizuj, aby pomóc w zmniejszaniu wielkości pliku JPEG. Wygładzanie rozmywa ostre krawędzie, które nie kompresują się dobrze w plikach JPEG. Wyższa wartość pociąga za sobą większe rozmycie w eksportowanych lub zapisywanych JPEG, co powoduje utworzenie mniejszego pliku. Ustawienie wygładzenia o wartości 3 zmniejsza wielkość obrazu, zachowując przy tym rozsądną jakość.

Aby pomóc w zachowaniu ostrego przejścia między dwoma kolorami:

- ❖ Wybierz Wyostrz krawędzie JPEG z panelu Optymalizuj w menu Opcje.

Użyj Wyostrz krawędzie JPEG podczas eksportowania lub zapisywania plików JPEG z tekstem lub detalami, aby wyostrzyć te obszary. Wybranie Wyostrz krawędzie JPEG zwiększa wielkość pliku.

Użycie progresywnych JPEG

Progresywne JPEG, takie jak GIFy i PNG z przeplotem, są wyświetlane początkowo z niską rozdzielczością, a ich jakość zwiększa się w miarę ich pobierania.

Aby eksportować lub zapisywać progresywne JPEG:

- ❖ Wybierz Progresywne JPEG z panelu Optymalizuj w menu Opcje.

Uwaga: Niektóre starsze aplikacje edytujące bitmapy nie potrafią utworzyć progresywnych JPEG.

Dopasowywanie docelowego koloru tła

Wyglądanie sprawia, że obiekty są gładkie dzięki mieszaniu koloru obiektu z tłem, na jakim się znajduje. Na przykład, jeśli obiekt jest czarny, a strona, na której się znajduje jest biała, wyglądzanie dodaje kilka odcieni szarości wokół ramki obiektu, aby uzyskać gładkie przejście między czernią a bielą.



Poprzez ustawienie opcji Otoczka w panelu Optymalizuj, możesz wyglądzić do koloru Otoczki obiekty, które leżą bezpośrednio na kanwach. To jest użyteczne, kiedy eksportuje lub zapisujesz grafiki, które mają być umieszczone na stronach internetowych o kolorowych tłach.

Aby dopasować do docelowego koloru tła:

❖ W panelu Optymalizuj wybierz kolor z wyskakującego menu Otoczka. Wybierz go na tyle blisko koloru docelowego tła, na ile jest to możliwe.

***Uwaga:** Wyglądanie jest dostosowane tylko do obiektów o nieostrych krawędziach, które leżą bezpośrednio na wierzchu kanwy.*

Usuwanie otoczki

Kiedy utworzysz przezroczysty kolor dla kanwy, na której wcześniej obraz był wyglądzany, piksele z czasu wyglądzania pozostaną. Wtedy podczas eksportu (w niektórych przypadkach, podczas zapisu) grafiki i umieszczania jej na stronie internetowej z innym kolorem tła, otaczające piksele wyglądanego obiektu mogą się pojawić na tle strony internetowej. Tworzą one otoczkę, która jest szczególnie widoczna na czarnym tle.



Możesz w prosty sposób uniknąć pojawiania się otoczek w rodzimych plikach Fireworks PNG i w importowanych plikach Photoshop. Jednak dla innych typów pliku, jak GIF, musisz usuwać otoczkę ręcznie.

Aby usunąć otoczki w rodzimych plikach Fireworks PNG i importowanych plikach Photoshop, wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Ustaw Kolor kanwy w inspektorze Właściwości lub w Kolorze otoczki panelu Optymalizuj na kolor docelowego tła strony internetowej.
- Kiedy masz zaznaczony obiekt do eksportu, wybierz Twarde z wyskakującego menu Krawędzie w inspektorze Właściwości.

Aby usunąć ręcznie otoczkę z GIF lub innego pliku graficznego:

- 1 Mając otwarty plik w Fireworks, kliknij przycisk 2 na ekranie lub 4 na ekranie w górnej lewej części okna Dokument. W widoku 2 na ekranie lub 4 na ekranie, kliknij widok inny niż oryginalny.
- 2 W panelu Optymalizuj wybierz Indeksową przezroczystość z wyskakującego menu Przezroczystość.

- 3  Kliknij przycisk Dodaj kolor do przezroczystości i kliknij piksel leżący na otoczce.

Wszystkie piksele tego samego koloru zostaną usunięte w podglądzie.

- 4 Jeśli otoczka nadal istnieje, powtórz krok 3 do momentu jej całkowitego zniknięcia.



Zapisywanie i ponowne używanie ustawień optymalizacyjnych

Fireworks pamięta ostatnie ustawienia optymalizacyjne, których użyłeś przed wykonaniem następujących czynności:

- Plik > Zapisz
- Plik > Zapisz jako
- Plik > Zapisz jako/Zapisz jako kopia
- Plik > Eksportuj

Fireworks zastosowuje te ustawienia do nowych dokumentów.

Uwaga: Tak jak we wcześniejszych wersjach Fireworks, nowe plasterki dostają domyślne ustawienia optymalizacji z dokumentów nadrzędnych.

Możesz także zapisywać własne ustawienia optymalizacji, aby użyć ich w przyszłości podczas przetwarzania wsadowego lub dokonywania optymalizacji. Następujące informacje są zapisane we własnych predefiniowanych ustawieniach optymalizacji:

- Ustawienia i tabela kolorów w panelu Optymalizuj
- Ustawienia Opóźnienia klatki w panelu Klatki (tylko dla animacji)

Aby zapisać ustawienia optymalizacji jako predefiniowane:

- 1 Wybierz Zapisz ustawienia z panelu Optymalizuj w menu Opcje.
- 2 Wpisz nazwę dla predefiniowanych ustawień optymalizacji i kliknij OK.

Zapisz ustawienia optymalizacji na dole wyskakującego menu Ustawienia w panelu Optymalizuj i w inspektorze Właściwości. Są one dostępne dla wszystkich następnych dokumentów. Plik z predefiniowanymi ustawieniami jest zapisywany w folderze Export Settings w określonym przez użytkownika folderze konfiguracji Fireworks. Aby uzyskać więcej informacji na temat umiejscowienia tego folderu, zobacz "Informacje o plikach konfiguracyjnych użytkownika" na stronie 375.

Aby współdzielić zapisane ustawienia optymalizacji z innym użytkownikiem Fireworks:

❖ Kopiuj i zapisz predefiniowane ustawienia optymalizacji z folderu Export Settings do tego samego folderu na innym komputerze.

Uwaga: Miejsce folderu Export Settings jest różne w zależności od używanego systemu operacyjnego. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz wcześniejszą procedurę.

Aby usunąć własne predefiniowane ustawienia optymalizacji:

1 W panelu Optymalizuj wyskakującego menu Zapisane ustawienia, wybierz ustawienie optymalizacji, które chcesz usunąć.

2 Wybierz Usuń ustawienia z panelu Optymalizuj w menu Opcje.

Nie możesz usunąć predefiniowanego ustawienia optymalizacji Fireworks.

Eksportowanie z Fireworks

Eksportowanie z Fireworks jest procesem dwustopniowym: Po pierwsze musisz przygotować grafikę lub dokument do eksportu poprzez jego optymalizację. Po dokonaniu optymalizacji możesz go eksportować (lub zapisać, w zależności od oryginalnego typu pliku). Więcej informacji na temat optymalizacji znajdziesz w “O optymalizacji” na stronie 275. Więcej informacji na temat zapisywania znajdziesz w “Zapisywanie dokumentów w pozostałych formatach” na stronie 24.

Możesz eksportować grafiki Fireworks na wiele sposobów. Możesz eksportować (albo w niektórych przypadkach, zapisać) dokument jako pojedynczy obraz GIF, JPEG lub w innym formacie pliku graficznego. Albo możesz eksportować cały dokument jako plik HTML i dołączone pliki obrazów. Albo możesz wybrać do eksportu tylko zaznaczone plasterki. Możesz także eksportować pewien obszar twojego dokumentu. Dodatkowo, możesz eksportować ramki i warstwy Fireworks do osobnych plików obrazu.

Domyślne miejsce, do którego Fireworks eksportuje pliki, jest określone przez:

1 Bieżące odniesienie eksportu dokumentu, które jest zdefiniowane, jeśli kiedykolwiek eksportowałeś dokument i zapisywałeś jako PNG.

2 Bieżące miejsce eksportu/zapisu, które zdefiniowałeś wtedy, kiedy dokonywałeś przeszukiwania rozpoczynającego się w domyślnym miejscu określonym w oknie dialogowym Zapisz, Zapisz jako, Zapisz jako kopię lub Eksportuj.

3 Bieżące miejsce pliku

4 Domyślne miejsce, w którym są zapisywane nowe dokumenty lub obrazy w twoim systemie operacyjnym

Dla kontrastu, domyślne miejsce, w jakim Fireworks zapisuje dokument, jest zależne do kilku czynników. Więcej informacji znajduje się w części “Zapisywanie plików programu Fireworks” na stronie 23.

Eksportowanie pojedynczego obrazu

Możesz użyć polecenia Plik > Eksportuj, aby eksportować grafikę po zakończeniu optymalizowania jej w przestrzeni roboczej.

Jeśli pracujesz z istniejącym obrazem, który został otwarty w Fireworks, raczej możesz go zapisać niż eksportować. Więcej informacji znajduje się w części “Zapisywanie dokumentów w pozostałych formatach” na stronie 24.

Uwaga: Aby eksportować tylko niektóre obrazy w dokumencie, musisz najpierw pociąć na plasterki twój dokument, a następnie eksportować tylko wybrane plasterki. Więcej informacji znajduje się w części “Eksportowanie zaznaczonych plasterków” na stronie 297.

Aby eksportować dokument Fireworks jako pojedynczy obraz:

1 W panelu Optymalizuj wybierz format pliku, którego chciałbyś użyć do eksportu, i ustaw opcje specyficzne dla tego formatu.

2 Wypierz polecenie Plik > Eksport.

3 Wybierz miejsce do eksportu pliku obrazu.

Dla grafiki internetowej najlepszym miejscem jest folder w lokalnej witrynie.

4 Wpisz nazwę pliku. Nie musisz wpisywać rozszerzenia pliku; Fireworks zrobi to za ciebie na podstawie typu pliku określonego przez ciebie w ustawieniach optymalizacji. Więcej informacji na temat optymalizacji znajdziesz w “O optymalizacji” na stronie 275.

5 Wybierz Tylko obrazy z wyskakującego menu Eksportuj.

6 Kliknij przycisk Eksportuj.

Eksportowane dokumentu pociętego na plasterki

Domyślnie, kiedy eksportujesz pocięty dokument Fireworks, zostaje eksportowany plik HTML z powiązanymi obrazami. Eksportowany plik HTML może być oglądany w przeglądarce internetowej lub zostać importowany do innej aplikacji do dalszej edycji.

Uwaga: Możesz wstawić Fireworks HTML do innych aplikacji za pomocą kilku technik. Aby uzyskać więcej informacji na temat HTML i innych sposobów eksportowania Fireworks HTML, zobacz “Eksportowanie HTML” na stronie 300.

Przed eksportowaniem upewnij się, czy wybrałeś odpowiedni styl HTML z okna dialogowego Ustawienia HTML. Więcej informacji znajduje się w części “Ustawienia opcji eksportu HTML” na stronie 307.

Aby eksportować dokument Fireworks pocięty na plasterki:

1 Wypierz polecenie Plik > Eksport.

2 Przejdź do żadanego folderu na dysku twardym.

3 Wybierz polecenie HTML i obrazy z wyskakującego menu Eksportuj.

4 Wpisz nazwę pliku w oknie Nazwa pliku (Windows) lub Zapisz jako (Macintosh).

5 Wybierz Eksportuj HTML z wyskakującego menu HTML.

6 Wybierz Eksportuj plasterki z wyskakującego menu Plasterki.

7 (Opcjonalne) Wybierz Wyślij obrazy do podfolderu.

8 Kliknij przycisk Eksportuj.

Eksportowane przez Fireworks pliki pojawiają się na twardym dysku. Obrazy i plik HTML są generowane w miejscu, które określiłeś w oknie dialogowym Eksportuj. Aby uzyskać więcej informacji na temat dostępnych opcji okna dialogowego Eksportuj, kiedy jako typ pliku zaznaczono HTML i obrazy, zobacz “Eksportowanie Fireworks HTML” na stronie 302.

Eksportowanie zaznaczonych plasterków

Możesz eksportować zaznaczone plasterki w dokumencie Fireworks. Kliknij z przyciśniętym Shift, aby zaznaczyć wiele plasterków.

Uwaga: Więcej informacji na temat cięcia na plasterki znajdziesz w “Tworzenie i edycja plasterków” na stronie 210.

Aby eksportować zaznaczone plasterki:

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wypierz polecenie Plik > Eksport.

- Aby eksportować pojedynczy plasterek, kliknij prawym przyciskiem myszki (Windows) lub Control (Macintosh) plasterek i wybierz Eksportuj zaznaczony plasterek.

2 Wybierz miejsce, w jakim należy umieszczać eksportowane pliki.

Najczęściej najlepszym miejscem jest folder znajdujący w w twojej lokalnej witrynie.

3 Wpisz nazwę pliku. Nie musisz wpisywać rozszerzenia; Fireworks zrobi to za ciebie.

Jeśli eksportujesz wiele plasterków, Fireworks używa nazwy, którą wpisałeś jako nazwę główną dla wszystkich grafik, za wyjątkiem tych, które mają własne nazwy określone w panelu Warstwy lub w inspektorze Właściwości.

4 Wybierz Eksportuj plasterki z wyskakującego menu Plasterki.

5 Aby eksportować tylko te plasterki, które zaznaczyłeś przed eksportowaniem, wybierz Tylko zaznaczone plasterki i upewnij się, że opcja Dołącz obszary bez plasterków nie jest **wyłączone**.

6 Kliknij przycisk Eksportuj.

Każdy plasterek jest eksportowany za pomocą ustawień optymalizacji określonych w panelu Optymalizuj. Więcej informacji na temat optymalizacji znajdziesz w “O optymalizacji” na stronie 275.

Uaktualnianie plasterka

Jeśli eksportowałeś dokument pocięty na plasterki i dokonałeś zmian w oryginalnym dokumencie w Fireworks po eksporcie, możesz po prostu uaktualnić obraz lub plasterek, który się zmienił, bez potrzeby eksportowania i wczytywania całego pociętego obrazu. Jest zalecane, abyś określał nazwy plasterków, przez co będzie łatwiej umiejscowić plasterek zastępujący go. Więcej informacji znajduje się w części “Nazywanie plasterków” na stronie 224.

Aby uaktualnić pojedynczy plasterek:

1 Ukryj plasterek i edytuj obszar znajdujący się pod nim.

2 Pokaż ponownie plasterek.

3 Przyciśnij Control (Windows) lub Command (Macintosh) i podwójnie kliknij plasterek oraz wybierz Eksportuj zaznaczony plasterek z menu kontekstowego.

4 Kliknij Eksportuj, aby eksportować plasterek do tego samego folderu, w jakim znajduje się oryginalny plasterek, przy użyciu nazwy podstawowej.

5 Kliknij OK, kiedy pojawi się pytanie o nadpisanie istniejącego pliku.

Jeśli utrzymasz oryginalną nazwę pliku dla uaktualnianego plasterka i wczytasz plasterek na to samo miejsce w witrynie, z jakiego pochodzi oryginał, w dokumencie HTML nowy plasterek zastąpi oryginalny.

Uwaga: Unikaj w Fireworks zmiany wielkości plasterka poza oryginalną wielkość eksportu, ponieważ możesz to wywołać niespodziewane następstwa w dokumencie HTML po uaktualnieniu plasterków.

Eksportowanie animacji

Po utworzeniu i optymalizowaniu animacji, jest ona gotowa do eksportu. Możesz eksportować animację jako Animowany GIF, jako plik Flash SWF lub w wielu plikach.

Jeśli twój dokument zawiera więcej niż jedną animację, możesz wstawić plasterki na szczycie każdej animacji, aby eksportować każdą z nich z innymi ustawieniami, takimi jak zapętlenie czy opóźnienie klatki.

Aby uzyskać więcej informacji na temat eksportowania do wielu plików, zobacz “Eksportuj ramki lub warstwy” na stronie 299. Więcej informacji na temat eksportowania animacji takich jak pliki SWF Flash, zobacz “Praca z programem Flash” na stronie 325.

Aby eksportować animację jako animowany GIF:

1 Wybierz Edycja > Odznacz, aby odznaczyć wszystkie plasterki i obiekty, i zaznacz Animowany GIF jako format pliku w panelu Optymalizuj.

Więcej informacji na temat optymalizacji znajdziesz w “Optymalizowanie plików GIF, PNG, TIFF, BMP i PICT” na stronie 284.

2 Wypierz polecenie Plik > Eksport.

3 W oknie dialogowym Eksportuj, wpisz nazwę dla pliku i określ jego miejsce docelowe.

4 Kliknij przycisk Eksportuj.

Aby eksportować wiele animacji z różnymi ustawieniami jako animowane GIF:

1 Kliknij animację z wciśniętym Shift, aby zaznaczyć je wszystkie.

2 Wybierz polecenie Edytuj > Wstaw > Plasterek.

Pojawi się wiadomość z pytaniem, czy chcesz wstawić jeden, czy wiele plasterków.

3 Kliknij Wiele.

4 Wybierz oddzielnie każdy plasterek i użyj panelu Ramki, by ustawić różne ustawienia animacji dla każdego z nich. Aby dowiedzieć się więcej na temat ustawień animacji, zobacz “Tworzenie animacji” na stronie 254.

5 Wybierz wszystkie plasterki, które chcesz animować, i zaznacz Animowany GIF jako format pliku w panelu Optymalizuj.

Więcej informacji na temat optymalizacji znajdziesz w “Optymalizowanie plików GIF, PNG, TIFF, BMP i PICT” na stronie 284.

6 Przyciśnij Control (Windows) lub Command (Macintosh) i podwójnie kliknij plasterek oraz wybierz Eksportuj zaznaczony plasterek z menu kontekstowego, aby eksportować każdy plasterek osobno. W oknie dialogowym Eksportuj wpisz nazwę dla pliku, określ jego miejsce docelowe i kliknij Eksportuj.

Eksportuj ramki lub warstwy

Fireworks może eksportować każdą warstwę lub ramkę w dokumencie jako osobny plik obrazu, przy użyciu ustawień optymalizacji określonych w panelu Optymalizuj. Nazwa warstwy lub ramki wpływa na nazwę każdego eksportowanego pliku. Ta metoda eksportu jest czasami używana dla eksportowanych animacji.

Aby eksportować ramki lub warstwy jako wiele plików:

1 Wypierz polecenie Plik > Eksport.

2 Wpisz nazwę pliku w wybierz folder docelowy.

3 W wyskakującym menu Eksportuj zaznacz jedną z poniższych możliwości:

Klatki na pliki eksportuje ramki jako wiele plików.

Warstwy na pliki eksportuje warstwy jako wiele plików.

Uwaga: To eksportuje wszystkie warstwy w bieżącej ramce.

4 Wybierz Przytnij obrazki, aby automatycznie wykadrować eksportowane obrazki i aby pasowały do obiektów w każdej ramce.

Jeśli chcesz eksportować ramki lub warstwy o tym samym rozmiarze co dokument, odznacz Przytnij obrazy.

5 Kliknij przycisk Eksportuj.

Eksportowanie obszaru



Możesz użyć narzędzia Eksportuj obszar, aby eksportować część dokumentu Fireworks.

Aby eksportować część dokumentu:

1 Wybierz narzędzie Eksportuj obszar z panelu Narzędzia.

2 Przeciągnij ramkę zaznaczenia, która określa, jaka część dokumentu ma zostać eksportowana.

Uwaga: Możesz ustawiać pozycję ramki zaznaczenia podczas przeciągania jej. Podczas gdy trzymasz przycisk myszki, wciśnij i przytrzymaj Spację, a następnie przeciągnij ramkę zaznaczenia w inne miejsce kanwy. Zwolnij Spację, aby kontynuować przeciąganie ramki zaznaczenia.

Kiedy zwolnisz przycisk myszki, obszar eksportu pozostanie zaznaczony.

3 W razie potrzeby zmień wielkości obszaru eksportowania:

- Przeciągnij uchwyt z wciśniętym Shift, aby zmienić proporcjonalnie wielkość ramki zaznaczenia eksportowanego obszaru.
- Przeciągnij uchwyt z wciśniętym Alt (Windows) lub Option (Macintosh), aby zmienić wielkość ramki zaznaczenia od środka.
- Przeciągnij uchwyt z wciśniętym Alt-Shift (Windows) lub Option-Shift (Macintosh), aby zachować proporcje i zmienić wielkość ramki zaznaczenia od środka.

4 Podwójne kliknij wewnątrz ramki zaznaczenia eksportowanego obszaru, aby przejść do Podglądu obrazu.

5 Dostosuj ustawienia w Podglądzie obrazu i kliknij Eksportuj.

6 W oknie dialogowym Eksportuj wpisz nazwę pliku i wybierz folder docelowy.

7 W wyskakującym menu Eksportuj zaznacz Tylko obrazy.

8 Kliknij przycisk Eksportuj.

Uwaga: Aby anulować bez eksportowania, kliknij podwójnie poza ramką zaznaczenia eksportowanego obszaru, naciśnij Escape lub zaznacz inne narzędzie.

Eksportowanie HTML

Jeśli nie określisz tego w inny sposób, to podczas eksportu pociętego na plasterki dokumentu Fireworks, faktycznie eksportujesz plik HTML i jego obrazy.

Fireworks generuje czysty HTML, który może być odczytany w większości przeglądarek internetowych i edytorów HTML. Jest wiele możliwości eksportowania Fireworks HTML:

- Eksportuj plik HTML, który może być potem otwarty do edycji przy pomocy innego edytora HTML.
- Eksportuj każdą stronę w pliku Fireworks do oddzielnego pliku HTML.
- Kopiuj kod HTML do Schowka w Fireworks, a następnie wklej go bezpośrednio do istniejącego dokumentu HTML.

- Eksportuj plik HTML, otwórz go w edytorze HTML, ręcznie kopiuj części kodu z pliku i wklej go do innego dokumentu HTML.
- Użyj polecenia Uaktualnij HTML, aby dokonać zmian we wcześniej utworzonym przez siebie pliku HTML.

Uwaga: Adobe Dreamweaver jest ściśle zintegrowany z Fireworks. Fireworks w inny sposób dokonuje eksportu HTML do Dreamweaver niż do innych edytorów HTML. Jeśli eksportujesz Fireworks HTML do Dreamweaver, zobacz “Praca z programem Dreamweaver” na stronie 312.

Domyślnie Fireworks przy eksporcie określa kodowanie UTF-8, co zapewnia, że znaki w pliku HTML będą poprawnie wyświetlane we wszystkich językach.

Możesz także eksportować HTML jako warstwy kaskadowego arkusza stylów (CSS) i XHTML.

Aby definiować, w jaki sposób Fireworks eksportuje HTML, użyj okna dialogowego Ustawiania HTML. Te ustawienia mogą być określone dla konkretnego dokumentu lub użyte jako domyślne ustawienia dla całego eksportowanego HTML.

O HTML

Kod HTML jest automatycznie generowany przez Fireworks, kiedy eksportujesz, kopiujesz lub uaktualniasz HTML. Nie musisz go rozumieć, aby z niego korzystać. Po wygenerowaniu nie ma potrzeby, aby go modyfikować, chyba że zmienisz nazwy lub umiejscowienie plików.

HTML, lub Hypertext Markup Language, jest obecnie standardem do wyświetlania zawartości stron internetowych. Plik HTML jest plikiem tekstowym, który posiada te elementy:

- Tekst, który pojawia się na stronie internetowej
- Tagi HTML, które definiują formatowanie i strukturę tekstu dla całego dokumentu, a także łączy do obrazów i innych dokumentów HTML (stron internetowych)

Tagi HTML są zamknięte w ostre nawiasy i wyglądają mniej więcej w taki sposób:

```
<TAG> tekst, do którego odnosi się TAG </TAG>
```

Otwierający znacznik mówi przeglądarce, aby sformatowała następujący po nim tekst w odpowiedni sposób lub by dodała grafikę. Zamykający znacznik (</TAG>), jeśli taki występuje, oznacza koniec formatowania.

Umieszczanie komentarzy w HTML

Fireworks HTML jest dobrze skomentowany, opisuje, co robi określony kod. Komentarze Fireworks HTML zaczynają się od <!-- i kończą -->. Wszystko między tymi dwoma znacznikami nie jest interpretowane jako kod HTML czy JavaScript. Jeśli chcesz, aby komentarze były zawarte w twoim HTML, musisz powiedzieć Fireworks o chęci włączenia tej opcji.

Aby dołączyć komentarze instruktażowe do eksportowanego pliku HTML:

❖ Przed eksportowaniem wybierz opcję Dołącz komentarze HTML w zakładce Ogólne okna dialogowego Ustawienia HTML.

Wyniki eksportowania

Kiedy eksportujesz lub kopiujesz HTML z Fireworks, w celu możliwości powtórnego utworzenia obrazu Fireworks na stronie internetowej, jest generowane:

- Jeśli dokument zawiera elementy interaktywne, kod HTML niezbędny do połączenia pociętych obrazów i kodu JavaScript. Fireworks HTML zawiera łączy do eksportowanych obrazów i ustawia kolor tła strony internetowej na kolor kanwy.

- Jeden lub więcej plików obrazów, w zależności od tego, ile plasterków znajduje się w twoim dokumencie i jak wiele stanów posiadają twoje przyciski.
- Plik o nazwie spacer.gif, jeśli to konieczne. Spacer.gif jest przezroczystym, 1x1 piks. plikiem GIF, którego używa Fireworks do rozwiązywania problemów odstępu, kiedy pocięte na plasterki obrazy zostają na nowo połączone w tabeli HTML. Możesz wybrać, czy Fireworks ma eksportować plik odstępu. Więcej informacji znajduje się w części “Ustawienia opcji eksportu HTML” na stronie 307.
- Jeśli dokument Fireworks zawiera wyskakujące menu i eksportujesz je, następujące pliki zostają eksportowane: pliki mm_css_menu.js i a .css, które zawierają kod CSS dla wyskakujących menu. Jeśli twoje wyskakujące menu zawiera podmenu, zostaje eksportowane również arrows.gif.
- Jeśli eksportujesz lub kopiujesz HTML do Dreamweaver, są tworzone pliki notek, które ułatwiają integrację Fireworks z Dreamweaver. Te pliki mają rozszerzenie .mno.

Eksportowanie Fireworks HTML

Fireworks pozwala na eksportowanie HTML do formatów Standardowy, Dreamweaver, FrontPage i Adobe GoLive. Standardowy HTML działa z większością edytorów HTML. Eksportowanie Fireworks HTML generuje plik HTML, który jest powiązany z plikami obrazów podanej przez ciebie lokalizacji.

Uwaga: Fireworks także eksportuje HTML, kiedy eksportujesz do warstw CSS do programu Director. Aby dowiedzieć się więcej na temat warstw CSS, zobacz “Eksportowanie warstw CSS” na stronie 305. Więcej informacji na temat Director znajdziesz w “Praca z programem Director” na stronie 338.

Ta metoda eksportu Fireworks HTML do innych aplikacji jest idealna, jeśli pracujesz w grupie. Eksportowanie pliku HTML dzieli obieg pracy na części, przez co jedna osoba zajmuje się pewnym zadaniem w jednej aplikacji, a inna może go przejąć używając innej aplikacji.

Możesz ustawić ogólne preferencje eksportu HTML przy użyciu okna dialogowego Ustawienia HTML. Więcej informacji znajduje się w części “Ustawienia opcji eksportu HTML” na stronie 307.

Uwaga: Dreamweaver jest ściśle zintegrowany z Fireworks. Fireworks w inny sposób przeprowadza eksport HTML do Dreamweaver niż do innych edytorów HTML. Jeśli eksportujesz Fireworks HTML do Dreamweaver, postępuj zgodnie z tym instrukcjami, ale aby uzyskać więcej informacji dla konkretnej aplikacji, zobacz także “Praca z programem Dreamweaver” na stronie 312.

Aby eksportować Fireworks HTML:

1 Wykonaj jedną z poniższych czynności, aby otworzyć okno dialogowe Eksportuj:

- Wypierz polecenie Plik > Eksport.
- Kliknij przycisk Szybki eksport w prawym górnym rogu okna Dokument, a następnie zaznacz opcje eksportu z wyskakującego menu docelowej aplikacji. Fireworks automatycznie wypełnia pola tekstowe okna dialogowego Eksportuj odpowiednimi ustawieniami dla konkretnej aplikacji.

Uwaga: Aplikacje nie Adobe znajdują się w podmenu Szybki eksport > Inne.

2 Przejdź do żadanego folderu serwisu na dysku twardym.

3 Wybierz polecenie HTML i obrazy z wyskakującego menu Eksportuj.

4 Kliknij przycisk Opcje i wybierz edytor HTML z wyskakującego menu Styl HTML na zakładce Ogólne okna dialogowego Ustawienia HTML. Jeśli twój edytor HTML nie jest wymieniony, wybierz Standardowy.

Uwaga: Jest ważne, żebyś zaznaczył twój edytor HTML jako styl HTML; w przeciwnym wypadku interaktywne elementy, takie jak przyciski i najazdy, nie będą dobrze działały po imporcie do twojego edytora HTML.

5 Kliknij OK, aby wrócić do okna dialogowego Eksportuj.

6 Wybierz polecenie Eksportuj plik HTML z wyskakującego menu HTML.

Wybór polecenia Eksportuj HTML generuje plik HTML oraz powiązane z nim pliki w miejscu, którego lokalizację sam ustalasz.

7 Jeśli twój dokument zawiera plasterki, wybierz polecenie Eksportuj plasterki z wyskakującego menu Plasterki.

8 Wybierz polecenie Umieść obrazy w podkatalogu, jeśli chcesz żeby obrazy były przechowywane w oddzielnym katalogu. Możesz wybrać konkretny katalog albo użyć domyślnego katalogu programu Fireworks o nazwie obrazy.

9 Jeśli eksportujesz wielostronicowy dokument Fireworks, odznacz pole wyboru Tylko bieżąca strona, aby eksportować wszystkie strony do oddzielnych dokumentów HTML.

10 Kliknij przycisk Eksportuj.

Po wyeksportowaniu przez program Fireworks pliki znajdują się na twardym dysku. Obrazy i plik HTML są generowane w miejscu, które określiłeś w oknie dialogowym Eksportuj.

Kopiowanie HTML do Schowka

Szybkim sposobem eksportowania HTML generowanego przez Fireworks jest kopiowanie go do Schowka.

Możesz kopiować kod HTML w Fireworks na dwa różne sposoby. Możesz użyć polecenie Kopiuj kod HTML albo możesz zaznaczyć Kopiuj do schowka w oknie dialogowym Eksportuj. Dzięki temu skopiujesz Fireworks HTML do Schowka i wygenerujesz połączone pliki obrazu w określonych przez siebie lokacjach. Następnie wkleisz HTML do dokumentu w twoim ulubionym edytorze HTML.

Mimo że kopiowanie do Schowka jest szybką metodą wstawiania Fireworks HTML do innych aplikacji, nie jest idealna w każdej sytuacji. Kopiowanie HTML do Schowka ma następujące wady:

- Nie masz opcji zapisywania plików do podfolderów. Musisz przechowywać je w tym samym folderze, w którym wklejałeś i kopiowałeś HTML. Wyjątkiem jest HTML kopiowany do Dreamweaver.
- Wszystkie łącza i ścieżki używane w wyskakujących menu Fireworks zostaną odwzorowane na twój twardy dysk. HTML kopiowany do Dreamweaver jest wyjątkiem.
- Jeśli używasz edytora HTML innego niż Dreamweaver czy Microsoft FrontPage, kod JavaScript połączony z przyciskami, zachowaniami i obrazami najazdu jest kopiowany, ale może nie działać poprawnie.

Jeśli sprawia to problem, użyj opcje Eksportuj HTML zamiast kopiowania HTML do Schowka.

Uwaga: Przed kopiowaniem kodu HTML upewnij się, czy wybrałeś odpowiedni styl HTML i czy wybrałeś Dołącz komentarze HTML w zakładce Ogólne okna dialogowego Ustawienia HTML. Więcej informacji znajduje się w części "Ustawienia opcji eksportu HTML" na stronie 307.

Aby kopiować Fireworks HTML za pomocą opcji Kopiuj kod HTML:

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz Edycja > Kopiuj kod HTML.
- Kliknij przycisk Szybki eksport i wybierz Kopiuj kod HTML z wyskakującego menu.

2 Postępuj zgodnie z kreatorem, który poprowadzi cię przez opcje eksportu twojego HTML i obrazów. Kiedy pojawi się takie pytanie, określ folder, który będzie docelowy dla eksportowanych obrazów. Musi to być miejsce, w którym znajduje się twój plik HTML.

Uwaga: Jeśli planujesz wklejanie kodu HTML do Dreamweaver, to miejsce eksportu obrazów nie gra roli, jak długo są one w tej samej witrynie Dreamweaver, w której jest plik HTML, do którego chcesz wkleić swój kod.

Kreator eksportuje obrazy do określonego miejsca i kopiuje kod HTML do Schowka.

Aby kopiować Fireworks HTML za pomocą okna dialogowego Eksportuj:

1 Wypierz polecenie Plik > Eksport.

Uwaga: Opcjonalnie, jeśli eksportujesz do Dreamweaver, kliknij przycisk Szybki eksport i wybierz z podmenu Dreamweaver polecenie Kopiuj HTML do schowka.

2 W oknie dialogowym Eksportuj, określ folder jako miejsce docelowe dla eksportowanych obrazów. Musi to być to samo miejsce, w którym znajduje się twój plik HTML.

Uwaga: Jeśli planujesz wklejanie kodu HTML do Dreamweaver, to miejsce eksportu obrazów nie gra roli, jak długo są one w tej samej witrynie Dreamweaver, w której jest plik HTML, do którego chcesz wkleić swój kod.

3 Wybierz HTML i obrazy z wyskakującego menu Eksportuj.

4 Wybierz Kopiuj do schowka z wyskakującego menu HTML.

5 Jeśli twój plik zawiera plasterki, wybierz Eksportuj plasterki z wyskakującego menu Plasterki.

6 Kliknij przycisk Opcje, wybierz edytor HTML z okna dialogowego Ustawienia HTML i kliknij OK.

7 Kliknij Eksportuj w oknie dialogowym Eksportuj.

Aby wkleić HTML kopiowane z Fireworks do dokumentu HTML:

1 W twoim edytorze HTML otwórz istniejący dokument HTML lub utwórz nowy. Zapisz dokument w tym samym miejscu, do jakiego eksportowałeś swoje obrazy.

Uwaga: Zapisywanie pliku HTML w tym samym miejsce, w jakim znajdują się eksportowane obrazy, nie jest konieczne, jeśli używasz programu Dreamweaver. Jak długo eksportujesz obrazy z Fireworks do witryny Dreamweaver i zapisujesz plik HTML w miejsce w obrębie tej witryny, Dreamweaver automatycznie poprawi ścieżki do połączonych obrazów.

2 Obejrzyj kod HTML i określ punkt wstawiania między znacznikami <BODY> .

Uwaga: Kod HTML kopiowany z Fireworks nie zawiera otwierającego ani zamykającego znacznika <HTML> ani <BODY>.

3 Wklej kod HTML. Poszukaj w systemie pomocy twojego edytora HTML informacji na temat wklejania zawartości ze Schowka.

Kiedy wklejasz kod do edytorów HTML, jest ważne, aby trzymać obrazy i pliki HTML w odpowiednich lokacjach, ponieważ w przeciwnym wypadku łącza mogą być wadliwe. Jeśli to możliwe podczas kopiowania do Schowka, upewnij się, czy obrazy są eksportowane do docelowej lokacji, w której będą umieszczone na stronie internetowej. Fireworks używa względnych adresów URL, więc jeśli HTML lub obrazy zmienią miejsce, łącza URL przestają działać.

Kopiowanie i wklejanie HTML z eksportowanego pliku Fireworks

Możesz otworzyć eksportowany Fireworks HTML w edytorze HTML i kopiować oraz wklejać części kodu do innego pliku HTML.

Aby skopiować kod z eksportowanego pliku Fireworks i wkleić go do innego dokumentu HTML:

1 Otwórz plik Fireworks HTML, który eksportowałeś, w edytorze HTML.

2 Podświetl potrzebny kod i kopiuj go do Schowka

3 Otwórz istniejący dokument HTML lub utwórz nowy.

4 Wklej kod ze Schowka do określonego miejsca w nowym pliku HTML. Nie musisz kopiować znaczników `<HTML>` i `<BODY>`, ponieważ są one już umieszczone w docelowym dokumencie HTML.

Jeśli wybierzesz Dołącz komentarze HTML w oknie dialogowym Ustawienia HTML w Fireworks, postępuj zgodnie z instrukcjami w komentarzach, aby kopiować i wklejać kod do odpowiednich lokacji.

5 Jeśli twój dokument Fireworks zawiera interaktywne elementy, będziesz musiał kopiować również kod JavaScript.

Kod JavaScript jest otoczony znacznikami `<SCRIPT>` i jest umieszczony w sekcji `<HEAD>` dokumentu. Kopiuj i wklej całą sekcję `<SCRIPT>`, chyba że docelowy dokument zawiera już sekcję `<SCRIPT>`. W takim przypadku powinieneś kopiować i wkleić tylko zawartość z sekcji `<SCRIPT>` do istniejącej już sekcji `<SCRIPT>`, będąc przy tym uważny, aby nie nadpisać istniejącej zawartości. Także upewnij się, czy nie duplikujesz funkcji JavaScript w sekcji `<SCRIPT>` po wklejeniu kodu.

Uaktualnianie eksportowanego HTML

Polecenie Uaktualnij HTML w Fireworks pozwala na wprowadzenie zmian do dokumentu HTML Fireworks, którego wcześniej eksportowałeś. Ta funkcja jest użyteczna, jeśli chcesz uaktualniać tylko część dokumentu.

Uwaga: Uaktualnij HTML działa inaczej w dokumentach Dreamweaver niż w innych dokumentach HTML. Więcej informacji znajduje się w części "Praca z programem Dreamweaver" na stronie 312.

Kiedy uaktualniasz Fireworks HTML, możesz zastąpić tylko zmienione obrazy lub nadpisać cały kod i obrazy. Jeśli wybierzesz zastąpienie zmienionych obrazów, wszystkie dokonane zmiany pliku HTML uczynione poza Fireworks, zostają niezmienione.

Uwaga: Aby dokonać dużych zmian w wyglądzie dokumentu, dokonaj ich w Fireworks, a następnie ponownie eksportuj plik HTML.

Aby uaktualniać HTML za pomocą polecenia Uaktualnij HTML:

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz Plik > Uaktualnij HTML.
- Kliknij przycisk Szybki eksport i wybierz Uaktualnij HTML z wyskakującego menu.

2 Wybierz w oknie dialogowym Wskaż plik HTML plik, który chcesz uaktualnić.

3 Kliknij przycisk Otwórz.

4 Jeśli nie został znaleziony żaden HTML wygenerowany przez Fireworks, kliknij OK, aby wstawić nowy HTML na końcu dokumentu.

5 Jeśli został odnaleziony HTML wygenerowany przez Fireworks, wybierz jedną z poniższych możliwości i kliknij OK:

Zastąp obrazy i ich HTML zastępuje wcześniejszy Fireworks HTML.

Uaktualnij tylko obrazy nadpisuje tylko obrazy.

6 Jeśli pojawia się okno dialogowe Wybierz folder obrazów, wybierz folder i kliknij Otwórz.

Eksportowanie warstw CSS

Kaskadowe arkusze stylów (CSS) dają ci dodatkową kontrolę nad tym, w jaki sposób są wyświetlane strony internetowe. Warstwy CSS pozwalają na utworzenie arkuszy stylów lub szablonów, które określają wygląd różnych elementów, takich jak nagłówki czy łącza. Za pomocą CSS może kontrolować styl i układ wielu stron na raz. Warstwy CSS mogą być położone jedna na drugiej. W Fireworks zwykle wyjście HTML nie nawarstwia się.

Aby eksportować grafikę do warstwy CSS:

- 1 Wypierz polecenie Plik > Eksport.
- 2 W oknie dialogowym Eksportuj wpisz nazwę pliku i wybierz folder docelowy.
- 3 Wybierz Warstwy CSS z wyskakującego menu Eksportuj.
- 4 W wyskakującym menu ródło zaznacz jedną z poniższych możliwości:

Warstwy Fireworks eksportuje wszystkie warstwy jako warstwy CSS.

Ramki Fireworks eksportuje wszystkie ramki jako warstwy CSS.

Plasterki Fireworks eksportuje plasterki w dokumencie jako warstwy CSS.

- 5 Wybierz Przytnij obrazy, aby automatycznie wykadrować eksportowane obrazy i warstwy, by pasowały do obiektów.
- 6 Wybierz Wyślij obrazy do podfolderu, aby wybrać folder dla obrazów.
- 7 Kliknij Eksportuj.

Eksportowanie XHTML

W niedalekiej przyszłości XHTML zapewne zastąpi HTML jako standard wyświetlania zawartości Internetu. XHTML jest nie tylko kompatybilny wstecz - to znaczy, że większość obecnych przeglądarek go obsługuje - ale także może być czytany przez dowolne urządzenie, które wyświetla zawartość XML, jak PDA, telefony komórkowe i inne urządzenia przenośne.

XHTML jest kombinacją HTML, obecnego standardu formatowania i wyświetlania stron internetowych, i XML (Extensible Markup Language). XHTML posiada elementy HTML, ale jednocześnie poddaje się bardziej restrykcyjnym regułom składni XML.

Fireworks pozwala na eksport XHTML dla wsparcia tego formatu.

Uwaga: Fireworks importuje także XHTML. Więcej informacji znajduje się w części "Tworzenie plików Fireworks PNG z plików HTML" na stronie 19.

Aby uzyskać więcej informacji, zobacz specyfikację XHTML utworzoną przez Konsorcjum World Wide Web (W3C) www.w3.org.

Aby eksportować XHTML z Fireworks:

- 1 Wybierz Plik > Ustawienia HTML, wybierz styl XHTML z wyskakującego menu Styl HTML na zakładce Ogólne i kliknij OK.
- 2 Eksportuj swój dokument za pomocą jednej z metod dostępnych do eksportowania lub kopiowania HTML. Aby uzyskać więcej informacji na temat wielu sposobów eksportu i kopiowania HTML z Fireworks, zobacz "Eksportowanie HTML" na stronie 300.

Uwaga: Podczas eksportu XHTML, Fireworks używa kodowania UTF-8. Aby uzyskać więcej informacji na temat kodowania UTF-8, zobacz "Eksportowanie plików za pomocą i bez pomocy kodowania UTF-8" na stronie 306.

Eksportowanie plików za pomocą i bez pomocy kodowania UTF-8

Przeglądarki internetowe nie wyświetlają w jednym dokumencie HTML różnych zestawów znaków. Na przykład, tekst chiński i angielski nie mogą być wyświetlone na tej samej stronie, ponieważ przeglądarki internetowe nie potrafią wyświetlać w jednym dokumencie różnych zestawów znaków.

UTF-8, skrót Universal Character Set Transformation Format-8, jest sposobem kodowania tekstu, który pozwala przeglądarkom internetowym wyświetlać różne zestawy znaków na tej samej stronie HTML. Fireworks pozwala ci na eksport HTML za pomocą kodowania UTF-8.

Uwaga: Fireworks potrafi także importować dokumenty, które używają kodowania UTF-8. Więcej informacji znajduje się w części “Tworzenie plików Fireworks PNG z plików HTML” na stronie 19.

W Fireworks kodowanie UTF-8 jest domyślnie włączone, więc dowolny eksportowany przez ciebie dokument HTML wyświetla znaki z wielu zestawów. Jeśli chcesz, możesz wyłączyć kodowanie UTF-8.

Aby eksportować dokumenty bez kodowania UTF-8:

- 1 Wybierz Plik > Ustawienia HTML.
- 2 Na zakładce Określony dokument wyczyść pole Kodowanie UTF-8 i kliknij OK.

Uwaga: Więcej informacji na temat opcji ustawienia HTML znajdziesz w “Ustawienia opcji eksportu HTML” na stronie 307.

- 3 Eksportuj swój dokument za pomocą jednej z metod dostępnych do eksportowania lub kopiowania HTML. Aby uzyskać informacje na temat wielu sposobów eksportu i kopiowania HTML z Fireworks, zobacz “Eksportowanie HTML” na stronie 300.

Ustawienia opcji eksportu HTML

Okno dialogowe Ustawienia HTML pozwala ci na zdefiniowanie, w jaki sposób Fireworks eksportuje HTML. Te ustawienia mogą być określone dla konkretnego dokumentu lub użyte jako domyślne ustawienie dla całego eksportowanego HTML. Zmiany dokonane w zakładce Określony dokument dotyczą tylko bieżącego dokumentu, ale możesz także użyć tych opcji jako domyślnych dla nowych dokumentów, jeśli klikniesz przycisk Ustaw domyślnie przed zamknięciem okna dialogowego Ustawienia HTML. Ustawienia Ogólne i Tablica są globalnymi preferencjami, które mają wpływ na wszystkie nowe dokumenty.

Aby określić, w jaki sposób Fireworks eksportuje HTML:

- 1 Wybierz Plik > Ustawienia HTML lub kliknij przycisk Opcje w oknie dialogowym Eksportuj.
- 2 W zakładce Ogólne wybierz jedną z następujących opcji:

- Wybierz Styl HTML, aby ustawić styl dla eksportowanego HTML.

Standardowy HTML działa z dowolnym edytorem HTML. Jednak jeśli dokument zawiera zachowania lub inną interaktywną zawartość, wybierz swój edytor, o ile widnieje na liście. Interaktywne elementy są inaczej eksportowane z Fireworks w zależności od wybranego stylu HTML.

Aby eksportować twój dokument w standardzie XHTML, wybierz odpowiedni styl XHTML z wyskakującego menu. Więcej informacji na temat XHTML znajdziesz w “Eksportowanie XHTML” na stronie 306.

- Wybierz rozszerzenie pliku z wyskakującego menu Rozszerzenie lub wpisz nowe.
- Wybierz Dołącz komentarze HTML, aby dodać komentarze mówiące o tym, gdzie kopiować i wkleić w HTML. Ta opcja jest zalecana, jeśli twój dokument zawiera interaktywne elementy takie jak przyciski, zachowania czy obrazy najazdów. Komentarze HTML pomagają w określeniu, które części kodu należy kopiować i wklejać.
- Wybierz Nazwa pliku małymi literami, aby utworzyć nazwę małymi literami dla pliku HTML i dla połączonym z nim plików obrazów do eksportu.

Uwaga: To nie utworzy rozszerzenia pliku HTML małymi literami, jeśli zostało wybrane rozszerzenie napisane dużymi literami w wyskakującym menu Rozszerzenie.

- Wybierz Użyj CSS dla wysuwanych menu, jeśli chcesz użyć CSS a nie JavaScript jako kod dla wyskakujących menu. To uprości zrozumienie i zachowanie kodu. Także będziesz mógł ponumerować menu i uaktualniać łącza wewnątrz kodu za pomocą Dreamweaver.
- Wybierz Zapisz CSS do zewnętrznego pliku, jeśli chcesz zapisać kod do pliku o rozszerzeniu css, który będzie eksportowany do tego samego miejsca, co pliku HTML. Nazwa pliku .css odpowiada nazwie pliku HTML (za wyjątkiem rozszerzenia pliku). Wybranie tej opcji także eksportuje plik o nazwie mm_css_menu.js do tego samego miejsca, w jaki znajduje się pliku HTML.

Uwaga: Opcja Zapisz CSS do zewnętrznego pliku jest dostępna tylko wtedy, kiedy wybrałeś opcję Użyj CSS dla wysuwanych menu.

- Wybierz połączoną aplikację z wyskakującego menu Kreator pliku (Macintosh). Kiedy podwójnie klikniesz eksportowany plik HTML na twoim twardym dysku, automatycznie otworzy się określona przez ciebie aplikacja.

3 W zakładce Tabela wybierz ustawienia dla tabel HTML. Aby uzyskać więcej informacji na temat definiowania właściwości dla eksportowanych tabel Fireworks HTML, zobacz “Definiowanie sposobu eksportu tabeli HTML.” na stronie 226.

4 W zakładce Określony dokument wybierz jedną z następujących opcji:

- Wybierz wzór dla auto-nazwania plasterków z wyskakujących menu Auto-nazwanie Plasterka. Możesz użyć domyślnych opcji lub wybrać swoje własne.

Uwaga: Uważaj przy wybieraniu Brak jako opcji menu dla auto-nazwania plasterków. Jeśli wybierzesz Brak jako opcję w jednym z trzech pierwszych menu, Fireworks eksportuje pliki plasterków, które się będą po kolei nadpisywały, przez co uzyskasz jedną eksportowaną grafikę i tabelę wyświetlającą tę grafikę w każdej komórce.

- Wpisz tekst w pole tekstowe Opis obrazu zastępczego. To jest zastępczy tekst, który pojawia się w miejscu wszystkich obrazów, podczas gdy są one pobierane z sieci i w miejscu obrazów, których nie udało się pobrać. W niektórych przeglądarkach może on się pokazywać jako krótki opis w momencie, gdy znajduje się nad nim wskaźnik myszki. To jest także pomoc dla użytkowników niedowidzących.
- Wybierz Kilka stron HTML z paskiem nawigacji, kiedy eksportujesz pasek nawigacji łączący razem kilka stron. Kiedy ta opcja jest wybrana, Fireworks eksportuje dodatkowe strony dla każdego przycisku na pasku zadań.
- Kodowanie UTF-8 jest domyślnie włączona w Fireworks, co pozwala twoim eksportowanym dokumentom na wyświetlanie znaków dla wielu zestawów znaków. Jeśli chcesz wyłączyć tę opcję, wyczyść pole Kodowanie UTF-8. Aby uzyskać więcej informacji na temat kodowania UTF-8, zobacz “Eksportowanie plików za pomocą i bez pomocy kodowania UTF-8” na stronie 306.

5 Kliknij Ustaw domyślnie, aby zapisać te ustawienia jako twoje domyślne globalne ustawienia.

6 Kliknij przycisk OK.

Użycie przycisku Szybki eksport



Przycisk Szybki eksport, umieszczony w prawym górnym rogu okna Dokument, pozwala na prosty dostęp do często używanych opcji eksportu plików Fireworks do innych aplikacji. Korzystając z przycisku Szybki eksport możesz eksportować wiele różnych formatów, między innymi Dreamweaver i GoLive.

Wszystkie opcje eksportu dostępne dzięki przyciskowi Szybki eksport są także dostępne w innych miejscach w Fireworks, takich jak okno dialogowe Eksportuj i menu Edytuj. Przycisk Szybki eksport dostarcza skrótu do większości najczęściej używanych opcji eksportu. Aby uzyskać więcej informacji na temat eksportowania do każdego formatu, zobacz “Używanie programu Fireworks z innymi programami” na stronie 311.

Dla większości formatów jest dostępnych kilka metod eksportu. Na przykład, możesz eksportować Dreamweaver HTML lub uaktualniać istniejący Dreamweaver HTML. Lub kopiować Dreamweaver HTML do Schowka. Możesz eksportować plik Flash SWF lub kopiować zaznaczone obiekty jako wektory.

Możesz nawet użyć przycisku Szybki eksport, aby uruchomić inne aplikacje, a także oglądać dokumenty Fireworks w wybranej przeglądarce. Poprzez upłynnienie procesu eksportu, przycisk Szybki eksport oszczędza czas i usprawnia przebieg pracy projektowej.

Uwaga: Przycisk Szybki eksport eksportuje grafiki i plasterki za pomocą ustawień, które podajesz w panelu Optymalizuj. Upewnij się, czy zoptymalizowałeś grafikę przed eksportowaniem jej za pomocą przycisku Szybki eksport. Więcej informacji na temat optymalizacji znajdziesz w "O optymalizacji" na stronie 275.

Aby eksportować dokument Fireworks lub zaznaczone grafiki za pomocą przycisku Szybki eksport:

1 Kliknij przycisk Szybki eksport i wybierz opcję eksportu z wyskakującego menu.

Odpowiednie opcje będą za ciebie automatycznie ustawione w oknie dialogowym Eksportuj. Dokonaj odpowiednich zmian opcji.

2 Wybierz miejsce przechowywanie eksportowanych plików, wpisz nazwę pliku i kliknij Eksportuj.

Aby uruchomić inną aplikację za pomocą przycisku Szybki eksport:

❖ Kliknij przycisk Szybki eksport i wybierz opcję Uruchom z podmenu aplikacji.

Dostosowywanie wyskakującego menu Szybki eksport

Możesz dodać dodatkowe opcje do wyskakującego menu Szybki eksport, jeśli znasz JavaScript i XML.

Aby dodać opcję do wyskakującego menu Szybki eksport:

1 Utwórz swoje własne pliki JSF i przeciągnij je do folderu menu szybkiego eksportu na twardym dysku.

Uwaga: Dokładne miejsce tego folderu jest różne w zależności od używanego systemu operacyjnego. Folder Menu Szybkiego eksportu jest umiejscowione w podfolderze English folderu aplikacji Fireworks w systemie Windows. W systemie Macintosh ten folder znajduje się w folderze Contents/Resources/English.lproj w pakiecie aplikacji Fireworks. Aby dowiedzieć się więcej na temat pakietów aplikacji, zobacz "Przeglądanie zawartości pakietu (tylko Macintosh)" na stronie 376.

2 Edytuj plik .xml Menu Szybkiego poprzez dodanie odnośników do nowych plików JSF.

Przy następnym uruchomieniu Fireworks, nowoutworzone przez ciebie opcje są dodane do wyskakującego menu Szybki eksport. Więcej informacji znajdziesz w *Rozszerzanie Fireworks*.

Przesyłanie dokumentu Fireworks jako załącznik e-mail

Możesz w prosty sposób przesłać dokument jako załącznik e-mail za pomocą Fireworks. Możesz przesłać Fireworks PNG, skompresowany JPEG lub dokument, przy użyciu innego formatu pliku i ustawień optymalizacyjnych dostępnych w panelu Optymalizuj.

Aby przesłać dokument jako załącznik -email przy użyciu domyślnego klienta e-mail:

1 Wybierz Plik >Dołącz do E-maila

2 Wybierz jedną z następujących opcji:

dołączony plik PNG z Fireworks dołącza bieżący dokument PNG jako nową wiadomość e-mail.

Skompresowany JPEG dołącza bieżący dokument do nowej wiadomości e-mail przy pomocy ustawienia optymalizacyjnego JPEG - lepsza jakość.

Użyj ustawień eksportu dołącza bieżący dokument jako wiadomość e-mail przy pomocy ustawień zdefiniowanych w panelu Optymalizuj.

***Uwaga:** Mozilla, Netscape 6 i Nisus EMailer nie są obsługiwane w systemie Macintosh.*

Użycie przycisku Zarządzanie plikiem

 Przycisk Zarządzanie plikiem, umieszczony na górze okna Dokument obok przycisku Szybki eksport, oferuje prosty dostęp do poleceń transportu pliku. Możesz używać przycisku Zarządzanie plikiem, jeśli twój dokument jest umieszczony w folderze serwisu Dreamweaver i serwis ten ma dostęp do zdalnego serwera. Jeśli użyłeś okna dialogowego Zarządzaj serwisem w Dreamweaver, aby określić docelowy folder lub folder zawierający docelowy folder jako folder główny dla serwisu, Fireworks będzie rozpoznawał twój folder jako serwis.

Przycisk Zarządzanie plikiem wyświetla następujące menu z poleceniami:

Pobierz kopiuje zdalną wersję pliku do lokalnego serwisu, nadpisując lokalną kopię.

Pobierz do edycji pobiera plik, nadpisując lokalny plik jego zdalną kopią. Opcja Pobierz jest włączona w Fireworks tylko jeśli jest zaznaczona opcja Włącz odłożenie i pobranie pliku w Dreamweaver serwisu, gdzie są umieszczone dokumenty.

Wyślij kopiuje lokalną wersję pliku do zdalnego serwisu, nadpisując zdalną kopię.

Odlóż pobiera lokalny plik, nadpisując zdalny plik jego lokalną kopią. Opcja Odlóż jest włączona w Fireworks tylko jeśli jest zaznaczona opcja Włącz odłożenie i pobranie pliku w Dreamweaver serwisu, gdzie są umieszczone dokumenty.

Cofnij pobieranie do edycji cofa pobieranie lokalnego pliku i odkłada go, nadpisując plik lokalny przez jego zdalną kopię. Opcja Cofnij pobieranie jest włączona w Fireworks tylko jeśli jest zaznaczona opcja Włącz odłożenie i pobranie pliku w Dreamweaver serwisu, gdzie są umieszczone dokumenty.

***Uwaga:** Polecenie Zarządzanie plikiem jest włączone w Fireworks tylko, jeśli dokument jest umieszczony w folderze serwisu Dreamweaver ze zdefiniowanym zdalnym serwerem. Polecenia Fireworks Zarządzenie plikiem mogą tylko dotyczyć plików, które są umieszczone w serwisie korzystającym z metod FTP i Local/Network. Pliki w serwisach korzystających z FTP i innych metod transportu (takich jak SourceSafe, WebDAV i RDS) nie mogą być przesyłane ani pobierane ze zdalnego serwera za pomocą Fireworks.*

Aby uzyskać więcej informacji na temat menu Zarządzenie plikiem, zobacz "Praca z programem Dreamweaver" na stronie 312.

Rozdział 16: Używanie programu Fireworks z innymi programami

Fireworks jest niezbędnym narzędziem projektanta zarówno przy tworzeniu zawartości internetowej, jak multimedialnej. Fireworks bardzo dobrze współdziała z innymi aplikacjami, oferując bogaty wachlarz różnych funkcji wspomagających integrację, co upłynnia proces projektowy.

Możesz eksportować grafiki zrobione w programie Fireworks do wielu aplikacji, między innymi do produktów Adobe. Przy współpracy z innymi aplikacjami Adobe, Fireworks oferuje duże bogactwo funkcji integracyjnych:

- Fireworks może służyć do edycji wybranych grafik znajdujących się wewnątrz aplikacji Adobe, takich jak Adobe Dreamweaver, Adobe Flash, HomeSite, Adobe FreeHand i Adobe Director.
- Zachowania Fireworks nie ulegają zmianie po eksporcie do Dreamwaver i Director, przez co możesz eksportować elementy interaktywne takie jak przyciski czy najazdy.
- Silne spoiwo łączące Dreamwaver i Fireworks jest znane jako Roundtrip HTML. Dzięki Roundtrip HTML zrobienie zmian w jednej aplikacji, od razu odzwierciedla je w drugiej.
- Dreamwaver i Fireworks współdzielą cechę zarządzania plikami, która pozwala użytkownikom na wprowadzanie i usuwanie plików ze strony internetowej Dreamwaver.
- Flash i Fireworks również ściśle ze sobą współpracują. Możesz importować pliki źródłowe Fireworks PNG bezpośrednio do programu Flash bez potrzeby eksportowania ich na inny format graficzny. Flash oferuje wiele opcji, które pozwolą ci kontrolować, w jaki sposób są importowane obiekty i warstwy Fireworks.

Fireworks również upraszcza pracę z aplikacjami takimi tak Adobe Photoshop i Adobe GoLive. Na przykład, możesz w prosty sposób importować grafiki Photoshop jako pliki z pełną możliwością edycji lub tworzyć i edytować HTML za pomocą Fireworks i GoLive.

Rozdział ten obejmuje następujące tematy:

- “Praca z programem Dreamweaver” na stronie 312
- “Praca z programem Flash” na stronie 325
- “Praca z programem FreeHand” na stronie 333
- “Praca z programem Director” na stronie 338
- “Praca z programem HomeSite” na stronie 341
- “Praca z programem Photoshop” na stronie 344
- “O pracy z programem Illustrator” na stronie 348
- “O pracy z programem GoLive” na stronie 349
- “O pracy z edytorami HTML” na stronie 349
- “O rozszerzaniu Fireworks” na stronie 349
- “O Adobe XMP” na stronie 350
- “O Adobe Bridge” na stronie 350
- “Integracja Flex dla układów bogatych aplikacji internetowych (eksport MXML)” na stronie 351

Praca z programem Dreamweaver

Unikalne funkcje integracyjne sprawiają, że praca nad plikami na zmianę w Dreamweaver i Fireworks jest prosta. Dreamweaver i Fireworks rozpoznają i współdzielą wiele sposobów edycji pliku, takich jak zmiana łączy, mapy obrazu, plasterki tabeli i inne. Te dwie współpracujące ze sobą aplikacje umożliwiają płynny przepływ pracy nad edycją, optymalizacją, umiejscowieniem grafiki w plikach na stronach HTML.

Jeśli chcesz modyfikować obrazy i tabele Fireworks umieszczone w dokumentach Dreamweaver, możesz uruchomić program Fireworks z inspektora Właściwości w Dreamweaver, aby dokonać poprawek i potem wrócić do uaktualnionego dokumentu Dreamweaver. Jeśli chcesz zrobić szybką optymalizację rysunków i animacji, możesz otworzyć okno dialogowe Podgląd eksportu Fireworks z inspektora Właściwości Dreamweaver i wpisać uaktualnione ustawienia. W obu przypadkach uaktualnienia są dokonane w plikach w Dreamweaver, jak też w plikach źródłowych Fireworks, jeśli te pliki zostały otwarte.

Aby w przyszłości upłynnić przepływ pracy w projektowaniu dokumentów internetowych, możesz utworzyć elementy zastępcze rysunków Dreamweaver, które potem staną się rysunkami Fireworks. Później możesz wybrać te elementy zastępcze i uruchomić Fireworks, aby utworzyć grafikę o wymiarach określonych przez te elementy. Kiedy jesteś w Fireworks, możesz zmienić wymiary obrazka.

Umieszczanie obrazków Fireworks w plikach Dreamweaver

Jest kilka sposobów umieszczenia grafiki Fireworks w dokumencie Dreamweaver. Możesz umieścić ukończoną grafikę Fireworks przy pomocy panelu Pliki lub menu Wstaw w programie Dreamweaver lub możesz utworzyć nowy dokument Fireworks z elementu zastępczego obrazka w Dreamweaver.

Możesz wstawić bezpośrednio do dokumentu Dreamweaver dowolny plik graficzny o formacie wspieranym przez Fireworks i Dreamweaver używając panelu Pliki lub menu Wstaw w programie Dreamweaver. Najpierw musisz eksportować obrazy z programu Fireworks. Więcej informacji na temat eksportu obrazków znajdziesz w Pomocy Fireworks.

Aby wstawić rysunek Fireworks do dokumentu Dreamweaver przy pomocy panelu Pliki:

- 1 Eksportuj swój obrazek z programu Fireworks do folderu serwisu lokalnego, który jest zdefiniowany w programie Dreamweaver.
- 2 Otwórz dokument Dreamweaver i upewnij się, czy jesteś w widoku Projekt.
- 3 Przeciągnij rysunek z panelu Pliki do dokumentu Dreamweaver.

Aby wstawić rysunek Fireworks do dokumentu Dreamweaver przy pomocy menu Wstaw:

- 1 Wskaż miejsce wstawiania, w którym chcesz umieścić obrazek w oknie Dokument Dreamweaver.
- 2 Wykonaj jedną z czynności:
 - Wybierz polecenie Wstaw > Obraz.
 - Kliknij Obrazy: Przycisk Obraz w kategorii Wspólne zakładki Wstaw.
- 3 Przejdź do obrazka, który eksportowałeś z programu Fireworks, i kliknij Otwórz.

Jeśli plik obrazka nie jest w bieżącej witrynie Dreamweaver, pojawi się wiadomość z pytaniem, czy chcesz kopiować ten plik do folderu witryny.

Tworzenie nowych plików Fireworks z elementów zastępczych Dreamweaver.

Elementy zastępcze obrazu sprawiają, że możesz wykorzystać siłę narzędzi Fireworks i Dreamweaver, ponieważ pozwalają na przeprowadzenie eksperymentów z wieloma różnymi układami w oknie dokumenty strony internetowej przed utworzeniem ostatecznej wersji. Elementy zastępcze pozwolą ci na podanie wielkości i pozycji, w jakich mają być umieszczone obrazy Fireworks w programie Dreamweaver.

Kiedy tworzysz obrazek Fireworks z elementu zastępczego obrazka Dreamweaver, jest tworzony nowy dokument Fireworks, z kanwą o tych samych wymiarach, co zaznaczony element zastępczy. Wewnątrz Fireworks możesz korzystać z narzędzi Fireworks do tworzenia grafiki. Możesz nawet ciąć dokument i dodać do niego cechy interaktywności takie jak przyciski, najazdy i inne zachowania.

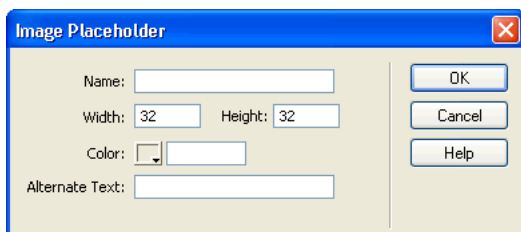
Uwaga: Wszystkie zachowania użyte w ramach programu Fireworks nie ulegają zmianie przy eksporcie do Dreamweaver. Podobnie większość zachowań Dreamweaver zastosowanych do elementów zastępczych obrazków jest zachowana podczas wczytywania i edycji w programie Fireworks. Jednak jest jeden wyjątek: rozłączne najazdy zastosowane do elementów zastępczych obrazków w programie Dreamweaver nie są zachowane podczas otwarcia i edycji w programie Fireworks.

Kiedy skończysz sesję w Fireworks i powrócisz do Dreamweaver, nowa utworzona przez ciebie grafika Fireworks zajmuje miejsce pierwotnie zaznaczonego elementu zastępczego obrazu.

Aby utworzyć obrazek Fireworks z elementu zastępczego obrazu w Dreamweaver, należy:

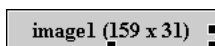
- 1 W programie Dreamweaver zapisz dokument HTML w twoim folderze witryny Dreamweaver.
- 2 Ustaw punkt wstawiania w żądanym miejscu w twoim dokumencie i wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Wybierz Wstaw > Obiekty obrazu > Element zastępczy obrazu.
 - Kliknij Obrazy: wyskakujące menu Obraz z kategorii Wspólne w zakładce Wstaw i wybierz Element zastępczy obrazka.

Pojawi się okno dialogowe Element zastępczy obrazka.



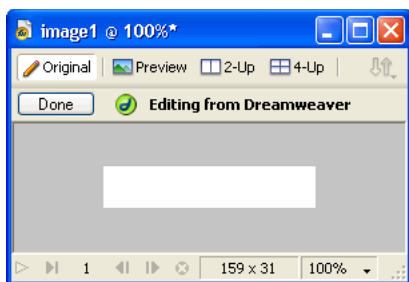
- 3 Wpisz nazwę, wymiary, kolor i tekst zastępczy dla elementu zastępczego i kliknij OK.

Element zastępczy obrazka zostaje wstawiony do dokumentu Dreamweaver.



- 4 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz element zastępczy obrazka i kliknij Utwórz w inspektorze Właściwości.
 - Wciśnij Control (Windows) lub Command (Macintosh) i dwukrotnie kliknij na element zastępczy obrazu.
 - Kliknij prawym przyciskiem myszki (Windows) lub Control (Macintosh), aby wybrać Utwórz obrazek w programie Fireworks.

Zostaje otwarty Fireworks z pustą kanwą, która dokładnie pasuje rozmiarem do elementu zastępczego obrazka. Okno Dokument oznacza, że edytujesz obrazek z programu Dreamweaver.



5 Utwórz nowy obrazek w Fireworks i po zakończeniu pracy kliknij Gotowe.

6 Określ nazwę i miejsce źródłowego pliku PNG w oknie dialogowym Zapisz jako, a następnie kliknij Zapisz.

Uwaga: Jeśli wpisałeś nazwę elementu zastępczego obrazka z programu Dreamweaver w inspektorze Właściwości, to nazwa ta będzie domyślną nazwą pliku w Fireworks.

Więcej informacji na temat zapisywania plików Fireworks PNG znajdziesz w Pomocy Fireworks.

7 Określ nazwę do eksportowanego pliku obrazka w oknie dialogowym Eksportuj.

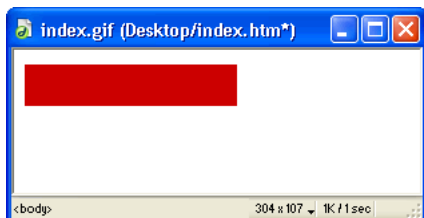
Te pliki obrazka są wyświetlane w programie Dreamweaver.

8 Określ miejsce dla eksportowanych plików lub pliku obrazka. Wybrane przez ciebie miejsce powinno znajdować się wewnątrz twojego folderu serwisu Dreamweaver.

Więcej informacji na temat eksportowania znajdziesz w Pomocy Fireworks.

9 Kliknij Zapisz.

Kiedy powrócisz do programu Dreamweaver, element zastępczy obrazka, który pierwotnie wybrałeś, jest zastąpiony przez utworzony przez ciebie nowy obrazek lub tabelę Fireworks.



Wstawianie kodu Fireworks HTML do programu Dreamweaver

Jest kilka możliwości wstawienia kodu HTML wygenerowanego przez Fireworks do dokumentu Dreamweaver: Możesz eksportować HTML albo kopiować kod HTML Fireworks do Schowka. Możesz także otworzyć eksportowany plik HTML Fireworks w programie Dreamweaver oraz kopiować i wklejać zaznaczone części kodu. Możesz w prosty sposób uaktualniać kod, który eksportowałeś do programu Dreamweaver, przy pomocy polecenia Uaktualnij HTML w programie Fireworks. Możesz nawet eksportować HTML jako element biblioteki Dreamweaver.

Więcej informacji na temat eksportu HTML znajdziesz w Pomocy Fireworks.

Uwaga: Przed eksportowaniem, kopiowaniem lub uaktualnianiem HTML Fireworks do użycia w programie Dreamweaver, upewnij się, czy wybrałeś Dreamweaver jako typ HTML w oknie dialogowym Ustawienia HTML. Więcej informacji znajdziesz w Pomocy Fireworks.

Eksportowanie HTML Fireworks do programu Dreamweaver.

Dwukrokowa operacja eksportowanie plików Fireworks do programu Dreamweaver. Eksportujesz pliki bezpośrednio do folderu serwisu Dreamweaver z programu Fireworks. To generuje plik HTML i powiązane pliki obrazów w podanej przez siebie lokacji. Potem umieszczasz kod HTML w programie Dreamweaver za pomocą funkcji Wstaw Fireworks HTML.

***Uwaga:** Przed eksportem upewnij się, czy wybrałeś jako typ HTML – Dreamweaver, w oknie dialogowym Ustawienia HTML. Więcej informacji znajdziesz w Pomocy Fireworks.*

Aby eksportować Fireworks HTML:

❖ Eksportuj twój dokument do formatu HTML. Więcej informacji znajdziesz w Pomocy Fireworks.

Aby wstawić Fireworks HTML do dokumentu Dreamweaver:

- 1 Zapisz twój dokument w określonym serwisie w Dreamweaver.
- 2 Określ punkt wstawiania w dokumencie; będzie oznaczał początek wstawionego przez siebie kodu HTML.
- 3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz Wstaw > Obiekty obrazu > Fireworks HTML.
 - Kliknij Obrazy: wyskakujące menu Obraz z kategorii Wspólne w zakładce Wstaw i wybierz Fireworks HTML.
- 4 W oknie dialogowym, które się pojawi, kliknij Przeglądaj, aby wybrać plik Fireworks HTML.
- 5 Wybierz Usuń plik po wstawieniu, aby przenieść plik HTML do Kosza (Windows) lub ostatecznie go usunąć (Macintosh) po zakończeniu operacji.

Użyj tej opcji, jeśli nie potrzebujesz pliku Fireworks HTML po wstawieniu go. Ta opcja nie dotyczy plików źródłowych PNG powiązanych z plikiem HTML.

***Uwaga:** Jeśli plik HTML znajduje się na urządzeniu sieciowym, to zamiast być przeniesionym do Kosza (Windows), jest na trwałe usunięty.*

- 6 Kliknij OK, aby wstawić kod HTML wraz z dołączonymi obrazkami, plasterkami i JavaScript, do dokumentu Dreamweaver.

Kopiowanie kodu Fireworks HTML do Schowka w celu użycia w Dreamweaver.

Szybką metodą wstawienia do Dreamweaver kodu HTML wygenerowanego przez Fireworks, jest kopiowanie go do Schowka z Fireworks i wklejenie bezpośrednio do dokumentu Dreamweaver. Cały kod HTML i JavaScript, który jest powiązany z dokumentem Fireworks, zostaje skopiowany do dokumentu Dreamweaver, obrazki zostają eksportowane w określone przez siebie miejsce, a Dreamweaver uaktualnia HTML poprzez dodanie względnych łączy do obrazków.

***Uwaga:** Przed kopiowaniem do Schowka upewnij się, czy wybrałeś jako typ HTML – Dreamweaver w oknie dialogowym Ustawienia HTML. Więcej informacji znajdziesz w Pomocy Fireworks.*

Aby skopiować HTML do Schowka w celu użycia go w Dreamweaver, wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Kopiuje HTML do Schowka w Fireworks, a następnie wklej w dokumencie Dreamweaver.
- Kliknij przycisk Szybki eksport i wybierz opcję Kopiuj kod HTML, a następnie wklej go do dokumentu Dreamweaver.

Więcej informacji znajdziesz w Pomocy Fireworks.

Uwaga: Ta metoda działa tylko z programem Dreamweaver, a nie z innymi edytorami HTML. Tylko Dreamweaver uaktualnia łącza do obrazków Fireworks podczas wklejania kodu HTML do dokumentu Dreamweaver.

Kopiowanie kodu z eksportowanego pliku Fireworks i wklejanie go do Dreamweaver.

Możesz otworzyć i eksportować plik Fireworks HTML do programu Dreamweaver, a następnie ręcznie kopiować i wklejać wybrane przez siebie części kodu do innego dokumentu Dreamweaver.

Uwaga: Przed eksportem z Fireworks upewnij się, czy wybrałeś jako typ HTML – Dreamweaver w oknie dialogowym Ustawienia HTML. Więcej informacji znajdziesz w Pomocy Fireworks.

Aby skopiować kod z eksportowanego pliku Fireworks i wkleić go do Dreamweaver:

❖ Eksportuj plik Fireworks HTML, a następnie kopij i wklej kod do istniejącego dokumentu Dreamweaver. Więcej informacji znajdziesz w Pomocy Fireworks.

Uaktualnianie Fireworks HTML eksportowanego do Dreamweaver

Polecenie Uaktualnij HTML w Fireworks pozwala na wprowadzenie zmian do dokumentu HTML, którego wcześniej eksportowałeś do Dreamweaver.

Uwaga: Podczas gdy funkcja Uaktualnij HTML jest użyteczna do uaktualniania kodu HTML, który wcześniej eksportowałeś do Dreamweaver, funkcja Roundtrip HTML przynosi jeszcze więcej zysków. Więcej informacji znajduje się w części “Edycja plików Fireworks za pomocą programu Dreamweaver” na stronie 318.

Za pomocą polecenia Uaktualnij HTML możesz edytować źródłowy rysunek PNG w Fireworks, a następnie automatycznie uaktualniać dowolny eksportowany kod HTML i pliki obrazków umieszczone w dokumencie Dreamweaver. To polecenie pozwala ci na uaktualnienie plików programu Dreamweaver, podczas gdy on nie jest uruchomiony.

Uwaga: Przed uaktualnianiem HTML upewnij się, czy wybrałeś jako typ HTML – Dreamweaver w oknie dialogowym Ustawienia HTML. Więcej informacji znajdziesz w Pomocy Fireworks.

Aby uaktualnić Fireworks HTML umieszczony z Dreamweaver:

- 1 Dokonaj zmian w dokumencie PNG w Fireworks.
- 2 Wybierz Plik > Uaktualnij HTML lub kliknij przycisk Szybki Eksport i wybierz Uaktualnij HTML z wyskakującego menu w Dreamweaver.
- 3 Przejdź do pliku Dreamweaver, który zawiera HTML do uaktualnienia, i kliknij Otwórz.
- 4 Przejdź do folderu docelowego, w którym chcesz umieścić uaktualnione pliki obrazków, i kliknij Otwórz.

Fireworks uaktualnia kod HTML i JavaScript w dokumencie Dreamweaver. Fireworks także eksportuje uaktualnione obrazki powiązane z kodem HTML i umieszcza je w określonym folderze docelowym.

Jeśli Fireworks nie jest w stanie znaleźć odpowiedniego kodu HTML do uaktualnienia, daje możliwość wstawienia nowego kodu HTML do dokumentu Dreamweaver. Fireworks umieszcza część nowego kodu JavaScript na początku dokumentu, a tabelę lub łącze HTML – na końcu.

Eksportowanie plików Fireworks do bibliotek Dreamweaver.

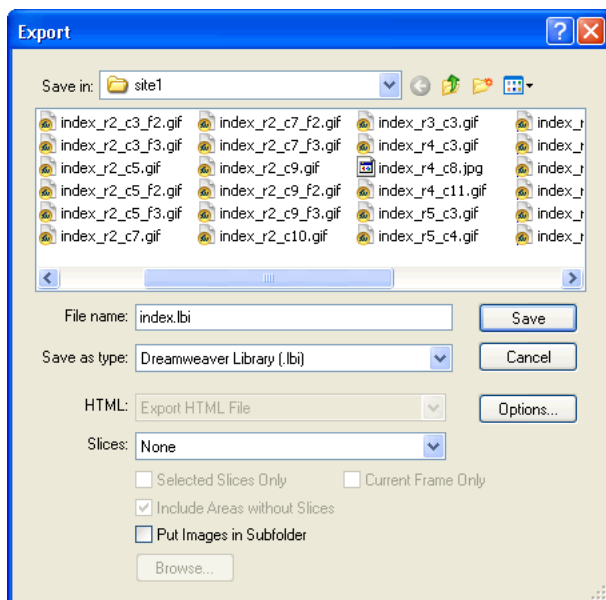
Elementy biblioteki Dreamweaver ułatwiają proces edycji i uaktualniania często używanych składników strony internetowej, takich jak loga firmy i inne grafiki, które pojawiają się na każdej stronie witryny. Element biblioteki jest częścią pliku HTML umieszczoną w folderze o nazwie Library w folderze głównym. Elementy biblioteki pojawiają się jako kategorie w panelu Zasoby w Dreamweaver. Możesz przeciągnąć element biblioteki (plik z rozszerzeniem .lbi) z panelu Zasoby do dowolnej strony w twojej witrynie, aby wstawić element biblioteki dla twojego pliku Dreamweaver.

Nie możesz edytować elementu biblioteki bezpośrednio w dokumencie Dreamweaver, możesz tylko edytować element głównej biblioteki. Następnie możesz sprawić, że Dreamweaver uaktualni każdą kopię tego elementu, która jest umieszczona w twojej witrynie. Elementy biblioteki programu Dreamweaver są podobne do symboli w Fireworks; zmiany uczynione w głównej bibliotece (LBI) dokumentu są widoczne we wszystkich instancjach biblioteki w witrynie.

Uwaga: Elementy biblioteki Dreamweaver nie obsługują wyskakujących menu.

Aby eksportować dokument Fireworks jako element biblioteki Dreamweaver:

- 1 Wypierz polecenie Plik > Eksport.
- 2 Wybierz Biblioteka Dreamweaver z wyskakującego menu Zapisz jako typ:



Wybierz folder Library w twojej witrynie Dreamweaver jako miejsce, gdzie można umieszczać pliki. Jeśli ten folder nie istnieje, użyj okna dialogowego Wybierz folder, aby utworzyć lub umiejscowić ten folder. Folder musi nosić nazwę Library, wielkość liter jest ważna, ponieważ Dreamweaver odróżnia litery duże od małych.

Uwaga: Dreamweaver nie rozpoznaje eksportowanego pliku jako element biblioteki, chyba że jest on zapisany w folderze Library.

- 3 Wpisz nazwę pliku w oknie dialogowym Eksportuj.
- 4 Jeśli twój obrazek zawiera plasterki, wybierz opcje dla plasterkowania. Więcej informacji znajdziesz w Pomocy Fireworks.
- 5 Wybierz Wyślij obraz do podfolderu, aby wybrać osobny folder dla zapisywanych obrazków.

6 Kliknij Zapisz.

Edycja plików Fireworks za pomocą programu Dreamweaver

Roundtrip HTML jest ważną funkcją, która integruje programy Fireworks i Dreamweaver. Dzięki niej zrobienie zmian w jednej aplikacji od razu odzwierciedla je w drugiej. Za pomocą Roundtrip HTML możesz skorzystać z integracji "uruchom i edytuj", aby edytować obrazki i tablice wygenerowane przez Fireworks, które znajdują się w dokumencie Dreamweaver. Dreamweaver automatycznie otwiera źródłowy plik PNG umieszczonego obrazka lub tabeli, przez co możesz dokonać potrzebnych zmian w Fireworks. Uaktualnienia, których dokonasz w Fireworks, są dokonywane po powrocie do Dreamweaver w umieszczonych rysunkach i tabelach.

Uwaga: Przed rozpoczęciem pracy z Roundtrip HTML powinieneś dokonać pewnych wstępnych operacji. Więcej informacji znajduje się w części "Ustawienia opcji "uruchom i edytuj"" na stronie 322.

O Roundtrip HTML

Fireworks rozpoznaje i zachowuje większość sposobów edycji dokonanych w dokumencie Dreamweaver, a w tym zmianę łączy, edycję map obrazu, tekstu i HTML w plasterkach oraz zachowania współdzielone między Fireworks a Dreamweaver. Inspektor Właściwości w programie Dreamweaver pomaga ci identyfikować w dokumencie obrazy, plasterki tabeli i tabele wygenerowane w Fireworks.

Mimo że Fireworks wspiera większość edycji wykonanych w Dreamweaver, radykalne zmiany dokonane na strukturze tabeli w Dreamweaver sprawiają, że powstają zmiany, których te programy nie potrafią tak samo sklasyfikować. Jeśli dokonasz znacznej zmiany w wyglądzie tabeli w Dreamweaver, a następnie próbujesz otworzyć ją i edytować w Fireworks, pojawi się ostrzeżenie, że zmiany dokonane w Fireworks nadpiszą wszystkie wcześniejsze zmiany dokonane w Dreamweaver. Jeśli chcesz dokonać znacznych zmian w wyglądzie tabeli, użyj funkcji Dreamweaver "uruchom i edytuj", aby edytować tabelę w Fireworks.

Edycja rysunków Fireworks

Możesz uruchomić Fireworks, aby edytować pojedyncze rysunki znajdujące się w dokumencie Dreamweaver.

Uwaga: Przed dokonaniem edycji grafik Fireworks z programu Dreamweaver, powinieneś dokonać kilku wstępnych operacji. Więcej informacji znajduje się w części "Ustawienia opcji "uruchom i edytuj"" na stronie 322.

Aby otworzyć i edytować obrazek Fireworks umieszczony w Dreamweaver należy:

- 1 W Dreamweaver wybierz Okno > Właściwości, aby otworzyć inspektor Właściwości, jeśli nie został jeszcze otwarty.
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz obrazek. (Inspektor Właściwości identyfikuje zaznaczanie jako obrazek Fireworks i wyświetla nazwę znanego pliku źródłowego PNG dla tego obrazka.) Następnie kliknij Edycja w inspektorze Właściwości
 - Przyciśnij Control (Windows) lub Command (Macintosh) i podwójnie kliknij obrazek, który chcesz edytować.
 - Przyciśnij Control (Windows) lub Command (Macintosh) i podwójnie kliknij obrazek oraz wybierz Edytuj z Fireworks z menu kontekstowego.

Dreamweaver uruchamia Fireworks, jeśli nie został on wcześniej otwarty.

3 Jeśli pojawi się zapytanie, określ, czy należy podać źródłowy plik Fireworks dla umieszczonego rysunku. Więcej informacji na temat plików źródłowych Fireworks PNG znajdziesz w Pomocy Fireworks.

4 W Fireworks, edytuj obrazek. Okno Dokument oznacza, że edytujesz obrazek z programu Dreamweaver.

Dreamweaver rozpoznaje i zachowuje wszystkie zmiany dokonane na obrazku w Fireworks.

5 Kiedy ukończysz edycję obrazka, kliknij Gotowe w oknie Dokument.

Rysunek zostanie eksportowany przy użyciu bieżących ustawień optymalizacyjnych, zostaje uaktualniony plik GIF lub JPEG używany przez Dreamweaver, a plik źródłowy PNG zostaje zapisany, jeśli został wybrany plik źródłowy.

Uwaga: Przy użyciu technologii Fireworks, Dreamweaver zapewnia podstawowe funkcje edycji obrazu, które pozwalają ci na modyfikację obrazków bez potrzeby użycia zewnętrznej aplikacji. Możesz kadrować, zmieniać wielkość, przeprowadzać ponowne próbkowanie, itd., nie opuszczając Dreamweaver. Funkcje edycji obrazków Dreamweaver dotyczą tylko formatów GIF i JPEG. Inne formaty obrazów bitmapowych nie mogą być edytowane za pomocą funkcji edycji obrazu. Więcej informacji na temat edycji obrazków w programie Dreamweaver, znajdziesz w Pomocy Dreamweaver.

Uwaga: Kiedy otworzysz obrazek z panelu Witryna Dreamweaver, uruchomi się domyślny edytor dla tego typu obrazka, który jest określony w Preferencjach Dreamweaver. Kiedy obrazek jest otwarty z tego miejsca, Fireworks nie otwiera źródłowego pliku PNG. Aby skorzystać z funkcji integracji Fireworks, otwórz obrazek w oknie Dokument Dreamweaver.

Edycja tabeli Fireworks

Kiedy otwierasz i edytujesz plasterek obrazka, który jest częścią tabeli Fireworks, Dreamweaver automatycznie otwiera źródłowy plik PNG dla całej tabeli.

Przed edycją tabeli Fireworks za pomocą programu Dreamweaver, powinieneś dokonać kilka wstępnych operacji. Więcej informacji znajduje się w części "Ustawienia opcji "uruchom i edytuj"" na stronie 322.

Uwaga: Możesz dostać informację o błędzie Dreamweaver, jeśli zagnieżdżisz inną tabelę wewnątrz tabeli oryginalnie wygenerowanej przez Fireworks, a następnie próbujesz edytować tabelę przy użyciu Roundtrip w Dreamweaver. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz TechNote 19231 na stronie internetowej Adobe.

Aby otworzyć i edytować tabelę Fireworks umieszczoną w Dreamweaver należy:

1 W Dreamweaver wybierz Okno > Właściwości, aby otworzyć inspektor Właściwości, jeśli nie został jeszcze otwarty.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zaznaczyć całą tabelę, kliknij wewnątrz tabeli, a następnie kliknij tag TABLE na pasku stanu. (Inspektor Właściwości identyfikuje zaznaczenie jako tabelę Fireworks i wyświetla nazwę znanego pliku źródłowego PNG dla tej tabeli.) Następnie kliknij Edycja w inspektorze Właściwości
- Kliknij lewy górny narożnik tabeli, aby ją zaznaczyć, a następnie Edytuj w inspektorze Właściwości.
- Zaznacz obrazek w tabeli, a następnie kliknij Edycja w inspektorze Właściwości.
- Przyciśnij Control (Windows) lub Command (Macintosh) i podwójnie kliknij obrazek, który chcesz edytować.
- Przyciśnij Control (Windows) lub Command (Macintosh) i podwójnie kliknij obrazek oraz wybierz Edytuj z Fireworks z menu kontekstowego.

Dreamweaver uruchamia Fireworks, jeśli nie został on wcześniej otwarty. W oknie Dokument pojawi się źródłowy plik PNG dla całej tabeli.

Więcej informacji na temat plików źródłowych Fireworks PNG znajdziesz w Pomocy Fireworks.

3 Dokonaj zmian w programie Fireworks.

Dreamweaver rozpoznaje i zachowuje wszystkie zmiany dokonane w tabeli w Fireworks.

4 Kiedy ukończysz edycję tabeli, kliknij Gotowe w oknie Dokument.

Pliki HTML i plasterki rysunku dla tabeli są eksportowane za pomocą bieżących ustawień optymalizacyjnych, tabela umieszczona w Dreamweaver zostaje uaktualniona, a plik źródłowy PNG zostaje zapisany.

O zachowaniach Dreamweaver

Jeśli pojedyncza, nie pocięta na plasterki grafika Fireworks zostaje wstawiona do dokumentu Dreamweaver i zostaje zastosowane zachowanie Dreamweaver, to ta grafika będzie posiadać na sobie plasterki w momencie otwarcia i edycji w Fireworks. Początkowo plasterki nie jest widoczny, ponieważ cięcie na plasterki jest automatycznie wyłączane, kiedy otwierasz i edytujesz pojedynczą, nie pociętą grafikę, do której zastosowano zachowania Dreamweaver. Możesz oglądać plasterki poprzez włączenie widoczności z Warstwy Internetu w panelu Warstwy.

Kiedy oglądasz właściwości plasterka w Fireworks, do którego zostało dołączone zachowanie Dreamweaver, okno tekstowe Łączy w inspektorze Właściwości może wyświetlać `javascript:;`. Usuwanie tego tekstu jest bezpieczne. Możesz wpisać zamiast niego wpisać URL, a zachowanie pozostanie niezmienione po powrocie do Dreamweaver.

Kiedy pracujesz z Roundtrip HTML za pomocą Dreamweaver, Fireworks wspiera formaty plików po stronie serwera, takie jak CFM czy PHP.

Dreamweaver wspiera wszystkie zachowania zastosowane w Fireworks, nawet te, które są wymagane do najazdów i przycisków. Następujące zachowania Dreamweaver są wspierane przez Fireworks w czasie sesji "uruchom-i-edytuj":

- Najazd prosty
- Zamień obraz
- Przywróć zamieniony obraz
- Ustaw tekst paska stanu
- Ustaw obraz paska nawigacji
- Wysuwane menu

Uwaga: Fireworks nie wspiera zachowań nieaktywnych, między innymi zachowań po stronie serwera.

Uwaga: Elementy biblioteki Dreamweaver nie obsługują wyskakujących menu.

Optymalizacja obrazków i animacji Fireworks umieszczonych w Dreamweaver

Możesz uruchomić Fireworks z Dreamweaver, aby szybciej eksportować zmiany z obrazków lub animacji umieszczonych w Fireworks, takie jak ponowne próbkowanie lub zmiana typu pliku. Fireworks pozwala ci na dokonanie zmian w ustawieniach optymalizacyjnych, ustawieniach animacji, wielkości oraz obszaru eksportowanego obrazka.

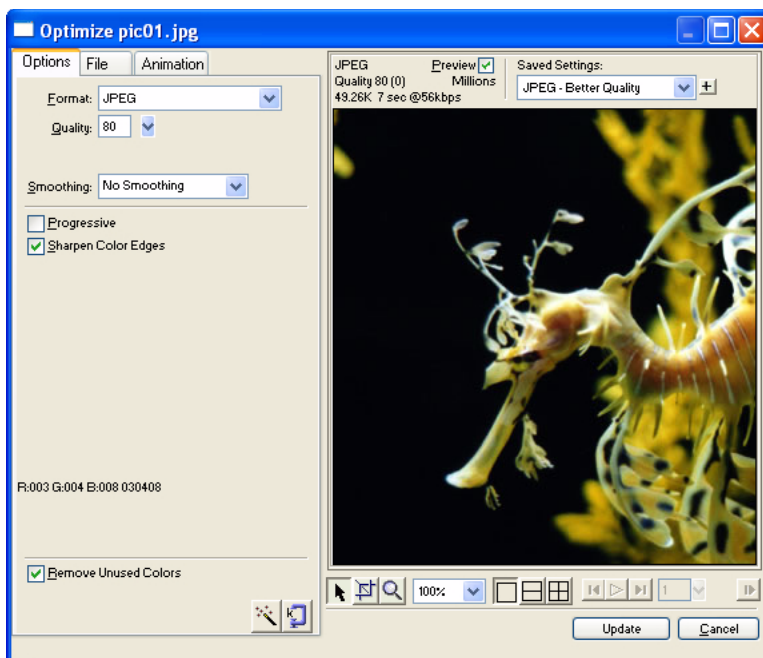
Aby zmienić ustawienia optymalizacyjne obrazka Fireworks umieszczonego w Dreamweaver:

1 Zaznacz obrazek w programie Dreamweaver i wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Wybierz Polecenia > Optymalizuj obraz w Fireworks.
- Kliknij przycisk Optymalizuj w Fireworks w inspektorze Właściwości.
- Kliknij prawym przyciskiem myszki (Windows) lub Control (Macintosh), aby wybrać z wyskakującego menu Optymalizuj w Fireworks.

2 Jeśli pojawi się zapytanie, określ, czy należy otworzyć źródłowy plik Fireworks dla umieszczonego rysunku.

Otwiera się okno dialogowe. Mimo że pasek tytułu nie wyświetla tej nazwy, jest to faktycznie okno dialogowe Podgląd eksportu Fireworks.



3 Wykonaj potrzebne zmiany w oknie dialogowym Podgląd eksportu:

- Aby edytować ustawienia optymalizacyjne, kliknij zakładkę Opcje.
- Aby edytować wielkość i obszar eksportowanego obrazka, kliknij zakładkę Plik i zmień potrzebne ustawienia. Jeśli zmienisz wymiary obrazka w Fireworks, po powrocie do Dreamweaver będziesz musiał również wyzerować wielkość obrazka w inspektorze Właściwości.
- Aby edytować ustawienia animacji dla obrazu, kliknij zakładkę Animacja i zmień potrzebne ustawienia.

Aby znaleźć więcej informacji na temat opcji dostępnych w tych zakładkach, zobacz Pomoc Fireworks.

4 Kiedy skończysz edytować obrazek, kliknij Uaktualnij.

Obrazek zostaje eksportowany przy użyciu nowych ustawień optymalizacyjnych, zostaje uaktualniony plik GIF lub JPEG umieszczony w programie Dreamweaver, a plik źródłowy PNG zostaje zapisany, jeśli został wybrany plik źródłowy.

Jeśli zmieniłeś format obrazka, kontroler łączy Dreamweaver poprosi cię o uaktualnienie odniesień do obrazka. Na przykład, jeśli zmieniłeś format obrazka o nazwie my_image z GIF na JPEG, kliknięcie OK przy zapytaniu zmienia wszystkie odniesienia w witrynie do my_image.gif na my_image.jpg.

Zmiana ustawień animacji

Jeśli otwierasz i optymalizujesz Animowany plik GIF, możesz także zmienić jego ustawienia animacji. Opcje animacji w oknie dialogowym Podgląd eksportu są podobne do tych, które udostępnia panel Ramki w Fireworks.

Uwaga: Nie możesz edytować pojedynczego elementu graficznego wewnątrz animacji Fireworks podczas sesji optymalizacyjnej otwartej z Dreamweaver. Aby edytować element graficzny w animacji, musisz otworzyć i edytować animację Fireworks. Więcej informacji znajduje się w części "Edycja plików Fireworks za pomocą programu Dreamweaver" na stronie 318.

Aby edytować ustawienia animacji, zobacz "Optymalizacja obrazków i animacji Fireworks umieszczonych w Dreamweaver" na stronie 320 i "Użycie Podglądu eksportu" w Pomocy Fireworks.

Ustawienia opcji "uruchom i edytuj"

Aby używać efektywnie Roundtrip HTML, powinieneś przeprowadzić pewne wcześniejsze operacje, takie jak ustawienie Fireworks jako pierwszy edytor w Dreamweaver i określenie preferencji „uruchom i edytuj” w Fireworks.

Uwaga: Przed pracą z Roundtrip HTML, powinieneś także zdefiniować serwis lokalny w Dreamweaver. Więcej informacji znajdziesz w Użycie Dreamweaver.

Oznaczenie Fireworks jako pierwszy zewnętrzny edytor obrazków z programu Dreamweaver.

Dreamweaver dostarcza preferencji automatycznego uruchamiania określonych aplikacji w celu edycji pewnych typów plików. Aby użyć funkcji "uruchom i edytuj" w Fireworks upewnij się, czy Fireworks jest ustawiony jako pierwszy edytor dla plików GIF, JPEG i PNG w Dreamweaver.

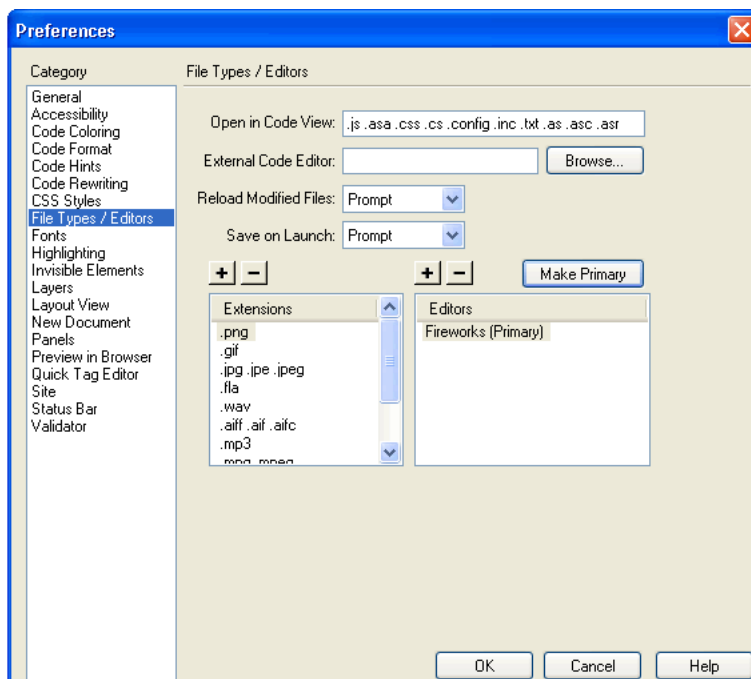
Mimo że możesz używać wcześniejszych wersji Fireworks jako zewnętrznych edytorów obrazków, wersje te oferują ograniczone możliwości funkcji "uruchom i edytuj". Kiedy pracujesz za pomocą Roundtrip HTML, Fireworks MX i Fireworks 4 nie wspomagają w pełni edycji komórek w tabelach Dreamweaver ani nie wspomagają zachowań zastosowanych w Dreamweaver. Fireworks 3 nie obsługuje w pełni otwierania i edycji tabeli i plasterków umieszczonych wewnątrz innej tabeli, podczas gdy Fireworks 2 nie wspiera otwierania i edycji plików źródłowych PNG jako umieszczonych obrazków.

Uwaga: Ponieważ Fireworks jest domyślnym zewnętrznym edytorem w Dreamweaver, ustawienie tych preferencji jest konieczne tylko, jeśli masz problem z uruchomieniem Fireworks CS3 z programu Dreamweaver.

Aby ustawić Fireworks jako pierwszy zewnętrzny edytor obrazków z programu Dreamweaver:

- 1 W Dreamweaver wybierz Edycja > Preferencje, a następnie wybierz Typy pliku/Edytory.
- 2 W liście Rozszerzenia wybierz rozszerzenie plików obrazków używanych w sieci (.gif, .jpg lub .png).

- 3 Zaznacz Fireworks, jeśli jest umieszczony w liście Edytorów. Jeśli na liście nie ma Fireworks, kliknij przycisk Plus (+), znajdź lokalizację aplikacji Fireworks na twardym dysku i kliknij Otwórz.



- 4 Kliknij Ustaw jako pierwszy.
- 5 Powtarzaj kroki od 2 do 4, aby ustawić Fireworks jako pierwszy edytor dla innych typów plików obrazków w sieci.

O Design Notes i plikach źródłowych

Fireworks zapisuje Design Notes, która zawiera informacje o pliku, kiedy eksportujesz plik Fireworks z zapisanego pliku źródłowego PNG do serwisu Dreamweaver. Na przykład, kiedy eksportujesz tabelę Fireworks, Fireworks zapisuje Design Note dla każdego eksportowanego obrazka. Te notatki Design Notes zawierają odnośnik do źródłowego pliku PNG, z którego pochodzą eksportowane pliki.

Kiedy otwierasz i edytujesz obrazek Fireworks z Dreamweaver, Dreamweaver używa Design Note, aby zlokalizować źródłowy PNG dla tego pliku. Zawsze zapisuj plik źródłowy PNG Fireworks i pliki eksportowane w serwisie Dreamweaver, aby osiągnąć najlepsze wyniki pracy. To zapewni, że każdy użytkownik współdzielący ten serwis może umieścić plik źródłowy PNG podczas uruchamiania Fireworks z programu Dreamweaver.

Określenia preferencji “uruchom i edytuj” dla plików źródłowych Fireworks

Preferencje “uruchom i edytuj” Fireworks pozwalają na określenie, w jaki sposób obsługiwać źródłowe pliki PNG podczas otwarcia plików Fireworks z innej aplikacji.

Dreamweaver rozpoznaje preferencje Fireworks “uruchom i edytuj” tylko w określonych sytuacjach, w których otwierasz i optymalizujesz obrazek Fireworks. Dokładniej mówiąc, musisz otwierać i optymalizować obrazek, który nie jest częścią tabeli Fireworks i nie zawiera ścieżki Design Note do źródłowego pliku PNG. We wszystkich innych sytuacjach, także przy użyciu preferencji “uruchom i edytuj” dla obrazków Fireworks, Dreamweaver automatycznie otwiera źródłowy plik PNG, prosząc o zlokalizowanie źródłowego pliku, którego nie można znaleźć.

Aby określić preferencję "uruchom i edytuj" dla plików źródłowych Fireworks:

1 W Fireworks wybierz Edycja > Preferencje.

Uwaga: W systemie Mac OS X, wybierz Fireworks > Preferencje.

2 Kliknij zakładkę Uruchom i edytuj (Windows) lub wybierz Uruchom i edytuj z wyskakującego menu (Macintosh).

3 Określ opcje, których chcesz użyć podczas edycji lub optymalizacji obrazków Fireworks umieszczonych w zewnętrznej aplikacji:

Zawsze użyj źródłowego PNG automatycznie otwiera plik Fireworks PNG, który jest zdefiniowany w Design Note tak samo jak w przypadku źródła dla umieszczonego obrazka. Aktualizacje są robione zarówno w źródłowym PNG, jak też w odnoszących się do niego umieszczonych obrazkach.

Nigdy nie używaj źródłowego PNG automatycznie otwiera umieszczony plik Fireworks, bez względu na istnienie źródłowego pliku PNG. Aktualizacje są robione tylko dla umieszczonego obrazka.

Pytaj przy uruchamianiu pozwala ci na określenie za każdym razem, czy należy otworzyć źródłowy plik PNG. Kiedy edytujesz lub optymalizujesz umieszczony obrazek, Fireworks wyświetla zapytanie, abyś podjął decyzję o funkcji "uruchom i edytuj". Możesz także określić ogólne preferencje "uruchom i edytuj".

Użycie przycisku Zarządzanie plikiem

Przycisk Zarządzanie plikiem , umieszczony na górze okna Dokument obok przycisku Szybki eksport, oferuje prosty dostęp do poleceń transportu pliku. Możesz używać przycisku Zarządzanie plikiem, jeśli twój dokument jest umieszczony w folderze serwisu Dreamweaver i serwis ten ma dostęp do zdalnego serwera. Jeśli użyłeś okna dialogowego Zarządzaj serwisem w Dreamweaver, aby określić docelowy folder lub folder zawierający docelowy folder jako folder główny dla serwisu, Fireworks będzie rozpoznawał twój folder jako serwis.

Przycisk Zarządzanie plikiem wyświetla następujące menu z poleceniami:

Pobierz kopiuje zdalną wersję pliku do lokalnego serwisu, nadpisując lokalną kopię.

Pobierz do edycji pobiera plik, nadpisując lokalny plik jego zdalną kopią. Opcja Pobierz jest włączona w Fireworks tylko jeśli jest zaznaczona opcja Włącz odłożenie i pobranie pliku w Dreamweaver serwisu, gdzie są umieszczone dokumenty.

Wyślij kopiuje lokalną wersję pliku do zdalnego serwisu, nadpisując zdalną kopię.

Odlóż pobiera lokalny plik, nadpisując zdalny plik jego lokalną kopią. Opcja Odlóż jest włączona w Fireworks tylko jeśli jest zaznaczona opcja Włącz odłożenie i pobranie pliku w Dreamweaver serwisu, gdzie są umieszczone dokumenty.

Cofnij pobieranie do edycji cofa pobieranie lokalnego pliku i odkłada go, nadpisując plik lokalny przez jego zdalną kopię. Opcja Cofnij pobieranie jest włączona w Fireworks tylko jeśli jest zaznaczona opcja Włącz odłożenie i pobranie pliku w Dreamweaver serwisu, gdzie są umieszczone dokumenty.

Uwaga: Polecenie Zarządzanie plikiem jest włączone w Fireworks tylko, jeśli dokument jest umieszczony w folderze serwisu Dreamweaver ze zdefiniowanym zdalnym serwerem. Polecenia Fireworks Zarządzanie plikiem mogą tylko dotyczyć plików, które są umieszczone w serwisie korzystającym z metod FTP i Local/Network. Pliki w serwisach korzystających z SFTP i innych metod transportu (takich jak SourceSafe, WebDAV i RDS) nie mogą być przesyłane ani pobierane ze zdalnego serwera za pomocą Fireworks.

Praca z programem Flash

Fireworks jest również zintegrowany z programem Flash. Możesz w prosty sposób importować, kopiować i wklejać, czy eksportować z Fireworks wektory, bitmapy, animacje, wielostanowe graficzne przyciski do programu Flash. Funkcjonalność “uruchom i edytuj” również ułatwia edycję grafiki Fireworks z poziomu Flash.

Uwaga: Styl Flash HTML nie wspiera kodu dla wyskakujących menu. Zachowania przycisku Fireworks i inne typy interaktywności nie są importowane do Flash.

Umieszczanie grafik Fireworks w programie Flash.

Możesz umieścić grafiki Fireworks we Flash na wiele sposobów. Importowanie lub kopiowanie i wklejanie pliku Fireworks PNG daje ci dużą kontrolę nad tym, w jaki sposób grafiki i animacje są importowane do Flash.

Mimo że masz większą kontrolę podczas importowania, kopiowania i wklejania plików Fireworks PNG, możesz także importować JPG, GIF, PNG i SWF, które zostały eksportowane z Fireworks.

Uwaga: Kiedy grafiki Fireworks są importowane lub kopiowane i wklejane do Flash, niektóre atrybuty są gubione (takie jak filtry aktywne i tekstury). Nie możesz importować lub kopiować i wklejać efektu konturu gradientu z Fireworks do dokumentu Flash. Dodatkowo, Flash wspiera tylko kryjące wypełnienia, wypełnienia gradientem i podstawowe obrysy.

Importowanie plików Fireworks PNG do Flash

Możesz importować pliki źródłowe Fireworks PNG bezpośrednio do programu Flash bez potrzeby eksportowania ich na inny format graficzny. Wszystkie wektory, bitmapy, animacje i wielostanowe graficzne przyciski Fireworks mogą być importowane do Flash.

Uwaga: Zachowania przycisku Fireworks i inne typy interaktywne nie są importowane do Flash, ponieważ zachowania Fireworks są włączone dzięki JavaScript, który jest zewnętrzny względem tego formatu pliku. Flash używa wewnętrznego kodu ActionScript™.

Kiedy importujesz plik Fireworks PNG do programu Flash, masz do wyboru wiele opcji importu. Jeśli twój plik PNG jest wielostronicowy, możesz importować wszystkie strony do nowych ramek lub scen Flash lub wybrać określoną stronę do importu do bieżącej ramki. Możesz importować całą zawartość strony, włączając ramki, warstwy i obiekty, jako klip filmowy Flash; albo możesz importować całą zawartość do pojedynczej nowej warstwy. Za pomocą wektora i obiektów tekstowych, możesz w pełni zachować ich edytowalność albo zrzec się tej możliwości i wybrać importowanie pliku Fireworks PNG jako pojedynczą spłaszczoną bitmapę.

Aby importować Fireworks PNG do Flash:

1 Zapisz żądany dokument w Fireworks.

Więcej informacji na temat zapisywania plików znajdziesz w Pomocy Fireworks.

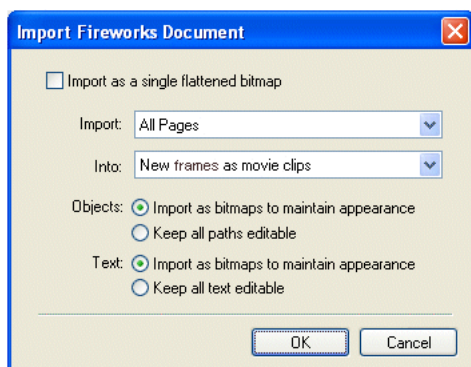
2 Przełącz się do otwartego dokumentu w programie Flash.

3 (Opcjonalnie) Kliknij kluczową klatkę i warstwę, do której chcesz importować zawartość Fireworks.

4 Wybierz Plik > Importuj.

5 Przejdź do żadanego pliku PNG i zaznacz go z okna dialogowego Importuj, a następnie kliknij OK.

Pojawia się okno dialogowe Importuj dokument Fireworks.



Wykonaj jedną z następujących czynności:

- a Wybierz opcję Importuj jako pojedyncza spłaszczona bitmapa, jeśli chcesz importować plik jako obraz bitmapy i stracić możliwość edycji. Jeśli PNG jest wielostronicowy, zostaje importowana tylko pierwsza strona.

Uwaga: Jeśli ta opcja jest zaznaczona, żadne z innych opcji w oknie dialogowym nie będą dostępne.

- b Wybierz opcję importu z dwóch wyskakujących menu:

Importuj wszystkie strony do nowych ramek jako klipy filmowe Importuje wszystkie strony z pliku PNG do nowej warstwy Flash, która dziedziczy nazwę po pliku PNG. Kluczowa klatka jest utworzona w nowej warstwie w bieżącej lokalizacji ramki, pierwsza strona pliku PNG jest umieszczona jako klip filmowy w tej ramce, a wszystkie pozostałe strony są umieszczone w następnych ramkach także jako klipy filmowe. Hierarchia warstw i ramek wewnątrz pliku PNG jest zachowana.

Importuj Stronę 1 do bieżącej ramki jako klip filmowy Zawartość zaznaczonej strony jest importowana jako klip filmowy, który jest umieszczony w aktywnej ramce i warstwie pliku Flash. Hierarchia warstw i ramek wewnątrz pliku PNG jest zachowana.

Importuj wszystkie strony do nowych scen jako klipy filmowe Importuje wszystkie strony z pliku PNG i umieszcza każdą z nich w nowej scenie jako klipy filmowe. Wszystkie warstwy i ramki wewnątrz strony są zachowane. Jeśli sceny istnieją już w pliku Flash, importowanie dodaje nowe sceny za już istniejącymi.

Importuj Stronę 1 do nowej warstwy Zaznaczona strona jest importowana jako nowa warstwa. Ramki są importowane do osi czasu jako oddzielne ramki.

- 6 Wybierz sposób importu obiektów wektora:

Importuj jako bitmapy, aby zachować wygląd zachowuje możliwość edycji obiektów wektora, chyba że posiadają one specjalne wypełnienie, obrys lub efekty, nie wspierane przez Flash. Aby zachować wygląd takich obiektów, Flash konwertuje je na nieedytowalne obrazy bitmapy.

Importuj jako ścieżki edytowalne zachowuje możliwość edycji dla wszystkich obiektów wektora. Jeśli obiekty posiadają specjalne wypełnienie, obrys lub efekty niewspierane przez Flash, te właściwości są stracone lub skonwertowane do swoich odpowiedników w programie Flash, choć mogą wyglądać inaczej.

- 7 Wybierz sposób importu tekstu:

Importuj jako bitmapy, aby zachować wygląd zachowuje możliwość edycji tekstu, chyba że posiada on specjalne wypełnienie, obrys lub efekty, nie wspierane przez Flash. Aby zachować wygląd takiego tekstu, Flash konwertuje go na nieedytowalny obrazek bitmapy.

Zachowaj możliwość edycji tekstu zachowuje możliwość edycji dla całego tekstu. Jeśli obiekty tekstowe posiadają specjalne wypełnienie, obrys lub efekty, niewspierane przez Flash, te właściwości są stracone lub skonwertowane do swoich odpowiedników w programie Flash, choć mogą wyglądać inaczej.

8 Kliknij przycisk OK.

Plik Fireworks PNG jest importowany do Flash za pomocą wybranych przez ciebie opcji importu.

Uwaga: Wybór uczyniony w oknie dialogowym Importuj dokument Fireworks jest zapisany i używany jako domyślne ustawienie przy następnym imporcie pliku PNG.

Kopiowane i wklejanie grafik Fireworks do programu Flash

Szybkim sposobem na umieszczenie grafik Fireworks we Flash jest kopiowanie i wklejanie lub przeciąganie i opuszczanie.

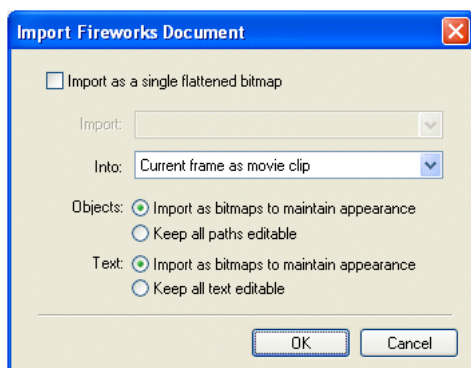
Uwaga: Aby kopiować grafikę do Flash w wersji wcześniejszej niż Flash 8, musisz użyć opcji Edycja > Kopiuj kontur ścieżki.

Uwaga: Możesz rozgrupować obiekty przy użyciu Modyfikuj > Rozgrupuj, przez co będą edytowalne jako osobny wektor obiektów w programie Flash

Aby kopiować i wkleić lub przeciągnąć i opuścić grafiki z Fireworks do dokumentu Flash:

- 1 W Fireworks wybierz obiekt lub obiekty do kopiowania:
- 2 Wybierz Edycja > Kopiuj lub kliknij przycisk Szybki eksport i wybierz Kopiuj z wyskakującego menu Flash.
- 3 We Flash, utwórz nowy dokument i wybierz Edycja > Wklej lub przeciągnij plik bezpośrednio z Fireworks do Flash.

Pojawia się okno dialogowe Importuj dokument Fireworks.



- 4 Wybierz opcję z wyskakującego menu:

Bieżąca ramka jako klip filmowy Wklejona zawartość jest importowana jako klip filmowy, który jest umieszczony w aktywnej ramce i warstwie pliku Flash. Hierarchia warstw i ramek wewnątrz pliku PNG jest zachowana.

Nowa warstwa Wklejona strona jest importowana jako nowa warstwa. Ramki są importowane do osi czasu jako oddzielne ramki.

- 5 Wybierz sposób importu obiektów wektora:

Importuj jako bitmapy, aby zachować wygląd zachowuje możliwość edycji obiektów wektora, chyba że posiadają one specjalne wypełnienie, obrys lub efekty, nie wspierane przez Flash. Aby zachować wygląd takich obiektów, Flash konwertuje je na nieedytowalne obrazki bitmapy.

Importuj jako ścieżki edytowalne zachowuje możliwość edycji dla wszystkich obiektów wektora. Jeśli obiekty posiadają specjalne wypełnienie, obrys lub efekty niewspierane przez Flash, te właściwości są stracone lub skonwertowane do swoich odpowiedników w programie Flash, choć mogą wyglądać inaczej.

6 Wybierz sposób importu tekstu:

Importuj jako bitmapy, aby zachować wygląd zachowuje możliwość edycji tekstu, chyba że posiada on specjalne wypełnienie, obrys lub efekty, nie wspierane przez Flash. Aby zachować wygląd takiego tekstu, Flash konwertuje go na nieedytowalny obrazek bitmapy.

Zachowaj możliwość edycji tekstu zachowuje możliwość edycji dla całego tekstu. Jeśli obiekty tekstowe posiadają specjalne wypełnienie, obrys lub efekty, niewspierane przez Flash, te właściwości są stracone lub skonwertowane do swoich odpowiedników w programie Flash, choć mogą wyglądać inaczej.

7 Kliknij przycisk OK.

Wklejana zawartość jest importowana do Flash za pomocą wybranych przez siebie opcji importu.

***Uwaga:** Wybór uczyniony w oknie dialogowym Importuj dokument Fireworks jest zapisany i używany jako domyślne ustawienie przy następnym kopiowaniu i wklejaniu lub przeciąganiu i opuszczaniu pliku PNG do programu Flash.*

O strukturze biblioteki Flash

Obiekty Fireworks są importowane do a *Folderu obiektów Flash* w bibliotece Flash. Struktura wewnątrz tego katalogu jest następująca:

Plik 1 folder // Nazwany za pomocą nazwy pliku Fireworks

- Strona 1 folder // Nazwany za pomocą nazwy strony (jeśli jest ponad jedna strona)
 - Strona 1 // Nazwana jak nazwa strony
 - — Ramka 1 folder // Nazwana za pomocą nazwy ramki (jeśli jest ponad jedna ramka)
 - — Ramka 1 // Nazwana jak nazwa ramki
 - — — Symbol 1 w Ramce 1 // Nazwana na podstawie nazwy symbolu
 - — — Symbol 2 w Ramce 1
 - ...
 - Dzielone biblioteki, folder // Dzielone warstwy w ramkach na Stronie 1
 - — Dzielone warstwy, folder // Nazwany tak jako dzielona warstwa
 - — Dzielona warstwa, symbol
- Strona 2 folder
 - Strona 2
 - Symbol 1 na Stronie 2 (dla stron bez ramek)
 - ...
- MasterPage, folder
 - MasterPage
 - Symbol 1 na MasterPage
 - ...
 - Dzielone warstwy, folder // Dzielone warstwy na stronach
 - — Dzielone warstwy, folder // Nazwany tak jako dzielona warstwa
 - — Dzielona warstwa, symbol

O importowaniu symboli, które posiadają 9-cio plasterkowe skalowanie

Kiedy importujesz symbol Fireworks, który używa 9-cio plasterkowego skalowania, zostają zaimportowane i zachowane 4 pomocnicze linie cięcia.

9-cio plasterkowe skalowanie jest zachowane dla grafik, bogatych grafik i symboli przycisków, ale nie dla animacji, ponieważ ta opcja nie jest dostępna dla animacji w Fireworks. Importowane symbole są zapisane jako symbole w bibliotece Flash.

O importowaniu symboli bogatych grafik

Kiedy importujesz do Flash symbol bogatej grafiki, takie jak składniki Flex, weź pod uwagę kilka ograniczeń:

- Utracone zostaną wszystkie łagodne zmiany symbolu. Jest importowana kopia główna symbolu.
- Symbole bogatych grafik są przechowywane jako pliki PNG i JSF. Tylko pliki PNG są importowane. Jeśli symbol składa się z kilku ścieżek, są one połączone w jeden symbol.

Jeśli potrzebujesz pełnej funkcjonalności symbolu w programie Flash, musisz zastąpić go wersją Flash tego symbolu.

O zachowaniu efektu warstwy programu Photoshop

Fireworks wspiera poniższe efekty warstwy Photoshop. Ta lista opisuje, w jaki sposób efekt jest importowany do Flash.

Photoshop, Efekt aktywny – Cień: Odzworowanie jest następujące:

rozmiar jest odzworowany na blurX i blurY
odległość odzworowuje na odległość
kolor odzworowuje na kolor
kąt odzworowuje na 180 – (Photoshop, Efekt Kąt)

Photoshop, Efekt aktywny – Cień wewnętrzny: Odzworowanie jest następujące:

rozmiar jest odzworowany na rozmycieX i rozmycieY
odległość odzworowuje na odległość
kolor odzworowuje na kolor
kąt odzworowuje na 180 – (Photoshop, Efekt Kąt)

Photoshop, Efekt aktywny – Blask zewnętrzny: Odzworowanie jest następujące:

Krycie odzworowuje na intensywność
kolor odzworowuje na kolor
rozmiar jest odzworowany na blurX i blurY

Photoshop, Efekt aktywny – Blask wewnętrzny: Odzworowanie jest następujące:

Krycie odzworowuje na intensywność
kolor odzworowuje na kolor
rozmiar jest odzworowany na blurX i blurY

Obiekty korzystające z dowolnego innego efektu warstwy Photoshop są rasteryzowane.

O zachowaniu widoczności i blokowaniu

Obiekty i warstwy ukryte w pliku PNG są importowane i pozostają ukryte w programie Flash. Jednak niewidoczne części symboli o bogatej grafice nie są importowane (na przykład stany przycisku nad (over) i przyciśnięty (down)).

Jeśli warstwa jest zablokowana lub ukryta, wszystkie obiekty znajdujące się w warstwie dziedziczą te ustawienia i utrzymują po zaimportowaniu do Flash.

Jednak, jeśli importujesz jedną stronę do nowej warstwy Flash, jest tworzona jedna warstwa dla całej strony i wszystkie obiekty są wyświetlane; w tym przypadku atrybuty blokowania i widoczności nie zostały zachowane.

O eksportowaniu grafik Fireworks do innych formatów używanych we Flash.

Możesz eksportować grafiki Fireworks jako JPEG, GIF, PNG i pliki Adobe Illustrator 7 (AI), a następnie importować je do Flash.

Więcej informacji na temat eksportowania plików JPEG i GIF znajdziesz w Pomocy Fireworks. Aby uzyskać więcej informacji na temat eksportowania do formatu PNG, zobacz “Eksportowanie przezroczystych plików PNG.” na stronie 331. Aby uzyskać więcej informacji na temat importowania dowolnego z tych formatów do Flash, zobacz “Importowanie eksportowanych grafik i animacji Fireworks do Flash.” na stronie 332.

Uwaga: Mimo że PNG jest formatem rodzimym dla Fireworks, pliki graficzne PNG eksportowane do Fireworks różnią się od źródłowych plików, które zapisujesz w Fireworks. Eksportowane pliki PNG nie różnią się od plików w formacie GIF czy JPEG; posiadają tylko informację o obrazku i nie zawierają żadnej dodatkowej informacji o cięciu na plasterki, warstwach, interaktywności, filtrach aktywnych i innych elementach edytowalnej zawartości. Więcej informacji na temat plików źródłowych PNG znajdziesz w Pomocy Fireworks.

Eksportowanie grafik i animacji Fireworks jako pliki SWF

Grafiki i animacje Fireworks mogą być eksportowane jako pliki Flash SWF. Możesz podjąć kilka decyzji o sposobie eksportu obiektów.

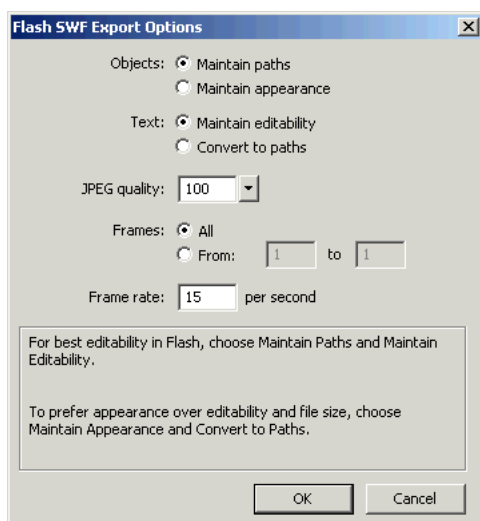
Część formatowania może zostać stracona, chyba że wybierzesz Zachowaj wygląd z oknie dialogowym Opcje eksportu Flash SWF. Rozmiar i kolor obrysu są zachowane. Następujące rodzaje formatowania są utracone podczas eksportu do formatu SWF:

- Tryb mieszania
- Warstwy
- Maski (zastosowane przed eksportem)
- Obiekty plasterkowane, mapy obrazu i zachowania
- Wypełnienia wzorkiem
- Gradienty konturu

Aby eksportować grafiki lub animacji Fireworks jako plik SWF:

- 1 Wybierz Plik > Eksportuj lub kliknij przycisk Szybki eksport i wybierz Eksportuj SWF z wyskakującego menu Flash.
- 2 W oknie dialogowym Eksportuj wpisz nazwę pliku i wybierz folder docelowy.
- 3 Wybierz Flash SWF z wyskakującego menu Zapisz jako.
- 4 Kliknij przycisk Opcje.

Pojawi się okno dialogowe Opcje eksportu Flash SWF.



5 W sekcji Obiekty wybierz jedną z poniższych możliwości:

Zachowaj ścieżki pozwala zachować ścieżki do edycji. Efekty i formatowanie są utracone.

Zachowaj wygląd konwertuje wektor obiektów na obiekty bitmapy i zachowuje wygląd zastosowanych obrysów i wypełnień. Możliwość edycji jest utracona.

6 W sekcji Tekst wybierz jedną z poniższych możliwości:

Zachowaj możliwości edycyjne pozwala zachować możliwości edycyjne tekstu. Efekty i formatowanie są utracone.

Konwertuj na ścieżki konwertuje tekst na ścieżki, zachowując własny kerning i odstępy, który określiłeś w Fireworks. Możliwość edycyjne jako tekst są utracone.

7 Ustaw jakość obrazków JPEG przy użyciu wyskakującego suwaka Jakość JPEG.

8 Wybierz ramki do eksportu i szybkość odtwarzania w sekundach.

9 Kliknij przycisk OK.

10 Kliknij Zapisz w oknie dialogowym Eksportuj.

Aby uzyskać więcej informacji na temat importowania eksportowanego pliku SWF do Flash, zobacz “Importowanie eksportowanych grafik i animacji Fireworks do Flash.” na stronie 332.

Eksportowanie przezroczystych plików PNG.

Format PNG wspiera przezroczystość w obrazkach w 32 bitowym kolorze. Możesz importować źródłowe pliki Fireworks PNG bezpośrednio do Flash.

Możesz także tworzyć przezroczystość w plikach PNG 8-bitowych. W 8-bitowych plikach PNG osiągniesz bardzo dobre rezultaty przezroczystości i lepszą kompresję pliku niż w formacie GIF. Możesz eksportować 8-bitowe grafiki PNG z przezroczystością, aby wstawić je do programu Flash.

Aby eksportować przezroczysty 8-bitowy plik PNG:

1 W Fireworks wybierz Okno > Optymalizuj, aby otworzyć panel Optymalizuj (jeśli jeszcze nie jest otwarty).

2 Wybierz PNG 8 jako format eksportu i Przezroczystość alfa z wyskakującego menu Przezroczystość.

3 Wypierz polecenie Plik > Eksport.

4 Wybierz Tylko obrazy z wyskakującego menu Zapisz jako typ: Nazwij plik i kliknij Zapisz.

Aby uzyskać więcej informacji na temat importowania eksportowanych plików PNG do Flash, zobacz "Importowanie eksportowanych grafik i animacji Fireworks do Flash." na stronie 332.

Importowanie eksportowanych grafik i animacji Fireworks do Flash.

Do importowania grafik i animacji, które zostały eksportowane z Fireworks używa się polecenia Importuje w programie Flash.

Aby importować grafiki i animacje Fireworks do Flash:

1 Utwórz nowy dokument we Flash.

***Uwaga:** Jeśli importujesz grafikę Fireworks do istniejącego pliku Flash, utwórz nową warstwę we Flash.*

2 Wybierz Plik > Importuj i zlokalizuj plik grafiki lub animacji.

3 Kliknij Otwórz, aby importować plik.

Użycie Fireworks do edycji grafik importowanych do Flash

Za pomocą integracji "uruchom i edytuj" możesz użyć Fireworks do dokonania zmian w grafice, którą wcześniej importowałeś do Flash. W taki sposób edytujesz dowolną importowaną grafikę, nawet jeśli nie była eksportowana z programu Fireworks.

***Uwaga:** Rodzime pliki PNG Fireworks importowane do Flash są wyjątkiem, chyba że importujesz plik PNG jako spłaszczony obrazek bitmapy.*

Jeśli grafika była eksportowana z Fireworks i zapisałeś oryginalny plik PNG wraz z eksportowanym plikiem graficznym, możesz otworzyć oryginalny plik PNG w Fireworks z programu Flash i dokonywać w nim zmian. Kiedy wrócisz do Flash, zarówno plik PNG, jak grafika we Flash będą uaktualnione.

1 We Flash kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub Control (Macintosh) plik graficzny w panelu Biblioteka.

2 Wybierz Edycja w Fireworks z wyskakującego menu.

***Uwaga:** Jeśli opcja Edycja w Fireworks nie pojawia się w menu, wybierz Edytuj w i zlokalizuj aplikację Fireworks.*

3 Jeśli chcesz zlokalizować oryginalny plik PNG dla grafiki w Fireworks, kliknij Tak w oknie Znajdź źródło, a następnie OK.

***Uwaga:** Jeśli zmieniłeś preferencje "uruchom i edytuj" w Fireworks, to okno dialogowe może się nie pojawić.*

Plik otwiera się w Fireworks, a okno Dokument oznacza, że edytujesz plik z Flash.

4 Dokonaj zmian w obrazku i kliknij Gotowe, gdy skończysz.

Fireworks eksportuje nowy plik graficzny do Flash, a jeśli edytowałeś także oryginalny plik PNG, to jest on zapisany.

Praca z programem FreeHand

Ponieważ obie aplikacje wspierają wektory, grafiki wektorowe można łatwo współdzielić między Fireworks a FreeHand. Jednak wygląd obiektów może różnić się w tych dwóch aplikacjach, ponieważ Fireworks i FreeHand nie współdzielą wszystkich funkcji. Więcej informacji znajduje się w części “Praca z innymi aplikacjami obsługującymi grafikę wektorową” na stronie 337.

Procedury dostarczone w tej sekcji stosują się nie tylko do sytuacji użycia Fireworks z FreeHand, ale także użycia Fireworks z innymi aplikacjami grafiki wektorowej, takimi jak Adobe Illustrator czy CorelDraw. Więcej informacji znajduje się w części “Praca z innymi aplikacjami obsługującymi grafikę wektorową” na stronie 337.

Umieszczanie grafik FreeHand w Fireworks

Możesz umieścić grafiki FreeHand w Fireworks na wiele sposobów. Możesz je importować, kopiować i wklejać lub przeciągać. Fireworks CS3 wspiera grafiki programów FreeHand 7 i nowsze.

Importowanie grafik FreeHand do Fireworks

Fireworks może importować grafikę wektorową utworzoną przez FreeHand. Możesz ustawić następujące opcje podczas importu grafiki FreeHand:

Skaluj określa procentowo skalę dla importowanego pliku.

Szerokość i wysokość określa szerokość i wysokość dla importowanego pliku w pikselach, calach lub centymetrach.

Rozdzielczość określa rozdzielczość importowanego pliku.

Wygląd wygładza importowane obiekty, aby uniknąć poszarpanych krawędzi. Możesz wybrać tę opcję oddzielnie dla ścieżek lub tekstu.

***Uwaga:** Użyj inspektora Właściwości, aby określić zaznaczone obiekty jako Wygładzone lub Twarde krawędzie.*

Konwersja pliku określa, w jaki sposób podczas importu są obsługiwane dokumenty wielostronicowe:

- Opcja Otwórz stronę importuje tylko określoną stronę.
- Opcja Otwórz strony jako ramki importuje wszystkie strony z dokumentu i umieszcza każdą z nich w osobnej ramce.
- Opcja Ignoruj warstwy importuje wszystkie obiekty do jednej warstwy.
- Opcja Zapamiętaj warstwy zachowuje strukturę warstw importowanego pliku.
- Opcja Konwertuj warstwy na ramki umieszcza każdą warstwę importowanego dokumentu w osobnej ramce.

Dołącz niewidoczne warstwy importuje obiekty do warstw, które były ukryte. W przeciwnym wypadku niewidoczne warstwy są ignorowane.

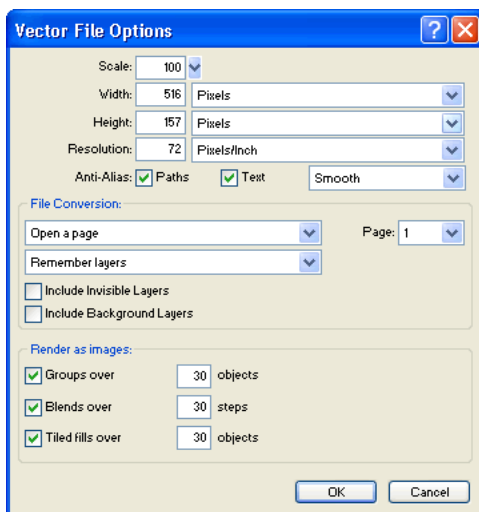
Dołącz warstwy tła importuje obiekty z warstwy tła dokumentu. W przeciwnym wypadku warstwa tła jest ignorowana.

Renderuj jako obrazy rasteryzuje złożone grupy, przejścia lub fragmenty wypełnień i umieszcza jako pojedynczy obiekt bitmapy w dokumencie Fireworks. Wpisz liczbę do pola tekstowego, aby określić ile obiektów może zawierać grupa, przejście lub fragment wypełnienia przed rasteryzacją, która się dokonuje w czasie importu.

Aby importować grafiki wektorowe z pliku FreeHand:

- 1 W Fireworks wybierz Plik > Importuj, aby przejść do odpowiedniego pliku FreeHand, a następnie kliknij Otwórz.

Pojawi się okno dialogowe Opcje pliku wektorowego.



2 Wybierz odpowiednie opcje.

3 Kliknij przycisk OK.

Kopiowanie i wklejanie lub przeciąganie grafik FreeHand do Fireworks.

Możesz szybko umieścić grafikę FreeHand w Fireworks poprzez kopiowanie i wklejenie lub przeciąganie ich do twojego dokumentu.

Aby kopiować i wkleść zaznaczoną grafikę FreeHand do Fireworks:

- 1 W FreeHand wybierz Edycja > Kopiuj.
- 2 Utwórz nowy dokument w Fireworks lub otwórz już istniejący.
- 3 Wybierz polecenie Edytuj > Wklej.

Aby przeciągnąć grafikę FreeHand do Fireworks:

- ❖ Przeciągnij grafikę z FreeHand i otwórz dokument w Fireworks.



W Windows jeśli twoja aplikacja FreeHand i Fireworks są maksymalizowane, przeciągnij grafikę FreeHand do przycisku Fireworks na pasku zadań. Trzymaj go przez kilka sekund, a okno Fireworks za chwilę się wyświetli. Przeciągnij kursor nad kanwę i opuść.

Umieszczanie grafik Fireworks we FreeHand

Możesz umieścić grafiki Fireworks we FreeHand na wiele sposobów. Możesz szybko umieścić grafiki Fireworks we FreeHand poprzez importowanie lub kopiowanie i wklejanie. Możesz eksportować grafiki Fireworks do formatu kompatybilnego z Freehand, a następnie importować je do FreeHand.

Importowanie grafik Fireworks do FreeHand

FreeHand może importować grafikę wektorową utworzoną przez Fireworks. W zależności od wybranych opcje podczas importowania lub otwierania, FreeHand może importować warstwy, ramki, wektory, teksty, bitmapy i niektóre efekty współdzielone z aplikacją Fireworks. Ukryte warstwy Fireworks są ignorowane w czasie transportu. W zależności od wybranych opcji importu w oknie dialogowym Opcje importu PNG w Fireworks, zawartość importowana lub otwierana w FreeHand jest edytowalna.

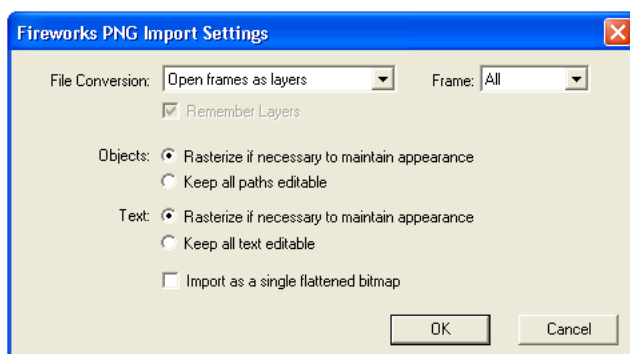
Aby importować plik Fireworks PNG do FreeHand:

- 1 Zapisz żądany dokument w Fireworks.

Więcej informacji na temat zapisywania plików znajdziesz w Pomocy Fireworks.

- 2 Przełącz się do otwartego dokumentu w programie FreeHand.
- 3 Wybierz Plik > Importuj lub Plik > Otwórz.
- 4 Zlokalizuj i zaznacz żądany plik PNG z okna dialogowego Importuj, a następnie kliknij Otwórz.

Pojawia się okno dialogowe Opcje importu PNG w Fireworks.



- 5 Wybierz Opcje konwersji pliku:

Otwórz ramki jako strony importuje ramki Fireworks do oddzielnych stron FreeHand. Jeśli chcesz, wybierz Zapamiętaj warstwy, aby konwertować warstwy Fireworks do warstw FreeHand. Odznaczenie tej opcji powoduje, że zawartość wszystkich warstw Fireworks jest wstawiana do jednej warstwy.

Otwórz ramki jako warstwy importuje ramki Fireworks do osobnych warstw.

- 6 Wybierz ramkę do importu z wyskakującego menu Ramka. Aby importować wszystkie ramki, wybierz Wszystkie.

Uwaga: Opcja Wszystkie jest dostępna tylko, jeśli otwierasz ramki jako warstwy lub otwierasz plik PNG (a nie importujesz go).

- 7 Wybierz, w jaki sposób mają być importowane obiekty:

Rasteryzuj jeśli to konieczne, aby Zachować wygląd konwertuje niektóre obiekty wektora do nieedytowalnych obrazków bitmapy. Tylko obiekty posiadające efekty, obrysy i wypełnienia niewspółdzielone przez FreeHand są konwertowane.

Zachowaj możliwość edycji ścieżek pozwala ci na edycję importowanych obiektów wektora. Niektóre obiekty mogą wyglądać trochę inaczej we FreeHand i Fireworks, ponieważ aplikacje te w inny sposób interpretują informacje. Również niektóre efekty niewspółdzielone przez te dwie aplikacje są pomijane.

- 8 Wybierz, w jaki sposób ma być importowany tekst:

Rasteryzuj jeśli to konieczne, aby Zachować wygląd konwertuje niektóre obiekty tekstowe do nieedytowalnych obrazków bitmapy. Tylko teksty posiadające efekty, obrysy i wypełnienia niewspółdzielone przez FreeHand są rasteryzowane.

Zachowaj możliwość edycji tekstu umożliwia edycję całego importowanego tekstu. Część tekstu może różnić się we FreeHand i Fireworks, a efekty niewspółdzielone przez te dwie aplikacje są ignorowane.

9 Jeśli chcesz zachować wygląd całego dokumentu Fireworks, wybierz opcję Importuj jako pojedyncza spłaszczona bitmapa. Kiedy ta opcja jest zaznaczona, pozostałe opcje w oknie dialogowym Ustawienia importu PNG w Fireworks są wygaszone. Wybierz tę opcję tylko jeśli nie jest dla Ciebie istotna możliwość edycji.

10 Kliknij przycisk OK.

11 Kliknij okno Dokument FreeHand w miejscu, w którym chcesz, aby pojawił się plik Fireworks PNG.

Kopiowanie i wklejanie grafik Fireworks do programu FreeHand.

Możesz szybko umieścić grafiki Fireworks we FreeHand poprzez kopiowanie i wklejanie.

Kiedy grafiki Fireworks są umieszczane we FreeHand, niektóre atrybuty (takie jak filtry aktywne i tekstury) zostają utracone. Więcej informacji znajduje się w części "Funkcje nieobsługiwane" na stronie 337.

***Uwaga:** Metoda kopij i wklej umieszczania grafik Fireworks w innych aplikacjach działa także dla programów Illustrator, CorelDraw i Photoshop.*

Aby kopiować i wkleić grafikę do FreeHand:

- 1** W Fireworks wybierz obiekt lub obiekty do kopiowania.
- 2** Wybierz Edycja > Kopiuj lub kliknij przycisk Szybki eksport i wybierz Kopiuj z wyskakującego menu FreeHand.
- 3** Przełącz się do otwartego dokumentu w programie FreeHand.
- 4** Wybierz polecenie Edytuj > Wklej.

Pojawia się okno dialogowe Opcje importu PNG w Fireworks. Aby uzyskać szczegółowy opis opcji, zobacz "Importowanie grafik Fireworks do FreeHand" na stronie 335.

- 5** Wybierz odpowiednie opcje i kliknij OK.

Kopiowanie i wklejanie ścieżek Fireworks do programu FreeHand.

Możesz użyć polecenia Kopiuj kontury ścieżki, aby kopiować ścieżki Fireworks do FreeHand. Użycie polecenia Kopiuj kontury ścieżek jest użyteczne, jeśli chcesz kopiować tylko ścieżki bez zawartości.

***Uwaga:** Użyj opcji Kopiuj kontury ścieżek z FreeHand 10 lub wcześniejszych wersji. Za pomocą FreeHand MX użyj Edycja > Kopiuj, aby dostać pełny wygląd obiektu i polepszoną edytowalność. Więcej informacji znajdziesz w "Kopiowanie i wklejanie grafik Fireworks do programu FreeHand." na stronie 336.*

Aby kopiować zaznaczone ścieżki Fireworks:

- 1** Wybierz Edycja > Kopiuj kontury ścieżki lub kliknij przycisk Szybki eksport i wybierz Kopiuj kontury ścieżki z wyskakującego menu FreeHand.
- 2** Przełącz się do otwartego dokumentu w programie FreeHand.
- 3** Wybierz Edycja > Wklej, aby wkleić ścieżki.

Eksportowanie grafik Fireworks do FreeHand

Możesz eksportować grafiki Fireworks do formatu kompatybilnego z FreeHand, a następnie importować grafikę do FreeHand.

Aby eksportować grafikę wektorową do FreeHand:

1 W Fireworks wybierz Plik > Eksportuj lub kliknij przycisk Szybki eksport i wybierz Eksportuj do FreeHand z wyskakującego menu FreeHand.

2 W oknie dialogowym Eksportuj wpisz nazwę pliku i wybierz folder docelowy.

3 Wybierz Illustrator 7 z wyskakującego menu Zapisz jako.

***Uwaga:** Illustrator 7 jest formatem pliku graficznego, którego używasz podczas eksportowania z Fireworks do innej aplikacji obsługującej grafiki wektorowe, na przykład FreeHand. Większość tych aplikacji potrafi odczytać format Illustrator 7.*

4 Kliknij przycisk Opcje.

5 W oknie dialogowym Opcje eksportu Illustrator, wybierz jedną z poniższych opcji:

Eksportuj tylko bieżącą klatkę zachowuje nazwy warstw i eksportuje tylko bieżącą ramkę.

Konwertuj klatki na warstwy eksportuje każdą ramkę Fireworks jako warstwę.

6 Wybierz Zgodny z programem FreeHand, aby eksportować plik do użycia w programie FreeHand.

Wybranie opcji Zgodny z programem FreeHand pomija bitmapy i konwertuje wypełnienia gradientem do wypełnień kryjących.

7 Kliknij przycisk OK.

8 Kliknij Zapisz w oknie dialogowym Eksportuj.

***Uwaga:** Podczas eksportu Fireworks ustawia krawędzie obiektów na Twarde.*

9 Przełącz się do otwartego dokumentu w programie FreeHand.

10 Wybierz Plik > Otwórz lub Plik > Importuj, aby przejść do pliku i eksportować go do Fireworks, a następnie kliknij OK.

Praca z innymi aplikacjami obsługującymi grafikę wektorową

Fireworks może współdzielić grafiki wektorowe z innymi aplikacjami obsługującymi grafikę wektorową, takimi jak Adobe Illustrator. W Fireworks możesz eksportować i importować grafiki wektorowe z tych aplikacji w taki sam sposób, jak eksportujesz grafiki z programu FreeHand. Więcej informacji znajduje się w części "Praca z programem FreeHand" na stronie 333.

Funkcje nieobsługiwane

Ponieważ Fireworks i innej edytory grafiki wektorowej nie zawsze posiadają te same funkcje, wygląd obiektów może być różny w każdym z nich.

Większość edytorów grafiki wektorowej, w tym także FreeHand, nie wspiera następujących funkcji Fireworks:

- Filtry aktywne
- Tryb mieszania
- Tekstury, wypełnianie wzorkiem, roztrząsane wypełnienia sieciowe i wypełnianie gradientem
- Obiekty plasterkowe i mapy obrazu

- Wiele opcji formatu tekstu
- Linie pomocnicze, siatki, kolor kanwy
- Obrazy bitmapy
- Niektóre obrysy

Praca z programem Director

Możesz wykorzystać siłę narzędzi Fireworks i Director. Fireworks pozwala ci eksportować grafiki i zawartość interaktywną do programu Director. Eksport zachowuje zachowania i plasterki grafiki. Możesz bezpiecznie eksportować pocięty obiekt z najazdami, a nawet obrazki posiadające warstwy. To pozwala użytkownikom Director na skorzystanie z optymalizacji i narzędzi projektowania grafiki w Fireworks bez potrzeby zmniejszania jakości.

***Uwaga:** Styl Director HTML nie wspiera kodu dla wyskakujących menu.*

Umieszczanie plików Fireworks w programie Director.

Director może importować spłaszczone obrazy z Fireworks, takie jak obrazy JPEG i GIF. Może także importować 32-bitowe obrazki PNG posiadające przezroczystość. Director może importować Fireworks HTML w przypadku zawartości pociętej na plasterki, interaktywnej i animowanej.

Aby uzyskać informacje na temat eksportowania spłaszczonych obrazków Fireworks takich jak JPEG i GIF, zobacz Pomoc Fireworks.

Eksportowanie przezroczystych grafik

W programie Director przezroczystość może być uzyskana w obrazkach 32-bitowych PNG. Możesz eksportować przezroczyste grafiki 32-bitowe PNG z Fireworks.

Aby eksportować przezroczysty 32-bitowy rysunek PNG:

- 1 W Fireworks wybierz Okno > Optymalizuj, zmień format eksportowanego pliku na PNG 32 i ustaw Otoczkę na przezroczystą.
- 2 Wypierz polecenie Plik > Eksport.
- 3 Wybierz Tylko obrazy z wyskakującego menu Zapisz jako typ: Nazwij plik i kliknij Zapisz.

Eksportowanie zawartość z warstwami i plasterkami do programu Director

Poprzez eksportowanie platerków Fireworks do Director, możesz eksportować pociętą na plasterki i interaktywną zawartość, taką jak przycisk i obrazki najazdu. Dzięki eksportowi warstw do programu Director możesz eksportować zawartość Fireworks z warstwami, na przykład animacje.

Aby eksportować pliki Fireworks do programu Director:

- 1 W Fireworks wybierz Edycja > Eksportuj.

***Uwaga:** Innym sposobem jest kliknięcie przycisku Szybki eksport i wybranie ródło jako warstwy ródło jako plasterki z wyskakującego menu w Director. Jeśli eksportujesz animację, wybierz ródło jako warstwy, a jeśli eksportujesz zawartość interaktywną taką jak przyciski – wybierz ródło jako plasterki.*

- 2 W oknie dialogowym Eksportuj wpisz nazwę pliku i wybierz folder docelowy.
- 3 Wybierz Director z wyskakującego menu Zapisz jako.

4 Wybierz opcję z wyskakującego menu ródło:

Warstwy Fireworks eksportuje każdą warstwę w dokumencie. Wybierz tę opcję, jeśli eksportujesz zawartość z warstwami lub animację.

Plasterki Fireworks eksportuje plasterki w dokumencie. Wybierz tę opcję, jeśli eksportujesz zawartość pociętą na plasterki lub interaktywną, taką jak obrazki najazdu lub przyciski.

5 Wybierz Przytnij obrazki, aby automatycznie wykadrować eksportowane obrazki i aby pasowały do obiektów w każdej ramce.

6 Wybierz Wyślij obrazy do podfolderu, aby wybrać folder dla obrazów.

7 Kliknij Zapisz.

Importowanie plików Fireworks do programu Director

W programie Director możesz importować spłaszczone obrazki, które eksportowałeś z Fireworks, takie jak JPEG, GIF i 32-bitowy PNG. Możesz także importować warstwy, plasterki i elementy interaktywne Fireworks poprzez wstawienie Fireworks HTML.

Aby importować spłaszczony obrazek Fireworks:

1 W Director wybierz Edycja > Importuj.

2 Przejdź do żadanego pliku i kliknij Importuj.

3 Zmień opcje w oknie dialogowym Opcje obrazka. Więcej informacji na temat każdej opcji, zobacz *Użycie programu Director*.

4 Kliknij przycisk OK.

Importowana grafika pojawia się w tym rzutowaniu jako bitmapa.

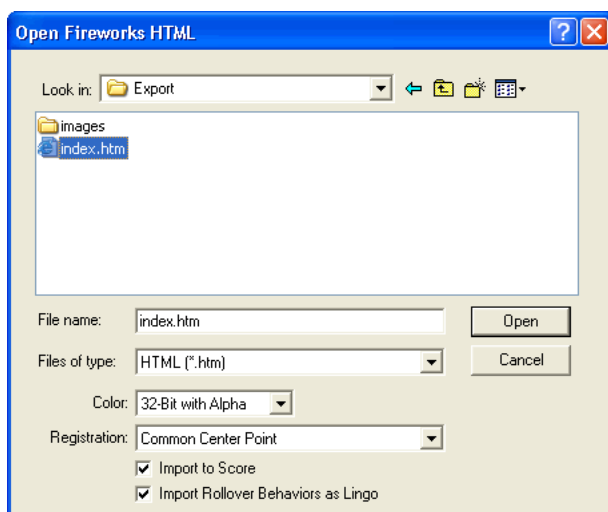
Aby importować interaktywną zawartość Fireworks z warstwami i plasterkami:

1 W programie Director wybierz Wstaw > Fireworks > Obrazek z Fireworks HTML.

Uwaga: Miejsce oraz nazwa tego polecenia z menu może być różna w zależności od wersji programu Director.

2 Podaj lokalizację pliku Fireworks HTML, który eksportujesz do programu Director.

Pojawia się okno dialogowe Otwórz Fireworks HTML.



3 Jeśli jest taka potrzeba, zmień opcje:

Kolor pozwala ci podać głębokość koloru dla importowanych grafik. Jeśli posiadają one cechę przezroczystości, wybierz kolor 32-bitowy.

Rejestracja pozwala ci określić punkt odniesienia dla importowanych grafik.

Importuj zachowanie najazdu jako Lingo konwertuje zachowania Fireworks na kod Lingo.

Importuj do Score umieszcza elementy układu w Score podczas importu.

4 Kliknij przycisk Otwórz.

Grafiki i kod z pliku Fireworks HTML zostają importowane.

***Uwaga:** Jeśli importujesz animację Fireworks, przeciągnij klatki kluczowe do programu Director, aby w razie potrzeby przesunąć czas każdej importowanej warstwy.*

Edycja elementów układu Director w Fireworks

Przy użyciu integracji “uruchom i edytuj” możesz dokonywać zmian elementów rzutowania Director poprzez uruchomienie Fireworks do edycji wewnątrz programu Director. Możesz także uruchomić Fireworks wewnątrz Director, aby optymalizować elementy rzutowania.

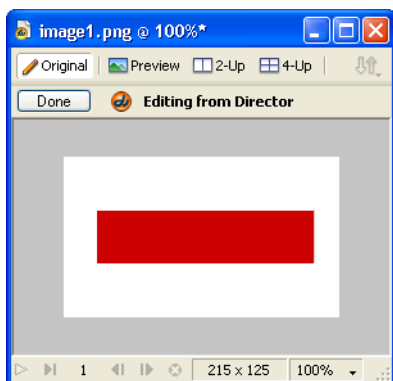
Aby uruchomić Fireworks w celu edycji elementów rzutowania Director:

1 W Director kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub Control (Macintosh) grafikę w oknie Rzutuj.

2 Wybierz Uruchom zewnętrzny edytor z wyskakującego menu.

***Uwaga:** Jeśli Fireworks nie uruchomi zewnętrznego edytora obrazów, w programie Director wybierz Plik > Preferencje > Edytory i ustaw Fireworks jako zewnętrzny edytor dla typów plików graficznych bitmapy.*

Plik otwiera się w Fireworks, a okno Dokument oznacza, że edytujesz plik z Director.



3 Dokonaj zmian w obrazku i kliknij Gotowe, gdy skończysz.

Fireworks eksportuje nową grafikę do programu Director.

Optymalizacja rzutowanych elementów w programie Director

Możesz uruchomić Fireworks z programu Director, aby uzyskać podgląd zmian optymalizacyjnych dla wybranych rzutowanych elementów.

Aby uruchomić Fireworks w celu podglądnięcia ustawień optymalizacyjnych dla rzutowanych elementów Director:

- 1 W programie Director wybierz element rzutowany w oknie Rzutowanie i kliknij Optymalizuj w Fireworks w zakładce Bitmapa inspektora Właściwości.
- 2 W Fireworks zmień według potrzeby ustawienia optymalizacji.
- 3 Po zakończeniu kliknij Uaktualnij. Kliknij Gotowe jeśli pojawi się okno dialogowe Edycja MIX.

Rysunek zostaje uaktualniony w programie Director zgodnie z nowymi ustawieniami.

Praca z programem HomeSite

Możesz używać razem Fireworks i HomeSite® do tworzenia i edycji stron internetowych. Eksport i otwieranie Fireworks HTML w programie HomeSite jest proste, a wstawianie grafik Fireworks do dokumentów HomeSite również nie sprawia problemów. Ale ważniejsze jest to, że Fireworks i HomeSite są bardzo mocno zintegrowane, dzięki czemu możesz uruchomić Fireworks z programu HomeSite w celu edycji grafik internetowych.

Umieszczanie obrazków Fireworks w programie HomeSite

Możesz wstawić obrazki GIF lub JPEG wygenerowane w Fireworks do dokumentów HomeSite. Najpierw musisz eksportować obrazy z programu Fireworks. Więcej informacji na temat eksportowania obrazków GIF i JPEG znajdziesz w Pomocy Fireworks.

Aby wstawić obrazek Fireworks do dokumentu HomeSite:

- 1 Zapisz swój dokument w programie HomeSite.

Uwaga: HomeSite tworzy względne ścieżki do obrazków, ale nie może tego uczynić dopóki dokument nie jest zapisany.

- 2 W oknie Zasoby zlokalizuj i wybierz rysunek Fireworks, który eksportowałeś.
- 3 Wykonaj jedną z następujących czynności, aby wstawić obrazek Fireworks do twojego dokumentu HomeSite:
 - Przeciągnij plik z okna Zasoby do żądanej lokacji wewnątrz kodu HTML w zakładce Edycja okna Dokument.
 - W zakładce Edycja okna Dokument ustal punkt wstawiania, w którym chcesz umieścić obrazek Fireworks, a następnie kliknij prawym przyciskiem myszy plik w oknie Zasoby i wybierz Wstaw jako łącze.

Jest tworzone łącze do rysunku Fireworks w kodzie HTML. Kliknij zakładkę Przeglądaj, aby podglądać obrazek w dokumencie HomeSite.

Umieszczanie HTML Fireworks w programie HomeSite

Jest kilka sposobów umieszczania HTML Fireworks w programie HomeSite. Możesz eksportować HTML Fireworks albo kopiować kod HTML do Schowka. Możesz także otworzyć eksportowany plik HTML Fireworks w programie HomeSite oraz kopiować i wklejać zaznaczone części kodu. Dodatkowo możesz w prosty sposób uaktualniać kod, który eksportowałeś do programu HomeSite przy pomocy polecenia Uaktualnij HTML w programie Fireworks.

Uwaga: Przed eksportowaniem, kopiowaniem lub uaktualnianiem HTML Fireworks do użycia w programie HomeSite, upewnij się, czy w oknie dialogowym Ustawienia HTML wybrałeś Standardowy jako typ HTML. Więcej informacji znajdziesz w Pomocy Fireworks.

Eksportowanie HTML Fireworks do programu HomeSite

Eksportowanie HTML z Fireworks generuje plik HTML, który jest powiązany z plikami obrazów podanej przez ciebie lokalizacji. Następnie możesz otworzyć plik HTML w programie HomeSite do przyszłej edycji.

Uwaga: Przed eksportem upewnij się, czy w oknie dialogowym Ustawienia HTML ustawiłeś Standardowy jako typ HTML. Więcej informacji znajdziesz w Pomocy Fireworks.

Aby eksportować HTML Fireworks do programu HomeSite:

❖ Eksportuj twój dokument do HTML w Fireworks, a następnie otwórz eksportowany plik w HomeSite poprzez wybranie Plik > Otwórz. Więcej informacji znajdziesz w Pomocy Fireworks.

Kopiowanie HTML Fireworks do Schowka w celu użycia w programie HomeSite.

Szybką metodą wstawienia do programu Dreamweaver kodu HTML wygenerowanego przez HomeSite, jest kopiowanie go do Schowka z Fireworks i wklejenie bezpośrednio do dokumentu HomeSite. Kiedy kopujesz HTML Fireworks do Schowka, wymagane obrazki są eksportowane do określonych przez ciebie lokalizacji.

Uwaga: Przed kopiowaniem do Schowka upewnij się, czy ustawiłeś Standardowy jako typ HTML w oknie dialogowym Ustawienia HTML. Więcej informacji znajdziesz w Pomocy Fireworks.

Aby kopiować HTML Fireworks w celu użycia w programie HomeSite:

❖ Kopiuje kod HTML do Schowka w Fireworks, a następnie wklej w nowym dokumencie HomeSite. Więcej informacji znajdziesz w Pomocy Fireworks.

Kopiowanie kodu z eksportowanego pliku Fireworks i wklejanie go do programu HomeSite

Możesz otworzyć i eksportować plik Fireworks HTML do programu HomeSite, a następnie ręcznie kopiować i wklejać wybrane przez ciebie części kodu do innego dokumentu HomeSite.

Uwaga: Przed eksportem upewnij się, czy w oknie dialogowym Ustawienia HTML ustawiłeś Standardowy jako typ HTML. Więcej informacji znajdziesz w Pomocy Fireworks.

Aby skopiować kod z eksportowanego pliku Fireworks i wkleić go do HomeSite:

❖ Eksportuj plik Fireworks HTML, a następnie kopij i wklej kod do istniejącego dokumentu HomeSite. Więcej informacji znajdziesz w Pomocy Fireworks.

Aktualizacja Fireworks HTML eksportowanego do HomeSite

Polecenie Uaktualnij HTML w Fireworks pozwala na wprowadzenie zmian do dokumentu HTML Fireworks, którego wcześniej eksportowałeś do HomeSite.

***Uwaga:** Przed uaktualnieniem upewnij się, czy w oknie dialogowym Ustawienia HTML ustawiłeś Standardowy jako typ HTML. Więcej informacji znajdziesz w Pomocy Fireworks.*

Aby uaktualnić HTML Fireworks eksportowany do HomeSite:

❖ Użyj polecenie Uaktualnij HTML w programie Fireworks. Więcej informacji znajdziesz w Pomocy Fireworks.

Edytowanie obrazków Fireworks w programie HomeSite

Możesz użyć opcji integracji “uruchom i edytuj” do edycji obrazków w dokumencie HomeSite. HomeSite automatycznie uruchamia Fireworks, pozwalając na dokonanie potrzebnych edycji obrazka. Kiedy zamkniesz Fireworks, umieszczone obrazki w HomeSite są automatycznie uaktualnione. Współpracujące ze sobą aplikacje umożliwiają płynny przepływ pracy nad edycją grafiki internetowej na stronach HTML.

Aby otworzyć i edytować obrazki Fireworks umieszczone w HomeSite:

1 Zapisz swój dokument w programie HomeSite.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij prawym przyciskiem myszki plik obrazka w zakładce Pliki okna Zasoby.
- Kliknij prawym przyciskiem myszki obrazek w zakładce Miniaturki okna Zasoby.
- Kliknij prawym przyciskiem myszki powiązany znacznik `<img>` w kodzie HTML w zakładce Edycja okna Dokument.

3 Wybierz Edycja w Fireworks z wyskakującego menu.

HomeSite uruchamia Fireworks, jeśli nie był on wcześniej otwarty.

4 Jeśli pojawi się zapytanie, określ, czy należy podać źródłowy plik Fireworks dla umieszczonego obrazka. Więcej informacji na temat plików źródłowych Fireworks PNG znajdziesz w Pomocy Fireworks.

5 W Fireworks, edytuj obrazek.

Okno Dokument oznacza, że edytujesz obrazek Fireworks z innej aplikacji.

6 Kiedy ukończysz edycję, kliknij Gotowe w oknie Dokument.

Uaktualniony obrazek jest z powrotem eksportowany do HomeSite, a plik źródłowy PNG jest zapisany, jeśli plik źródłowy został zaznaczony.

Praca z programem Photoshop

Fireworks zapewnia doskonałe wsparcie importowania rodzimych plików Photoshop (PSD), opcje utrzymania wielu cech importowanych plików, w tym warstw, masek i edytowalnego tekstu. W wyniku tego, możesz przenieść obrazki Photoshop do Fireworks do dalszej edycji i optymalizacji internetowej bez straty możliwości eksportowania obrazków z powrotem do Photoshop.

Umieszczanie grafik Photoshop w Fireworks

Możesz przeciągnąć pojedyncze grafiki Photoshop do programu Fireworks albo możesz importować cały plik Photoshop.

Przeciąganie pojedynczych grafik Photoshop do Fireworks

Możesz umieścić grafiki Photoshop w Fireworks poprzez przeciągnięcie ich do dokumentu.

Aby przeciągnąć grafikę Photoshop do Fireworks:

- ❖ Przeciągnij grafikę z Photoshop i otwórz dokument w Fireworks.

Każda grafika, którą przeciągasz, staje się nowym obiektem bitmapy. Tekst także jest importowany jako obiekt bitmapy i staje się nieedytowalny jako tekst. Więcej informacji znajduje się w części “O importowaniu tekstu z Photoshop” na stronie 345.

Importowanie plików Photoshop do Fireworks

Kiedy importujesz lub otwierasz plik Photoshop w Fireworks, plik Photoshop jest importowany do pliku PNG przy użyciu określonych przez siebie preferencji importu. Dodatkowo, aby zachować warstwy i tekst w sposób określony w opcjach importowych, Fireworks przechowuje i konwertuje następujące funkcje Photoshop:

- Maski warstw są konwertowane w obiekty maski w Fireworks.
- Efekty Warstwa są konwertowane jako Filtry aktywne Fireworks, jeśli istnieją odpowiadające mu filtry aktywne. Na przykład efekt warstwy Cień jest konwertowany na Filtr aktywny Cień w Fireworks.

Uwaga: Efekty Warstwa i Filtry aktywne mogą różnić się lekko w wyglądzie.

- Tryb mieszania dla warstw jest konwertowany do trybu mieszania Fireworks dla odpowiadających obiektów, jeśli te tryby mieszania są wspierane przez Fireworks.
- Pierwszy kanał alfa w paletce Kanał jest konwertowany do obszarów przezroczystych w obrazku Fireworks. Fireworks nie wspiera dodatkowych kanałów alfa programu Photoshop.

Warstwy dopasowania Photoshop, przycinanie grup i ścieżki nie są wspierane przez Fireworks. Fireworks ignoruje te funkcje podczas importu plików Photoshop. Jednak możesz eksportować ścieżki z Photoshop do programu Illustrator, a następnie importować plik AI do Fireworks.

Uwaga: W systemie Windows nazwy Photoshop muszą posiadać rozszerzenie PSD, aby Fireworks rozpoznawał je jako typ programu Photoshop.

Aby importować plik Photoshop do Fireworks:

- 1 Wybierz Plik > Importuj lub Plik > Otwórz i przejdź do pliku Photoshop (PSD).
- 2 Kliknij przycisk Otwórz.

Plik Photoshop jest importowany do pliku PNG. Jeśli dokonujesz zmiany i chcesz zapisać plik jako PSD, musisz eksportować go do formatu PSD. Więcej informacji znajduje się w części “Umieszczanie grafik Fireworks w Photoshop” na stronie 346.

O importowaniu tekstu z Photoshop

Program Fireworks pozwala zaimportować lub otworzyć plik z tekstem z programu Photoshop.

Kiedy otwierasz pliki Photoshop, które zawierają tekst, Fireworks sprawdza, czy posiadasz w systemie potrzebne czcionki. Jeśli ich nie masz, Fireworks pyta się, czy chcesz zastąpić czcionki, czy zachować ich wygląd. Więcej informacji znajdziesz w Pomocy Fireworks.

Jeśli tekst w plikach Photoshop posiada efekty wspierane przez Fireworks, są one zachowane i zastosowane podczas przejścia do Fireworks. Jednak Fireworks i Photoshop w inny sposób stosują efekty, więc efekt może mieć różny wygląd w obu aplikacjach.

Kiedy są otwierane w Fireworks (z zaznaczoną opcją Zachowaj wygląd) pliki Photoshop 6 lub 7, które zawierają tekst, jest wyświetlany zbuforowany obrazek tekstu, aby jego wygląd był taki sam, jak w programie Photoshop. Kiedy edytujesz tekst, zbuforowany obrazek jest zastępowany przez bieżący tekst, który może różnić się wyglądem od oryginalnego tekstu. Dane oryginalnej czcionki są przechowywane w pliku PNG, przez co w systemie nieobsługującym tych czcionek możesz wybrać właśnie te czcionki w celu zachowania wyglądu.

Uwaga: Fireworks nie może eksportować tekstu do formatu Photoshop 6 ani 7. Jeśli edytujesz dokument zawierający tekst Photoshop 6 lub 7, a następnie eksportujesz ten dokument z powrotem do Photoshop, plik zostanie eksportowany do formatu Photoshop 5.5. Jednak jeśli nie dokonasz żadnych zmian w tekście, plik jest eksportowany do formatu Photoshop 6. Aby dowiedzieć się więcej na temat eksportowania plików Photoshop, zobacz “Umieszczanie grafik Fireworks w Photoshop” na stronie 346.

Określenie opcji importu pliku Photoshop

Opcje preferencji importu w Fireworks pozwalają ci określić, w jaki sposób obsługiwać warstwy i tekst w importowanych plikach Photoshop. W zależności od wybranych przez ciebie opcji możesz kontrolować stopień zachowania wyglądu i możliwości edycji w importowanych plikach.

Aby określić opcje importu dla plików Photoshop:

- 1 Wybierz Edycja > Preferencje.

Uwaga: W systemie Mac OS X, wybierz Fireworks > Preferencje.

- 2 Kliknij zakładkę Importuj (Windows) lub wybierz Importuj z wyskakującego menu (Macintosh).

- 3 Określ opcje importu:

Warstwy: Konwertuj na obiekty Fireworks importuje każdą warstwę w pliku Photoshop jako osobny obiekt na pojedynczej warstwie w Fireworks.

Warstwy: Udostępnij warstwę dla wszystkich klatek sprawia, że warstwy stają się widoczne ze wszystkich ramek w pliku Fireworks.

Warstwy: Konwertuj na klatki importuje każdą warstwę w pliku Photoshop jako obiekt do osobnej warstwy w Fireworks. Ta opcja jest użyteczna do importowania plików, które chcesz użyć jako animacje.

Tekst: Edytowalny konwertuje tekst w pliku Photoshop do edytowalnego tekstu Fireworks. Ta opcja pozwala ci edytować importowany tekst przy użyciu narzędzia Fireworks Tekst i inspektora Właściwości. Skonwertowany tekst może lekko różnić się wyglądem od oryginalnego.

Tekst: Zachowaj wygląd konwertuje tekst z pliku Photoshop do obiektu bitmapy w Fireworks. Ta opcja zachowuje oryginalny wygląd, ale nie pozwala na edycję za pomocą narzędzia Fireworks Tekst. Dane oryginalnej czcionki są przechowywane w pliku PNG, przez co w systemie nieobsługującym tych czcionek możesz wybrać właśnie te czcionki w celu zachowania wyglądu.

Użyj płaskiego obrazu kompozytowego importuje plik Photoshop jako spłaszczony obrazek bez warstw.

4 Kliknij OK.

Użycie filtrów i wtyczek Photoshop

Fireworks pozwala ci użyć wielu filtrów i wtyczek Photoshop oraz producentów niezależnych. Możesz użyć wtyczek zarówno w oknie Filtry aktywne, jak w menu Filtry.

***Uwaga:** Wtyczki i filtry dla Photoshop 5.5 i wcześniejszych nie są obsługiwane. Filtry i wtyczki Photoshop 6 lub późniejszego nie są kompatybilne z Fireworks CS3.*

Więcej informacji na temat okna Filtry aktywne i menu Filtry uzyskasz w Pomocy Fireworks.

Aby użyć filtrów i wtyczek programu Photoshop lub innych wykonawców użyj okna dialogowego Preferencje:

1 Wybierz Edycja > Preferencje.

***Uwaga:** W systemie Mac OS X, wybierz Fireworks > Preferencje.*

2 Kliknij zakładkę Foldery (Windows) lub wybierz Foldery z wyskakującego menu (Macintosh).

3 Wybierz opcję wtyczek programu Photoshop.

Otworzy się okno dialogowe Wybierz folder.

***Uwaga:** Jeśli okno dialogowe nie otwiera się automatycznie, kliknij Przeglądaj.*

4 Przejdź do folderu, w którym są zainstalowane filtry i wtyczki programu Photoshop i inne, a następnie kliknij Wybierz.

5 Kliknij OK, aby zamknąć okno dialogowe Preferencje.

6 Uruchom ponownie Fireworks, aby wczytać wszystkie filtry i wtyczki.

Aby użyć filtrów i wtyczek programu Photoshop lub innych wykonawców przy użyciu okna Filtry aktywne:

1 Wybierz obiekt wektora, obiekt bitmapy lub blok tekstu na kanwie i kliknij przycisk Dodaj efekt w Inspektorze Właściwości.

***Uwaga:** Przycisk Dodaj efekt jest dostępny tylko w sytuacji, gdy na kanwie znajduje się jakiś zaznaczony obiekt.*

2 Wybierz Opcje > Wskaż wtyczki z wyskakującego menu.

3 Przejdź do folderu, w którym są zainstalowane filtry i wtyczki programu Photoshop i inne, a następnie kliknij Wybierz. Jeśli pojawi się wiadomość z pytaniem, czy chcesz ponownie uruchomić Fireworks, kliknij OK.

4 Uruchom ponownie Fireworks, aby wczytać wszystkie filtry i wtyczki.

***Uwaga:** Innym sposobem postępowania jest instalacja wtyczek bezpośrednio w folderze wtyczek Fireworks.*

Umieszczanie grafik Fireworks w Photoshop

Fireworks dostarcza szerokiego wsparcia dla eksportowanych plików w formacie Photoshop (PSD). Ustawienie eksportu pozwala ci na kontrolę, które elementy w pliku pozostają edytowalne, kiedy ponownie otworzysz go w programie Photoshop.

Obrazek Fireworks eksportowany do Photoshop zachowuje takie same możliwości edycji podczas ponownego otwarcia w Fireworks, jak inne grafiki Photoshop. Opcje eksportu dotyczące możliwości edycji, wyglądu i wielkości pliku pozwalają ci na określenie najlepszej procedury transportu dla określonej grafiki. Użytkownicy Photoshop mogą pracować z grafiką w Fireworks lub kontynuować edycję w Photoshop.

Aby eksportować plik w formacie Photoshop:

- 1 Wybierz Plik > Eksportuj lub kliknij przycisk Szybki eksport lub wybierz Inne > Eksportuj do Photoshop.
- 2 W oknie dialogowym Eksportuj, nazwij twój plik i wybierz Photoshop PSD z menu Zapisz jako.
- 3 Aby określić ustawienia grupowego eksportu, wybierz opcję z menu Ustawienia. Te ustawienia umożliwiają kombinacje predefiniowanych ustawień dla opcji pojedynczego eksportu dla obiektów, efektów i tekstu w plikach Fireworks. Opcje pojedynczego eksportu są dokładnie opisane w "Dostosowywanie plików do eksportu do Photoshop" na stronie 347.

Przedkładaj możliwość edycji nad wyglądem konwertuje obiekty na warstwy, zachowuje możliwość edycji efektów i konwertuje tekst do edytowalnych warstw tekstu Photoshop. Wybierz tę opcję, jeśli planujesz edytować obrazek w programie Photoshop i nie musisz zachować dokładnego wyglądu obrazka Fireworks.

Zachowaj wygląd Fireworks konwertuje każdy obiekt w osobne warstwy Photoshop, a efekty i tekst stają się nieedytowalne. Wybierz tę opcję, jeśli chcesz zachować kontrolę nad obiektami Fireworks w Photoshop, ale także chcesz zachować oryginalny wygląd obrazka Fireworks.

Mniejszy pliku Photoshop spłaszcza każdą warstwę w obrazek o pełnej renderyzacji. Wybierz tę opcję, jeśli eksportujesz plik zawierający dużą ilość obiektów Fireworks.

Własny pozwala ci na wybranie określonych ustawień obiektów, efektów i tekstu.

- 4 Kliknij Zapisz, aby eksportować plik Photoshop.

***Uwaga:** Program Photoshop 5.5 i wcześniejsze nie otwierają plików posiadających ponad 100 warstw. Musisz usunąć lub scalić obiekty, jeśli dokument Fireworks, który eksportujesz, zawiera ponad 100 obiektów.*

Dostosowywanie plików do eksportu do Photoshop

Kiedy eksportujesz plik do Photoshop, możesz użyć własnych ustawień eksportu obiektów, efektów i tekstu.

Aby dostosować ustawienia dla eksportu do Photoshop:

- 1 Mając zaznaczony Photoshop PSD jako typ eksportowanego pliku, w oknie dialogowym Eksportuj wybierz Dostosuj z wyskakującego menu Ustawienia.

- 2 W wyskakującym menu Obiekty wybierz jedną z poniższych możliwości:

Konwertuj na Warstwy Photoshop konwertuje pojedyncze obiekty Fireworks na warstwy Photoshop i maski Fireworks na maski warstw Photoshop.

Spłaszcz każdą warstwę Fireworks spłaszcza wszystkie obiekty do pojedynczych warstw Fireworks, a każdą warstwę Fireworks staje się warstwą w Photoshop. Kiedy wybierzesz tę opcję, stracisz możliwość edycji obiektów Fireworks w programie Photoshop. Możesz także stracić możliwość korzystania z funkcji, takich jak tryb mieszania, które są powiązane z obiektami Fireworks.

- 3 W wyskakującym menu Efekty wybierz jedną z poniższych możliwości:

Zachowaj możliwości edycyjne konwertuje Filtry aktywne Fireworks na ich odpowiedniki w programie Photoshop. Jeśli efekty nie istnieją w Photoshop, są ignorowane.

Renderowanie efektów spłaszcza efekty w ich obiekty. Kiedy wybierzesz tę opcję, zachowasz wygląd efektów za cenę zmniejszenia możliwości edycyjnych w programie Photoshop.

4 W wyskakującym menu Tekst wybierz jedną z poniższych możliwości:

Zachowaj możliwości edycyjne konwertuje tekst na edytowalną warstwę Photoshop. Formatowanie tekstu, które nie jest wspierane przez Photoshop, zostaje utracone.

Renderuj tekst zmienia tekst w obiekt obrazka. Kiedy wybierzesz tę opcję, zachowasz wygląd tekstu za cenę zmniejszenia możliwości edycyjnych.

O pracy z programem Illustrator

Fireworks zapewnia wsparcie importowania rodzimych plików Illustrator (AI) CS2 i CS3, opcje utrzymania wielu cech importowanych plików, w tym warstw, wzorów i obrazów połączonych. W rezultacie możesz przenieść obrazki programu Illustrator do Fireworks, aby kontynuować edycję i optymalizację dla Internetu. Możesz także eksportować z Fireworks pliki, które są kompatybilne z oprogramowaniem Illustrator 8.0.

Następujące funkcje są zachowane podczas importu plików Illustrator:

Punkty Beziera: Ilość i pozycja punktów Beziera będzie zachowana.

Kolory: Kolory zostaną zachowane jak najbliżej oryginalnych podczas importu zawartości AI do Fireworks.

Atrybuty tekstu: Następujące atrybuty czcionki zostaną zachowane:

- Czcionka
- Rozmiar
- Kolor
- Pogrubiony
- Kursywa
- Wyrównanie (do lewej, do prawej, do środka, wyjustowane)
- Orientacja (pionowo, poziomo od lewej do prawej, poziomo od prawej do lewej)
- Odstępy między literami
- Pozycja znaku (normalna, indeks górny, indeks dolny)
- Auto-kerning
- Pary kerningu

Wypełnienie gradientem Gradienty zostaną importowane jako rodzime gradienty Fireworks. Wszystkie rampy punktów gradientu zostaną zachowane.

Obrazki: Pliki AI Illustrator mogą zawierać połączone pliki i umieszczone pliki następujących formatów: PDF, BMP, EPS, GIF, JPEG, JPEG2000, PICT, PCX, PCD, PSD, PXR, PNG, TGA i TIFF. Osadzone obrazki są przeniesione do Fireworks jako obrazy rastrowe. Obrazy połączone są zachowane w Fireworks jako połączone bitmapy.

Przytnij maski: Fireworks wspiera import masek przycinających ze ścieżkami i złożonymi ścieżkami.

Wypełnione obrysy: Wypełnione obrysy są importowane jako pojedynczy obiekt rysowania.

Wypełnienie kryjące: Wypełnione ścieżki są importowane jako pojedynczy obiekt rysowania.

Ścieżki złożone: Złożone ścieżki są importowane jako pojedynczy obiekt rysowania.

Grupy: Grupa jest zachowana, a pojedyncze obiekty grupy przychodzą jako obiekty rysowania.

Wykresy: Wykresy są importowane jako grupy i tracą charakterystyczną dla nich możliwość edycji jako wykresy.

Proste kształty Proste kształty Illustrator są w rzeczywistości ścieżkami, więc nie są importowane jako proste kształty Fireworks.

Wzorki: Wzorki są importowane jako pojedyncze płytki. Płytki te są importowane jako rodzime płytki Fireworks, a wzorki są przypisane do obiektów rysowania.

Pociągnięcia pędzlem: Pociągnięcia pędzlem są importowane jako wiele grup (jedna grupa odpowiada zamkniętej ścieżce).

Symbol: Symbole są importowane jako normalne obiekty grupy.

Przezroczystość: Fireworks importuje w poprawny sposób krycia dla obiektu, zachowując przy tym ustawienia przezroczystości z oryginalnych wartości Illustrator.

Podwarstwy: Fireworks importuje wszystkie podwarstwy jako rodzime podwarstwy Fireworks.

O pracy z programem GoLive

Możesz używać razem Fireworks i GoLive do tworzenia i edycji stron internetowych. Możesz eksportować i kopiować Fireworks HTML do GoLive w taki sam sposób, jak postępuje się z większością edytorów HTML. Jedynym wyjątkiem jest to, że musisz wybrać GoLive HTML jako swój styl HTML przed eksportem lub kopiowaniem HTML z Fireworks.

Aby uzyskać więcej informacji na temat wybierania stylu HTML i eksportowania Fireworks HTML, zobacz Pomoc Fireworks.

Uwaga: Styl GoLive HTML nie wspiera kodu dla wyskakujących menu. Jeśli twój dokument Fireworks posiada wyskakujące menu, powinieneś przed eksportem wybrać Standardowy HTML jako styl HTML.

O pracy z edytorami HTML

Fireworks generuje czysty HTML, który może być odczytany we wszystkich edytorach HTML. Aby uzyskać ogólne informacje na temat umieszczania Fireworks HTML w edytorach HTML, zobacz Pomoc Fireworks.

Fireworks może także importować zawartość HTML. To jest bardzo ważna funkcja, która pozwala na otwarcie i edycję większości dokumentów HTML w Fireworks. Więcej informacji znajdziesz w Pomocy Fireworks.

O rozszerzaniu Fireworks

Jeśli masz obycie w pisaniu w JavaScript i Fireworks, możesz użyć JavaScript do napisania własnych obiektów i poleceń, które będą miały wpływ na dokumenty i ich elementy składowe w Fireworks. Dodatkowo, możesz użyć Fireworks Cross Product Communication Architecture, aby pozwolić aplikacjom ActionScript™ 2.0 i C++ na kontrolę Fireworks. Więcej informacji znajdziesz w Pomocy rozszerzenia Fireworks.

O Adobe XMP

Adobe XMP (eXtensible Metadata Platform) jest technologią, która pomaga użytkownikowi dodawać informacje o plikach dla plików zapisanych jako PNG, GIF, JPEG, Photoshop i TIFF. XMP ułatwia wymianę metadanych między aplikacjami Adobe. Na przykład, użytkownicy mogą zapisać metadane z pliku jako szablon, a następnie importować je do innych plików.

Użytkownik może wykonać następujące czynności, aby zapisać metadane jako szablon lub plik XMP w celu importowania metadanych do innych plików.

- 1 Wybierz Plik > Informacje o pliku
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby zapisać metadane jako szablon, kliknij trójkątną ikonę na górze okna dialogowego i wybierz Zapisz szablon metadanych. Wpisz nazwę szablonu i kliknij Zapisz.
 - Aby zapisać metadane w pliku XMP, kliknij Zapisz w zakładce Zaawansowane okna dialogowego. Wpisz nazwę pliku, wybierz lokalizację pliku i kliknij Zapisz.

O Adobe Bridge

Adobe® Bridge jest aplikacją wieloplatformową zawartą w składnikach Adobe® Creative Suite® 3, która pomaga w lokalizacji, organizacji i przeglądaniu potrzebnych zasobów do utworzenia zawartości wydruku, Internetu, wideo i audio. Możesz uruchomić Bridge z dowolnego składnika Creative Suite (oprócz Acrobat 8) i używać w celu dostępu do zasobów Adobe i innych.

Z programu Adobe Bridge możesz:

- Zarządzać obrazkami, źródłowym wideo i plikami audio: Miej podgląd, przeszukuj, sortuj i przetwarzaj pliki w Bridge bez otwierania indywidualnych aplikacji. Możesz także edytować metadane plików i użyć Bridge do umieszczania plików w twoich dokumentach, projektach lub kompozycjach.
- Zarządzaj zdjęciami: Generuj galerię internetową grup zdjęć, importuj i edytuj zdjęcia z karty cyfrowego aparatu fotograficznego, grupuj zdjęcia i otwieraj surowe pliki z aparatu oraz edytuj ich ustawienia bez uruchamiania Photoshop. Możesz także przeszukać przodujące banki obrazków i pobrać obrazki bez praw autorskich za pomocą Adobe Stock Photos.
- Pracuj z zasobami zarządzanymi przez Adobe Version Cue®.
- Wykonaj zautomatyzowane zadania, takie jak polecenia wsadowe.
- Synchronizuj ustawienia kolorów poprzez składnik Creative Suite.
- Rozpocznij konferencję internetową czasu rzeczywistego, aby współdzielić pulpit i recenzować dokumenty.

Integracja Flex dla układów bogatych aplikacji internetowych (eksport MXML)

W miarę gdy projektanci wymagają coraz więcej od technologii, coraz ważniejsze stają się lepsze narzędzia i integracja. Fireworks może pomóc w rozwinięciu się następnej generacji bogatych aplikacji internetowych – RIAs, poprzez umożliwienie eksportu jako składników wspólnych bibliotek zasobów do użycia z programem Adobe Flex™ Builder™.

Nie musisz wykonać żadnej pracy, ponieważ to Fireworks eksportuje za ciebie potrzebny kod Flex (MXML) z zachowanym stylem i bezwzględną pozycją. Teraz możesz w prosty sposób tworzyć układ aplikacji Flex w Fireworks, poprzez działanie na zbiorach wspólnych bibliotek Flex, i eksportować go jako MXML, aby wczytać go programu Flex Builder.

Aby eksportować dane MXML

- 1 Wybierz Plik > Eksportuj.
- 2 Wybierz MXML i Obrazki z wyskakującego menu Eksportuj.
- 3 Wybierz opcję Wstaw obrazki w podfolderze, jeśli chcesz zapisać obrazki w osobnym folderze z kodu MXML.
- 4 Wybierz opcję Tylko bieżąca strona, aby eksportować tylko aktualnie zaznaczoną stronę.
- 5 Kliknij Zapisz, aby zakończyć eksportowanie.

Rozdział 17: Automatyzacja powtarzających się zadań

Projektanci storn internetowych często spędzają dużo czasu na wykonywaniu powtarzających się zadań, takich jak optymalizacja obrazów i konwersja obrazów tak, aby spełniały pewne warunki. Jedną z zalet programu Fireworks CS3 jest jego zdolność do automatyzowania i upraszczania wielu uciążliwych zadań rysowania, edycji i konwersji plików.

Aby przyspieszyć proces edycji, możesz użyć polecenia Znajdź i zamień, do wyszukania i zamiany elementów w pliku lub w kilku plikach. Możesz wyszukiwać i zamieniać elementy takie jak adresy URL, czcionki, kolory, tekst i polecenia utworzone w panelu Historia.

Możesz korzystać z Przetwarzania wsadowego do konwersji grup plików obrazów do innych formatów albo do zmiany ich palet kolorów. Przetwarzanie wsadowe może zastosować ustawienia własne optymalizacji do grup plików. Możesz też zmienić rozmiar grupy plików, co czyni Przetwarzanie wsadowe idealnym narzędziem do tworzenia miniatur.

Korzystając z panelu Historia możesz tworzyć polecenia będące skrótami często używanych funkcji albo utworzyć skrypt wykonujący złożoną sekwencję kroków. Program Fireworks może interpretować i wykonywać kod JavaScript, więc użytkownicy zaawansowani mogą automatyzować bardzo złożone zadania pisząc polecenia JavaScript, a następnie wykonując je w programie Fireworks. Możesz sterować prawie wszystkimi poleceniami i ustawieniami programu Fireworks przez kod JavaScript, używając specjalnych poleceń JavaScript, które mogą być interpretowane przez program Fireworks.

Menedżer rozszerzeń umożliwia importowanie, instalowanie i usuwanie rozszerzeń w aplikacjach firmy Adobe, rozszerzających możliwości programu Fireworks.

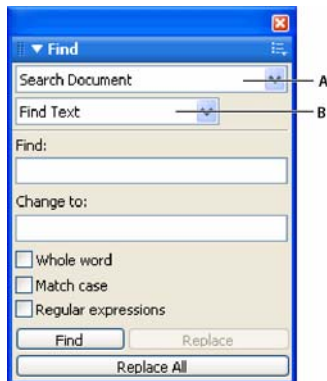
Rozdział ten obejmuje następujące tematy:

- “Wyszukiwanie i zamiana” na stronie 352
- “Przetwarzanie wsadowe” na stronie 356
- “Rozszerzanie programu Fireworks” na stronie 364
- “Filmy Flash SWF używane jako panele w programie Fireworks” na stronie 369

Wyszukiwanie i zamiana

Funkcja Znajdź i zamień pomaga w wyszukiwaniu i zamianie elementów takich jak tekst, adres URL, czcionka i kolor. Polecenie Znajdź i zamień może przeszukiwać dokument bieżący albo kilka plików.

Polecenie Znajdź i zamień działa tylko z plikami Fireworks PNG oraz z plikami zawierającymi obiekty wektorowe takimi jak pliki programu Adobe FreeHand, nieskompresowane pliki programu CorelDraw i pliki programu Adobe Illustrator.



Panel Znajdź A. Opcja przeszukaj B. Opcja znajdź

Aby wybrać źródło przeszukiwania:

- 1 Otwórz ten dokument
- 2 Aby otworzyć panel Znajdź wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz polecenie Okno > Znajdź.
 - Wybierz polecenie Edytuj > Znajdź.
 - Naciśnij klawisze Control+F (Windows) lub Command+F (Macintosh).

Uwaga: Gdy wybrane pliki są zablokowane albo odłożone w witrynie Adobe Dreamweaver, zostaniesz monitowany o ich odblokowanie lub pobranie, przed kontynuowaniem.

- 3 W wyskakującym menu Przeszukaj wybierz obiekt źródłowy do przeszukiwania:

Przeszukaj Zaznaczenie znajduje i zamienia tylko elementy spośród bieżąco zaznaczonych obiektów i tekstu.

Przeszukaj ramkę znajduje i zamienia tylko elementy w bieżącej ramce.

Przeszukaj dokument znajduje i zamienia elementy w aktywnym dokumencie.

Przeszukaj pliki znajduje i zamienia elementy w kilku plikach. Jeśli opcja ta nie będzie wcześniej wybrana w wyskakującym menu Przeszukaj, zaznaczenie jej spowoduje otwarcie okna dialogowego, w którym możesz wybrać pliki do przeszukiwania. Jeśli opcja Przeszukaj pliki w wyskakującym menu Przeszukaj będzie wybrana wcześniej, możesz użyć tej opcji do wyboru plików do przeszukiwania po rozpoczęciu operacji wyszukiwania klikając Znajdź, Zamień lub Zamień wszystkie.

- 4 W wyskakującym menu Znajdź wybierz wyszukiwany atrybut. Opcje w panelu zmieniają się zgodnie z tym wyborem.

- 5 Ustaw opcje wybranego atrybutu Znajdź.

- 6 Wybierz operację znajdź i zamień:

Znajdź lokalizuje następne wystąpienie elementu. Znalezione elementy są wyświetlane jako zaznaczone w dokumencie.

Zamień zastępuje znaleziony element zawartością pola opcji Zamień na.

Zamień wszystko znajduje i zamienia wszystkie wystąpienia szukanego elementu w przeszukiwanym zakresie.

Uwaga: Zamiana obiektów w kilku plikach powoduje automatyczny zapis tych plików; nie będzie można wycofać tych zmian używając polecenia Edytuj > Cofnij. Więcej informacji znajduje się w części "Wyszukiwanie i zamiana w przetwarzaniu wsadowym." na stronie 361.

Ustawianie opcji wyszukiwania i zamiany w kilku plikach

Wyszukując i zamieniając w kilku plikach możesz określić, w jaki sposób program Fireworks ma obsługiwać wiele otwartych plików po przeszukaniu.

Aby zapisać, zamknąć i utworzyć kopię zapasową każdego pliku po przeszukaniu:

- 1 Wybierz polecenie Opcje zamiany w menu Opcje panelu Znajdź.
- 2 Zaznacz opcję Zapisz i zamknij pliki, aby zapisać i zamknąć każdy plik po przeszukaniu.

Pozostaną otwarte tylko dokumenty, które były aktywne wcześniej.

Uwaga: Jeśli opcja Zapisz i zamknij jest wyłączona i przetwarzasz wsadowo dużą ilość plików, programowi Fireworks może zabraknąć pamięci, co spowoduje anulowanie przetwarzania wsadowego.

- 3 Wybierz jedną z poniższych opcji w wyskakującym menu Kopie zapasowe:

Bez kopii zapasowych wyszukuje i zastępuje bez tworzenia kopii zapasowych oryginalnych plików. Zmienione pliki zastąpią pliki oryginalne.

Nadpisz istniejące kopie zapasowe tworzy i zapisuje tylko jedną kopię zapasową każdego pliku zmienionego w trakcie wykonywania operacji znajdź i zamień. Gdy wykonasz następne operacje znajdź i zamień, poprzedni plik oryginalny zastąpi kopię zapasową. Kopie zapasowe zapisywane są podfolderze Original Files.

Kopie zapasowe przyrostowe zapisuje wszystkie kopie zapasowe plików zmienionych w trakcie wykonywania operacji znajdź i zamień. Pliki oryginalne są przesuwane do podfolderu Original Files folderu bieżącego, a do każdej nazwy pliku dodawany jest kolejny numer. Gdy wykonasz następne operacje znajdź i zamień, plik oryginalny zostanie skopiowany do folderu Original Files, a do jego nazwy zostanie dodany następny numer. Na przykład, w przypadku pliku o nazwie Rysunek.png, po pierwszym wykonaniu operacji znajdź i zamień, plik kopii zapasowej będzie miał nazwę Rysunek-1.png. Gdy wykonasz operację znajdź i zamień po raz drugi, plik kopii zapasowej zostanie nazwany Rysunek-2.png, i tak dalej.

- 4 Kliknij przycisk OK.

Wyszukiwanie i zamiana tekstu

Program Fireworks ułatwia wyszukiwanie i zamianę tekstu. Masz do dyspozycji wiele opcji dopracowania wyszukiwania: uwzględnianie wielkości liter, wyszukiwanie całych lub części wyrazów.

Aby wyszukać i zamienić wyrazy, frazy lub ciągi znaków:

- 1 Wybierz opcję Znajdź tekst w wyskakującym menu Znajdź w panelu Znajdź.
- 2 Wprowadź wyszukiwany tekst w polu tekstowym Znajdź.
- 3 Wprowadź tekst zastępujący w polu tekstowym Zamień na.
- 4 Jeśli chcesz, zaznacz opcje, aby dokładniej określić wyszukiwanie:

Cały wyraz wyszukuje tekst tylko w takiej samej postaci, w jakiej występuje w polu opcji Znajdź, a nie jako część innego wyrazu.

Uwzględniaj wielkość liter rozróżnia duże i małe litery w trakcie wyszukiwania.

Wyrażenie zwykłe dopasowuje warunkowo części wyrazów lub liczb w trakcie wyszukiwania.

Wyszukiwanie i zamiana czcionek

Możesz też szybko wyszukiwać i zamieniać czcionki w dokumentach programu Fireworks.

Aby wyszukiwać i zamieniać czcionki w jednym lub kilku dokumentach programu Fireworks:

- 1 Wybierz opcję Znajdź czcionkę, w wyskakującym menu Znajdź w panelu Znajdź.
- 2 Wybierz wyszukiwaną czcionkę i styl czcionki.



Możesz ograniczyć wyszukiwanie do minimalnego i maksymalnego rozmiaru punktowego czcionki.

- 3 Określ czcionkę, styl czcionki i rozmiar punktowy, który będzie używany do zastępowania w polu Zamień na.

Wyszukiwanie i zamiana kolorów

Możesz znaleźć wszystkie wystąpienia określonego koloru w dokumentach programu Fireworks, a następnie zamienić go na inny.

Aby wyszukiwać i zamieniać kolory w dokumentach programu Fireworks:

- 1 Wybierz opcję Znajdź kolor w wyskakującym menu Znajdź.
- 2 Wybierz element w wyskakującym menu Stosuj do, aby określić w jaki sposób mają być stosowane znalezione kolory:

Wypełnienia i obrysy wyszukuje i zamienia kolory zarówno wypełnień jak i obrysów.

Wszystkie właściwości wyszukuje i zamienia kolory wypełnień, obrysów i efektów.

Wypełnienia wyszukuje i zamienia kolor wypełnienia, z wyjątkiem wypełnień wzorkami.

Obrysy wyszukuje i zamienia tylko kolory obrysów.

Efekty wyszukuje i zamienia tylko kolory efektów.

Wyszukiwanie i zamiana adresów URL

Oprócz wyrazów, krojów pisma i kolorów, program Fireworks umożliwia wyszukiwanie i zamianę adresów URL przypisanych do elementów interaktywnych w dokumencie.

Aby wyszukać i zamienić adresy URL przypisane do obiektów WWW:

- 1 Wybierz opcję Znajdź adres URL, w wyskakującym menu Znajdź, w panelu Znajdź.
- 2 Wprowadź wyszukiwany adres URL, w polu tekstowym Znajdź.
- 3 Wprowadź zastępujący adres URL, w polu tekstowym Zamień na.
- 4 Jeśli chcesz, zaznacz opcje, aby dokładniej określić wyszukiwanie:

Cały wyraz wyszukuje tekst tylko w takiej samej postaci w jakiej występuje w polu opcji Znajdź, a nie jako część innego wyrazu.

Uwzględniaj wielkość liter rozróżnia duże i małe litery w trakcie wyszukiwania.

Wyrażenie zwykle dopasowuje warunkowo części wyrazów lub liczb, w trakcie wyszukiwania.

Wyszukiwanie i zamiana kolorów nie bezpiecznych WWW

Kolor nie bezpieczny WWW jest kolorem, który nie jest zawarty w paletce kolorów Web216. Kolor jest bezpieczny WWW, gdy wyświetlany jest dokładnie jako ten sam kolor zarówno na platformie Macintosh jak Windows. Dodatkowe informacje na temat kolorów bezpiecznych WWW znajdziesz "Optymalizowanie plików GIF, PNG, TIFF, BMP i PICT" na stronie 284.

Aby wyszukać wszystkie kolory nie bezpieczne WWW i zamienić je na kolory bezpieczne WWW:

- ❖ Wybierz opcję Znajdź Nie-Web216, w wyskakującym menu Znajdź w panelu Znajdź.

Uwaga: Opcja Znajdź Nie-Web216 nie wyszukuje i nie zastępuje pikseli w obiektach obraz.

Przetwarzanie wsadowe

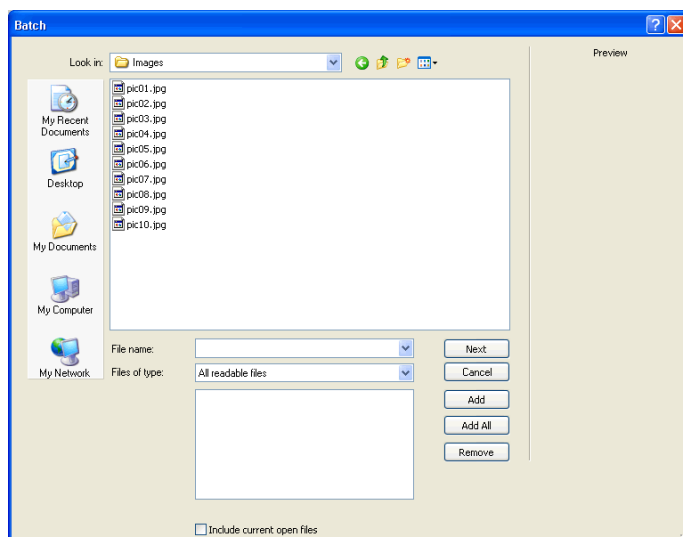
Przetwarzanie wsadowe jest wygodnym sposobem automatycznej konwersji grupy plików graficznych. Oto opcje przetwarzania wsadowego:

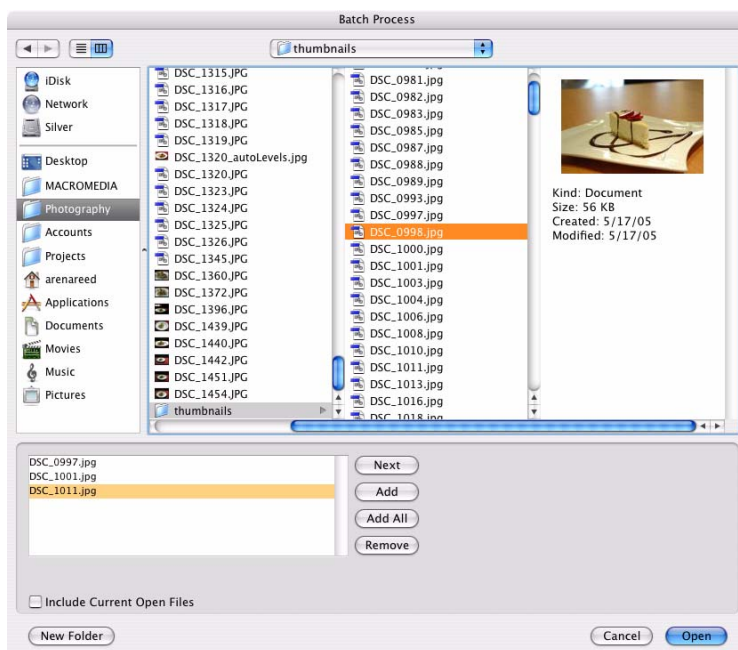
- Konwertuj zaznaczone pliki do innego formatu.
- Konwertuj zaznaczone pliki do tego samego formatu, z innymi ustawieniami optymalizacji.
- Skaluj eksportowane pliki.
- Znajdź i zamień tekst, kolory, adresy URL i kolory nie-Web216.
- Zmień nazwy grup plików za pomocą dowolnej kombinacji dodawania przedrostka, dodawania przyrostka, zamiany ciągu znaków oraz zastępowania tekstów pustych.
- Wykonaj polecenia na zaznaczonych plikach.

Aby przetwarzać wsadowo pliki:

1 Wybierz polecenie Plik > Przetwarzanie wsadowe i zaznacz pliki do przetwarzania. Możesz zaznaczyć pliki w różnych folderach, możesz też włączyć do przetwarzania wszystkie aktualnie otwarte dokumenty. Pracując z pomocą kreatora, możesz użyć przycisku Wstecz, aby dokonać zmian w zestawie zaznaczonych plików.

Przy korzystaniu z kreatora, masz też do dyspozycji opcję nie zaznaczania żadnych plików, jeśli chcesz tylko zapisać skrypt przetwarzania wsadowego do późniejszego użycia.





Uwaga: Gdy wybrane pliki są zablokowane albo odłożone w witrynie Adobe Dreamweaver, będziesz monitowany o ich odblokowanie lub pobranie przed kontynuowaniem.

2 Kliknij jeden z następujących przycisków, w oknie dialogowym Przetwarzanie wsadowe:

Dodaj dodaje zaznaczone pliki i foldery do listy plików, które będą przetwarzane wsadowo. Gdy zaznaczony będzie folder, wszystkie poprawne, czytelne pliki w folderze zostaną dodane do przetwarzania wsadowego.

Uwaga: Poprawne pliki są plikami utworzonymi, nazwanymi i zapisanymi. Jeśli ostatnia wersja pliku nie została zapisana, zostaniesz poproszony o jej zapisanie, a następnie możesz kontynuować przetwarzanie wsadowe. Jeśli nie zapiszesz pliku, cały proces przetwarzania wsadowego zakończy się.

Dodaj wszystkie dodaje wszystkie poprawne pliki w bieżąco wybranym folderze do listy plików do przetwarzania wsadowego.

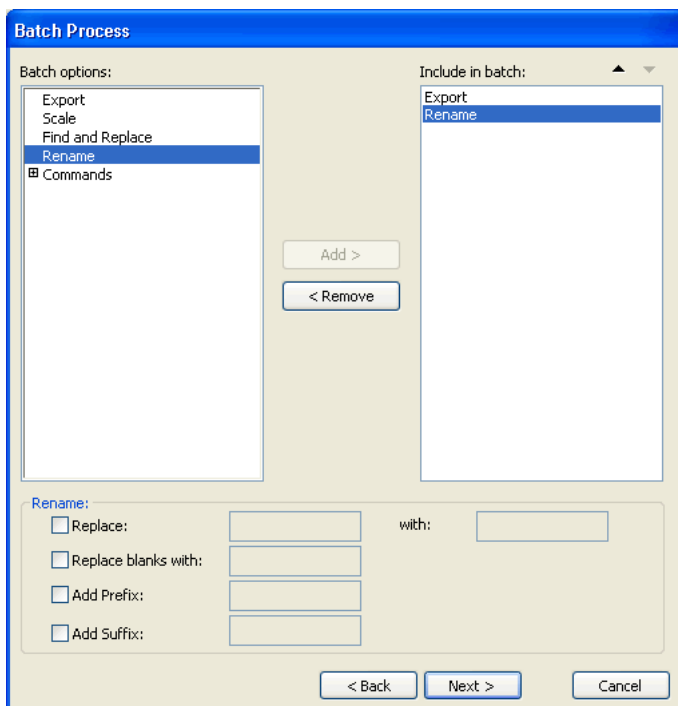
Usuń usuwa zaznaczone pliki i foldery z listy plików do przetwarzania wsadowego.

3 Zaznacz opcję Aktualnie otwarte pliki, aby dodać aktualnie otwarte pliki.

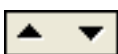
Pliki te nie są wyświetlane na liście plików do przetwarzania wsadowego, ale są włączane do przetwarzania.

4 Kliknij przycisk Dalej, a następnie wykonaj jedną lub obie następujące czynności:

- Aby dodać zadanie do sekwencji wsadowej, wybierz je z listy Opcje przetwarzania wsadowego i kliknij przycisk Dodaj. Każde zadanie może być dodane tylko raz. Dodatkowe informacje na temat opcji Skaluj znajdziesz “Skalowanie grafik za pomocą przetwarzania wsadowego” na stronie 360. Dodatkowe informacje na temat opcji Zmień nazwę znajdziesz “Zmiana nazw plików za pomocą przetwarzania wsadowego” na stronie 361. Dodatkowe informacje na temat dodawania poleceń znajdziesz “Wykonywanie poleceń za pomocą przetwarzania wsadowego” na stronie 362.



- Aby zmienić kolejność poleceń listy, zaznacz zadanie na liście Dołącz do sekwencji wsadowej i klikaj klawisze strzałek w górę lub w dół.



Uwaga: Kolejność w jakiej wyświetlane są zadania na liście Dołącz do sekwencji wsadowej jest kolejnością, w jakiej będą wykonywane zadania w trakcie przetwarzania wsadowego, z wyjątkiem zadań Eksport i Zmień nazwę, które zawsze wykonywane są jako ostatnie.

5 Aby wyświetlić dodatkowe opcje zadania, zaznacz zadanie na liście Dołącz do sekwencji wsadowej.

6 Wybierz ustawienia każdej opcji według potrzeb.

Aby usunąć zadanie z sekwencji wsadowej, zaznacz zadanie na liście Dołącz do sekwencji wsadowej i kliknij przycisk Usuń.

7 Kliknij przycisk Dalej.

8 Wybierz opcje zapisu przetwarzanych plików:

W tym samym miejscu co oryginalny plik zapisuje plik w tym samym miejscu co plik źródłowy, oraz nadpisuje plik źródłowy, gdy nazwy plików i formaty są takie same.

Miejsce własne pozwala wybrać miejsce zapisu przetwarzanych plików.

9 Zaznacz opcję Kopie zapasowe, aby wybrać opcje kopii zapasowych plików oryginalnych.

Bezpieczniej jest tworzyć kopie zapasowe plików. Więcej informacji znajduje się w części “Określanie położenia wyjściowego przetwarzania wsadowego” na stronie 363.

10 Kliknij przycisk Zapisz skrypt, jeśli chcesz zapisać ustawienia przetwarzania wsadowego do ponownego użycia.

Więcej informacji znajduje się w części “Zapisywanie przetwarzania wsadowego jako skrypt” na stronie 363.

11 Kliknij przycisk Sekwencja wsadowa, aby wykonać przetwarzanie wsadowe.

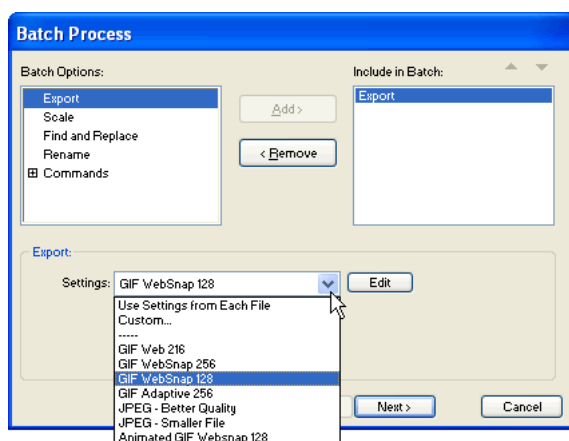
Na końcu przetwarzania wsadowego, jeśli jakiś plik dodany do sekwencji wsadowej nie mógł być przetworzony, zostanie wyświetlony komunikat powiadamiający o tym problemie.

Ponadto, w trakcie przetwarzania wsadowego tworzony jest plik dziennika o nazwie FireworksBatchLog.txt. Zawiera on listę wszystkich przetworzonych plików, listę plików które nie mogły być otworzone (jeśli takie były) oraz inne informacje. Plik ten znajduje się w:

- \\Documents and Settings\nazwaużytkownika\Application Data\Adobe\Fireworks 9\FireworksBatchLog.txt (Windows)
- /Users/nazwaużytkownika/Library/Application Support/Adobe Fireworks 9/FireworksBatchLog.txt (Macintosh)

Zmiana ustawień optymalizacji za pomocą przetwarzania wsadowego

Możesz zmieniać ustawienia optymalizacji pliku korzystając z opcji Eksport, w oknie dialogowym Przetwarzanie wsadowe.



Aby dopasować ustawienia eksportu w przetwarzaniu wsadowym:

- 1** Zaznacz polecenie Eksport, na liście Opcje przetwarzania wsadowego i kliknij przycisk Dodaj.
- 2** W wyskakującym menu Ustawienia, wybierz jedną z następujących opcji i kliknij przycisk OK.
 - Wybierz opcję Użyj ustawień z każdego pliku, aby zachować w trakcie przetwarzania wsadowego, poprzednie ustawienia eksportu każdego pliku. Na przykład, gdy przetwarzasz wsadowo folder zawierający pliki GIF i JPEG, pliki przetworzone pozostają w formacie GIF i JPEG, a program Fireworks użyje oryginalnej palety i ustawień kompresji przy eksporcie każdego pliku.
 - Wybierz opcję Własny lub kliknij przycisk Edytuj, aby zmienić ustawienia w oknie dialogowym Pogląd eksportu.
 - Wybierz predefiniowane ustawienia takie jak GIF Web216 albo JPEG – Lepsza jakość. Wszystkie pliki zostaną przekonwertowane do tych ustawień.

3 Kliknij przycisk Dalej, aby kontynuować przetwarzanie wsadowe.

Informacje na temat kończenia przetwarzania wsadowego znajdziesz “Przetwarzanie wsadowe” na stronie 356.

Skalowanie grafik za pomocą przetwarzania wsadowego

Możesz zmieniać wysokość i szerokość eksportowanych obrazów korzystając z opcji Skaluj, w oknie dialogowym Przetwarzanie wsadowe.

Aby ustawić opcje skalowania plików przetwarzanych wsadowo:

1 Zaznacz opcję Skaluj, na liście Opcje przetwarzania wsadowego i kliknij przycisk Dodaj.

2 W wyskakującym menu Skaluj wybierz opcję:

Bez skalowania eksportuje pliki nie zmienione.

Skaluj do rozmiaru skaluje obrazy dokładnie do określonej szerokości i wysokości.

Skaluj aby zmieścić w obszarze skaluje obraz z zachowaniem proporcji, do określonej maksymalnej szerokości i wysokości.



Użyj opcji Skaluj aby zmieścić w obszarze, aby przekonwertować grupę obrazów na miniaturki o jednakowych rozmiarach..

Skaluj procentowo skaluje obrazy procentowo

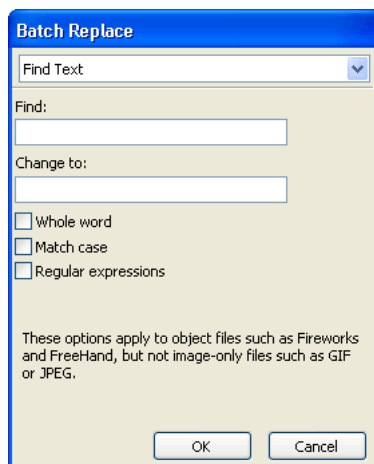
3 Przy wyborze opcji Skaluj do rozmiaru lub Skaluj aby zmieścić w obszarze, w wyskakującym menu skaluj możesz też wybrać skalowanie tylko tych dokumentów, które są aktualny rozmiar jest większy niż rozmiar docelowy. Aby to zrobić, zaznacz opcję Skaluj tylko dokumenty większe od rozmiaru wyjściowego.

4 Kliknij przycisk Dalej, aby kontynuować przetwarzanie wsadowe.

Informacje na temat kończenia przetwarzania wsadowego znajdziesz “Przetwarzanie wsadowe” na stronie 356.

Wyszukiwanie i zamiana w przetwarzaniu wsadowym.

Możesz wyszukiwać i zamieniać tekst, czcionki, kolory i adresy URL w przyciskach, punktach aktywnych i plasterkach, korzystając z opcji Znajdź i zamień, w oknie dialogowym Przetwarzanie wsadowe.



Zamiana w przetwarzaniu wsadowym dotyczy tylko następujących formatów plików: Fireworks PNG, Illustrator, FreeHand oraz CorelDraw. Zamiana w przetwarzaniu wsadowym nie dotyczy plików w formacie GIF i JPEG.

Aby wybrać atrybuty do wyszukiwania i zamiany w przetwarzaniu wsadowym:

- 1 Zaznacz opcję Znajdź i zamień, na liście Opcje przetwarzania wsadowego i kliknij przycisk Dodaj.
- 2 Kliknij przycisk Edytuj.
- 3 Wybierz typ atrybutu do wyszukiwania i zamiany w wyskakującym menu Znajdź. tekst, czcionka, kolor, adres URL lub Nie-Web216
- 4 Wprowadź lub wybierz konkretny element do wyszukiwania, w polu Znajdź.
- 5 Wprowadź lub wybierz konkretny element do zmiany, w polu Zamień na.
- 6 Kliknij przycisk OK, aby zapisać ustawienia Znajdź i zamień.
- 7 Kliknij przycisk Dalej, aby kontynuować przetwarzanie wsadowe.

Informacje na temat kończenia przetwarzania wsadowego znajdziesz “Przetwarzanie wsadowe” na stronie 356. Dodatkowe informacje na temat opcji Znajdź i zamień znajdziesz “Wyszukiwanie i zamiana” na stronie 352.

Zmiana nazw plików za pomocą przetwarzania wsadowego

Możesz zmienić nazwy przetwarzanych plików korzystając z opcji Zmień nazwę, w oknie dialogowym Przetwarzanie wsadowe.

Aby ustawić opcje nazywania plików przetwarzanych wsadowo:

- 1 Zaznacz opcję Zmień nazwę, na liście Opcje przetwarzania wsadowego i kliknij przycisk Dodaj.
- 2 Określ opcje Zmiany nazwy, na dole okna dialogowego Przetwarzanie wsadowe.

Zamień na pozwala zamienić znaki nazw plików innymi, określonymi przez ciebie znakami, oraz usuwać znaki nazw plików. Na przykład, jeśli masz pliki o nazwach Temp_123.jpg, Temp_124.jpg i Temp_125.jpg, możesz zamienić “Temp_12” na “Urodziny”, zmieniając w ten sposób nazwy plików na Urodziny3.jpg, Urodziny4.jpg i Urodziny5.jpg.

Zamień puste na: pozwala zamienić znaki puste w nazwie pliku, na znak lub znaki określone przez ciebie, oraz usuwać wszystkie puste znaki z nazw plików. Na przykład, pliki o nazwach Pic nic.jpg i Slap stick.jpg mogą być zamienione na Picnic.jpg i Slapstick.jpg albo Pic-nic.jpg i Slap-stick.jpg.

Dodaj przedrostek: pozwala wprowadzić tekst dodawany na początku nazwy pliku. Na przykład, jeśli wprowadzisz “night_”, wtedy plik Sunrise.gif zmieni nazwę na night_Sunrise.gif w trakcie przetwarzania wsadowego.

Dodaj przyrostek: pozwala wprowadzić tekst dodawany na końcu nazwy pliku, przed rozszerzeniem. Na przykład, jeśli wprowadzisz “_day”, wtedy plik Sunrise.gif zmieni nazwę na Sunrise_day.gif w trakcie przetwarzania wsadowego.

Uwaga: Do wszystkich zmienianych nazw plików możesz stosować dowolną kombinację opcji Zamień, Zamień puste, Dodaj przedrostek oraz Dodaj przyrostek. Na przykład, możesz zamienić “Temp” na “Party”, usunąć wszystkie znaki puste oraz dodać przedrostek i przyrostek jednocześnie.

- 3 Kliknij przycisk Dalej, aby kontynuować przetwarzanie wsadowe.

Informacje na temat kończenia przetwarzania wsadowego znajdziesz “Przetwarzanie wsadowe” na stronie 356.

Wykonywanie poleceń za pomocą przetwarzania wsadowego

Możesz wykonywać polecenia JavaScript dotyczące plików, korzystając z opcji Polecenia, w oknie dialogowym Przetwarzanie wsadowe.

Aby ustawić opcje poleceń na pikach przetwarzanych wsadowo:

- 1 Kliknij przycisk Plus (+) (Windows) lub trójkąt (Macintosh) obok opcji Polecenia, na liście Opcje przetwarzania wsadowego, aby wyświetlić dostępne polecenia.
- 2 Zaznacz polecenie i kliknij przycisk Dodaj, aby dodać je do listy Dołącz do sekwencji wsadowej.

Uwaga: Poleczeń tych nie można edytować.

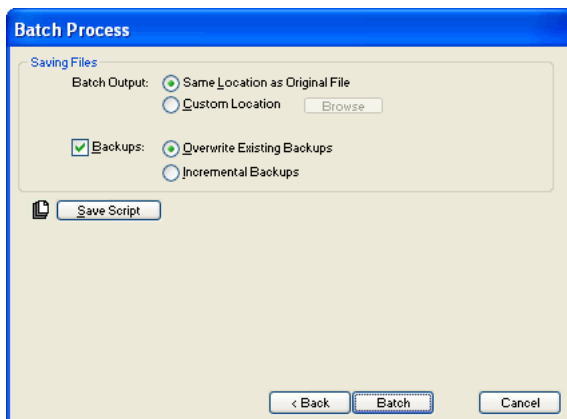
- 3 Kliknij przycisk Dalej, aby kontynuować przetwarzanie wsadowe.

Informacje na temat kończenia przetwarzania wsadowego znajdziesz “Przetwarzanie wsadowe” na stronie 356. Dodatkowe informacje na temat tworzenia poleceń znajdziesz “Tworzenie skryptów z pomocą panelu Historia” na stronie 365.

Uwaga: Niektóre polecenia nie działają w przetwarzaniu wsadowym. Wybierz polecenia działające w dokumencie bez konieczności zaznaczania żadnego obiektu.

Określanie położenia wyjściowego przetwarzania wsadowego

Po wyborze wszystkich opcji przetwarzania wsadowego w oknie dialogowym Przetwarzanie wsadowe, musisz wybrać opcje zapisu plików. Możesz zapisać kopie zapasowe plików oryginalnych przetwarzanych wsadowo. Kopie zapasowe plików są umieszczane w podfolderze Original Files, w tym samym folderze co odpowiedni plik oryginalny.



Aby tworzyć kopie zapasowe plików przetwarzanych wsadowo:

- 1 Wybierz położenie wyjściowe przetwarzania wsadowego.
- 2 Zaznacz opcję Kopie zapasowe, aby ustawić opcje kopii zapasowych.
- 3 Wybierz w jaki sposób chcesz tworzyć kopie zapasowe plików:

Nadpisz istniejące kopie zapasowe nadpisuje poprzednią kopię zapasową pliku.

Kopie zapasowe przyrostowe zachowuje kopie wszystkich kopii zapasowych plików. Po uruchomieniu nowego przetwarzania wsadowego, na końcu nazwy pliku dodawany jest numer nowej kopii zapasowej.

Uwaga: Jeśli opcja *Kopia zapasowe* nie jest zaznaczona, przetwarzanie wsadowe pliku o takim samym formacie wyjściowym nadpisuje plik oryginalny, gdy nazwa wyjściowa będzie taka sama. Natomiast przetwarzanie wsadowe pliku o innym formacie wyjściowym, tworzy nowy plik i nie przesuwania ani nie usuwa pliku oryginalnego.

4 Kliknij przycisk **Przetwarzanie wsadowe**, aby zakończyć przetwarzanie wsadowe lub kliknij przycisk **Wstecz**, aby powrócić do okna dialogowego **Przetwarzanie wsadowe**.

Zapisywanie przetwarzania wsadowego jako skrypt

Możesz zapisać ustawienia przetwarzania wsadowego jako skrypt lub polecenie, w celu późniejszego łatwego odtworzenia tego przetwarzania. Po wyborze wszystkich opcji przetwarzania wsadowego w oknie dialogowym **Przetwarzanie wsadowe**, dane są opcje zapisu pliku skryptu.

Aby utworzyć skrypt przetwarzania wsadowego:

- 1 Kliknij przycisk **Zapisz skrypt**, aby utworzyć skrypt przetwarzania wsadowego.
- 2 Wprowadź nazwę i położenie pliku skryptu.
- 3 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Zapisanie skryptu w folderze **Commands**, powoduje dodanie go do menu **Polecenia**, w programie **Fireworks**.

Uwaga: Dokładne położenie tego folderu zależy od systemu i od tego czy chcesz, aby to polecenie było dostępne tylko w twoim profilu użytkownika, czy dla wszystkich użytkowników. Foldery **Commands** są położone w folderze **Configuration**, folderu aplikacji **Fireworks** oraz we właściwym dla użytkownika folderze konfiguracyjnym programu **Fireworks**. Więcej informacji znajduje się w części *“Praca z plikami konfiguracyjnymi”* na stronie 375.

Aby uruchomić skrypt przetwarzania wsadowego:

- 1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - W programie **Fireworks** wybierz polecenie **Polecenia > Uruchom skrypt**.
 - Spoza programu **Fireworks**, kliknij dwukrotnie nazwę pliku skryptu.
- 2 Wybierz skrypt i kliknij przycisk **Otwórz**.
- 3 Wybierz pliki do przetwarzania przez ten skrypt.

Aktualnie otwarte pliki przetwarza wszystkie otwarte dokumenty.

Własny pozwala wybrać pliki do przetwarzania.

Uwaga: Kliknij przycisk **Wielokropek (...)** obok wyskakującego menu **Pliki do przetwarzania**, aby wybrać pliki do przetwarzania.

- 4 Kliknij przycisk **OK**.

Dodatkowe informacje na temat wyboru plików znajdziesz *“Przetwarzanie wsadowe”* na stronie 356.

Uruchamianie skryptu przez przeciąganie i upuszczanie

Jeśli masz często powtarzające się przetwarzanie wsadowe, zapisz je jako skrypt, a następnie przeciągnij skrypt z twardego dysku na ikonę **Fireworks** na pulpicie, aby uruchomić przetwarzanie wsadowe. Zostanie uruchomiona aplikacja **Fireworks** oraz uruchomiony ten skrypt.

Aby uruchomić skrypt przez przeciąganie i upuszczanie:

- 1 Zapisz skrypt.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij ikonę pliku skryptu na ikonę programu Fireworks na pulpicie.
- Przeciągnij ikonę pliku skryptu na otwarty dokument programu Fireworks.

Uwaga: Przeciągnięcie kilku plików skryptu i kilku plików graficznych do programu Fireworks, przetwarza pliki graficzne kilka razy, po jednym razie w każdym skrypcie.

Rozszerzanie programu Fireworks

Rozszerzanie programu Fireworks nigdy jeszcze nie było łatwiejsze. Program Fireworks oferuje wiele różnorodnych sposobów, na jakie możesz tworzyć polecenia własne, potęgujące możliwości tego programu.

Za pomocą Menedżera rozszerzeń możesz instalować i zarządzać rozszerzeniami powiększającymi funkcjonalność programu Fireworks. Możesz napisać własny kod JavaScript i używać go jako polecenie własne w programie Fireworks. Możesz też używać filmów Adobe Flash SWF jako poleceń własnych w programie Fireworks. Możesz wklejać wartości kolorów bezpośrednio ze skryptu akcji programu Flash do pól koloru programu Fireworks. Ponadto, panel Historia programu Fireworks dostarcza łatwego w użyciu interfejsu, umożliwiającego tworzenie poleceń własnych z sekwencji zarejestrowanych zadań.

Po zainstalowaniu rozszerzenia oraz utworzeniu polecenia własnego, program Fireworks umieszcza je w menu Polecenia.

Uwaga: Polecenia zapisane jako pliki SWF w folderze Command Panels będą dostępne jako panele w menu Okno. Więcej informacji znajduje się w części “Informacje na temat pisania skryptów w plikach Flash SWF” na stronie 367.

Korzystanie z Menedżera rozszerzeń Adobe

Rozszerzenie jest to skrypt polecenia, panel polecenia, biblioteka, filtr, wzorek, tekstura lub Auto-kształt, który może być dodany do programu Fireworks, rozszerzając jego możliwości. Program Fireworks dostarczany jest razem z Menedżerem rozszerzeń Adobe, pozwalającym na łatwą instalację, zarządzanie i usuwanie rozszerzeń. W trakcie instalacji, program Fireworks dołącza kolekcję rozszerzeń domyślnych w menu Polecenia.

Możesz też użyć Menedżera rozszerzeń do zapakowania rozszerzeń własnych i wysłania ich na stronę Adobe Exchange for Fireworks. Poprzez stronę Exchange, możesz dzielić rozszerzenia z innymi użytkownikami programu Fireworks.

Rozszerzenia uboczne przechowywane są w podfolderach (zależnych od typu rozszerzenia) w folderze Configuration, folderu aplikacji Fireworks,

Polecenia tworzone i zapisywane za pomocą panelu Historia są przechowywane w folderze użytkownika Commands. Aby uzyskać więcej informacji na temat umiejscowienia tego folderu, zobacz “Informacje o plikach konfiguracyjnych użytkownika” na stronie 375.

Aby otworzyć Menedżer rozszerzeń spod programu Fireworks, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Polecenia > Zarządzaj rozszerzeniami.
- Wybierz polecenie Pomoc > Zarządzaj rozszerzeniami.

Aby znaleźć więcej informacji na temat korzystania z Menedżera rozszerzeń zobacz Pomoc na temat Menedżera rozszerzeń.

Aby odwiedzić stronę Adobe Fireworks Exchange, wykonaj jedną z następujących czynności:

- W programie Fireworks wybierz polecenie Pomoc > Fireworks Exchange.
- W przeglądarce internetowej, przejdź do strony Fireworks Exchange pod adresem www.adobe.com/go/fireworks_exchange_pl.

Tworzenie skryptów z pomocą panelu Historia

W panelu Historia zarejestrowana jest lista kroków wykonanych podczas pracy w programie Fireworks. Każdy krok jest zapisany w oddzielnej linii w panelu Historia, zaczynając od ostatniego. Domyślnie, panel pamięta 20 kroków. Możesz jednak zmienić tę wartość w dowolnym momencie.

Tworzenie poleceń

Możesz zapisać grupy kroków w panelu Historia jako polecenie, którego będziesz mógł ponownie używać. Możesz wykonać zapisane polecenia w dowolnym dokumencie programu Fireworks. Nie są one związane z dokumentem.

Zapisane polecenia są przechowywane jako pliki JSF w folderze Commands, we właściwym dla użytkownika folderze konfiguracyjnym programu Fireworks. Aby uzyskać więcej informacji na temat umiejscowienia tego folderu, zobacz "Informacje o plikach konfiguracyjnych użytkownika" na stronie 375.

Aby zapisać sekwencję kroków jako polecenie:

- 1 Zaznacz kroki, które mają być zapisane jako polecenie:
 - Kliknij krok, a następnie kliknij z naciśniętym klawiszem Shift inny krok, aby zaznaczyć zakres kroków do zapisu jako polecenie.
 - Kliknij z naciśniętym klawiszem Control (Windows) lub Command (Macintosh) aby zaznaczyć kroki nie sąsiadujące ze sobą.
- 2 Kliknij przycisk Zapisz kroki jako polecenie, na dole panelu Historia.
- 3 Wprowadź nazwę polecenia i kliknij przycisk OK.

Polecenie to zostanie wyświetlone w menu Polecenia.

Aby cofnąć lub ponowić kroki korzystając z panelu Historia:

- 1 Przeciągnij Znacznik cofania do góry panelu, aż do ostatniego kroku do którego chcesz się cofnąć lub ponowić.
- 2 Kliknij na ścieżce Znacznika cofania, po lewej stronie panelu Historia.

***Uwaga:** Kroki cofnięte zostaną podświetlone na szaro w panelu Historia.*

Aby zmienić liczbę kroków, które pamiętane są przez panel Historia:

- 1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Fireworks > Preferences (Macintosh).
- 2 Zmień wartość w polu Kroki cofania na taką liczbę kroków, która ma być rejestrowana w panelu Historia.

***Uwaga:** Dodatkowe kroki wymagają więcej pamięci komputera.*

Aby wyczyścić wszystkie kroki z panelu Historia:

- ❖ Wybierz polecenie Wyczyść historię w menu Opcje panelu Historia.

Powoduje to zwolnienie pamięci i miejsca na dysku.

***Uwaga:** Wyczyszczenie akcji z panelu Historia uniemożliwia edycję za pomocą operacji cofnij.*

Odtwarzanie poleceń

Możesz w dowolnej chwili wykonać zarejestrowane polecenia lub zaznaczone akcje z panelu Historia.

Aby odtworzyć zapisane polecenie:

- 1 Jeśli trzeba, zaznacz jeden lub kilka obiektów.
- 2 Wybierz polecenie w menu Polecenia.

Aby odtworzyć zaznaczone kroki:

- 1 Zaznacz jeden lub kilka obiektów.
- 2 Zaznacz kroki w panelu Historia.
- 3 Kliknij przycisk Odtwarzaj, na dole panelu Historia.

Kroki zaznaczone znakiem X nie mogą być odtworzone. Linie oddzielające oznaczają zaznaczenie innego obiektu. Polecenia utworzone z kroków przecinających linię oddzielającą mogą wywoływać nieprzewidywalne efekty.

Aby zastosować zaznaczone kroki do obiektów w kilku dokumentach:

- 1 Zaznacz zakres kroków.
- 2 Kliknij przycisk Kopiuj kroki do schowka na dole panelu Historia.
- 3 Zaznacz jeden lub kilka obiektów w dowolnym dokumencie programu Fireworks.
- 4 Wybierz polecenie Edytuj > Wklej.

Aby powtórzyć ostatni krok:

- ❖ Wybierz polecenie Edytuj > Powtórz skrypt polecenia.

Informacje na temat skryptów JavaScript

Możesz zmniejszyć monotonię niektórych powtarzalnych zadań, pisząc własny kod JavaScript w edytorze tekstowym do uruchamiania w programie Fireworks. Możesz sterować prawie wszystkimi poleceniami i ustawieniami w programie Fireworks, za pomocą skryptu JavaScript.

Program Dreamweaver także korzysta ze skryptów JavaScript. Możesz pisać skrypty sterujące programem Fireworks spod programu Dreamweaver.

Dokumentację JavaScript API znajdziesz *Rozszerzanie programu Fireworks*.

Informacje na temat pisaniu skryptów w plikach Flash SWF

W programie Flash możesz tworzyć filmy SWF zawierające kod JavaScript. Filmy te mogą być używane jako polecenia w programie Fireworks, dostępne w menu Polecenia.

Możesz nawet utworzyć film SWF i używać go jako panel programu Fireworks, w menu Okno. Panel Wyrównywanie w programie Fireworks jest przykładem filmu programu Flash zaimportowanego jako panel.

Filmy SWF używane jako polecenia, przechowywane są w folderze Commands na twardym dysku, a filmy SWF używane jako panele, przechowywane są w folderze Command Panels.

Uwaga: Dokładne położenie tych folderów zależy od systemu i od tego czy chcesz, aby to polecenie lub ten panel był dostępny tylko w twoim profilu użytkownika, czy dla wszystkich użytkowników. Foldery Commands i Command Panels są położone w folderze Configuration folderu aplikacji Fireworks oraz we właściwym dla użytkownika folderze konfiguracyjnym programu Fireworks. Więcej informacji znajduje się w części "Praca z plikami konfiguracyjnymi" na stronie 375.

Bardziej szczegółowe wskazówki na temat tworzenia poleceń i paneli za pomocą filmów Flash SWF znajdziesz w Rozszerzanie programu Fireworks.

Zarządzanie poleceniami

Możesz zmieniać nazwę i usuwać dowolne polecenie wyświetlane w menu Polecenia.

Możesz zmieniać nazwę oraz usuwać utworzone przez siebie polecenia za pomocą opcji Zarządzaj zapisanymi poleceniami programu Fireworks. Musisz używać Menedżera rozszerzeń w przypadku innych poleceń i rozszerzeń zainstalowanych razem z programem Fireworks lub pobranych i zainstalowanych ze strony internetowej Adobe Exchange.

Aby zmienić nazwę utworzonego polecenia własnego:

- 1 Wybierz polecenie Polecenia > Zarządzaj zapisanymi poleceniami.
- 2 Wybierz polecenie.
- 3 Kliknij przycisk Zmień nazwę, wprowadź nową nazwę i kliknij przycisk OK.

Aby usunąć utworzone polecenie własne, wykonaj jedną z poniższych czynności:

- W programie Fireworks, wybierz polecenie Polecenia > Zarządzaj zapisanymi poleceniami. Następnie wybierz polecenie i kliknij przycisk Usuń.
- Z twardego dysku usuń plik polecenia JSF z folderu Commands we właściwym dla użytkownika folderze konfiguracyjnym programu Fireworks. Więcej informacji o lokalizacji tego folderu znajduje się w części "Informacje o plikach konfiguracyjnych użytkownika" na stronie 375.

Aby zmienić nazwę lub usunąć polecenie dostarczone z programem Fireworks lub pobrane ze strony internetowej Adobe Exchange:

- Wybierz polecenie Polecenia > Zarządzaj rozszerzeniami.
- Wybierz polecenie Pomoc > Zarządzaj rozszerzeniami.

Zostanie otwarte okno Menedżer rozszerzeń. Aby znaleźć informacje na temat zarządzania rozszerzeniami, zobacz Pomoc na temat Menedżera rozszerzeń.

Edycja i dostosowywanie skryptu polecenia

Skrypty poleceń są zapisywane jako JavaScript. Jeśli znasz JavaScript, możesz otworzyć i edytować polecenia w dowolnym edytorze tekstowym, takim jak Notatnik (Windows) lub TextEdit (Macintosh).

Aby edytować polecenie korzystając z JavaScript:

- 1 Przejdź do odpowiedniego katalogu Commands lub Command Panels na twardym dysku.

Uwaga: Dokładne położenie tych folderów zależy od systemu i od tego czy chcesz, aby to polecenie lub ten panel był dostępny tylko w twoim profilu użytkownika, czy dla wszystkich użytkowników. Foldery Commands i Command Panels są położone w folderze Configuration folderu aplikacji Fireworks oraz we właściwym dla użytkownika folderze konfiguracyjnym programu Fireworks. Więcej informacji znajduje się w części “Praca z plikami konfiguracyjnymi” na stronie 375.

- 2 Otwórz żądany plik skryptu w edytorze tekstowym i zmodyfikuj kod JavaScript.
- 3 Zapisz i zamknij skrypt.

Aby edytować zaznaczone akcje w panelu Historia korzystając z JavaScript:

- 1 W programie Fireworks, zaznacz zakres kroków w panelu Historia.
- 2 Kliknij przycisk Kopiuj kroki do schowka na dole panelu Historia.
- 3 Utwórz nowy dokument w edytorze tekstowym.
- 4 Wklej skopiowane kroki do nowego dokumentu.
- 5 Zmodyfikuj kroki według potrzeb.
- 6 Zapisz i zamknij skrypt.
- 7 Skopiuj skrypt do folderu Command na twardym dysku.

Uwaga: Dokładne położenie tego folderu zależy od systemu i od tego czy chcesz, aby to polecenie było dostępne tylko w twoim profilu użytkownika, czy dla wszystkich użytkowników. Foldery Commands są położone w folderze Configuration folderu aplikacji Fireworks oraz we właściwym dla użytkownika folderze konfiguracyjnym programu Fireworks. Więcej informacji znajduje się w części “Praca z plikami konfiguracyjnymi” na stronie 375.

Polecenia zapisane bezpośrednio w folderze Commands, podobnie jak polecenia zapisane w panelu Historia, zostaną wyświetlone w menu Polecenia zaraz po zapisaniu. Nie ma więc konieczności ponownego uruchamiania programu Fireworks. Natomiast polecenia zapisane w folderze Command Panels będą dostępne w menu Okno dopiero po ponownym uruchomieniu programu Fireworks.

Filmy Flash SWF używane jako panele w programie Fireworks

Niektóre panele w programie Fireworks, takie jak panel Wyrównaj, są w rzeczywistości filmami Flash SWF.

Jeśli znasz JavaScript lub ActionScript, możesz utworzyć swój własny panel w programie Fireworks projektując i kodując go w programie Flash i eksportując go jako film SWF. Po skopiowaniu do folderu Command Panels na twardym dysku, film ten zostanie wyświetlony jako panel w menu Okno programu Fireworks.

Uwaga: Dokładne położenie tego folderu zależy od systemu i od tego czy chcesz aby to polecenie było dostępne tylko w twoim profilu użytkownika czy dla wszystkich użytkowników. Foldery Commands są położone w folderze Configuration folderu aplikacji Fireworks oraz we właściwym dla użytkownika folderze konfiguracyjnym programu Fireworks. Więcej informacji znajduje się w części “Praca z plikami konfiguracyjnymi” na stronie 375.

Aby znaleźć więcej informacji na temat używania plików Flash SWF jako paneli programu Fireworks, zobacz Rozszerzanie programu Fireworks.

Rozdział 18: Preferencje i skróty klawiaturowe

Ustawienia preferencji programu Fireworks CS3 zapewniają kontrolę nad wyglądem interfejsu użytkownika, funkcją edycji oraz używaniem folderów. Program Fireworks pozwala też dostosować skróty klawiaturowe. Skróty te można skonfigurować, tak jak w innych ulubionych programach.

Rozdział ten obejmuje następujące tematy:

- “Ustawianie preferencji” na stronie 370
- “Zmiana zestawu skrótów klawiaturowych” na stronie 373
- “Praca z plikami konfiguracyjnymi” na stronie 375
- “Informacje o ponownym instalowaniu programu Fireworks” na stronie 376
- “Przeglądanie zawartości pakietu (tylko Macintosh)” na stronie 376

Ustawianie preferencji

Preferencje programu Fireworks dotyczą ogólnego wyglądu interfejsu użytkownika, a ponadto pewnych konkretnych funkcji i elementów, np. domyślnych kolorów, opcji narzędzi, położenia folderów i funkcji konwertowania plików.

Ustawianie preferencji:

- 1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Fireworks > Preferencje (Macintosh).
- 2 Zaznacz grupę preferencji, które zamierzasz zmienić: Ogólne, Edycja, Uruchamianie i edycja, Foldery lub Import.
- 3 Wprowadź zmiany i kliknij przycisk OK.

Preferencje ogólne

Na zakładce Ogólne znajdują się następujące opcje:

Cofnij etapy Pozwala określić liczbę operacji, które można cofnąć lub ponowić. Można wybrać liczbę od 0 do 1009. Ustawienie to stosuje się zarówno do polecenia Edycja > Cofnij, jak i do panelu Historia. Wysokie ustawienia tej opcji zwiększają zapotrzebowanie programu Fireworks na zasoby pamięciowe komputera. Aby zmiana tego ustawienia odniosła skutek, należy ponownie uruchomić program Fireworks.

Kolory domyślne Pozwala określić domyślne kolory pociągnięć pędzlem, wypełnień i ścieżek. Opcje Obrys i Wypełnienie nie powodują automatycznej zmiany kolorów wyświetlanych w polach tekstowych panelu Narzędzia; pozwalają natomiast zmienić domyślne kolory, określane za pomocą przycisku Ustaw domyślne kolory obrysu/wypełnienia w panelu Narzędzia.

Interpolacja Pozwala ustawić jedną z czterech metod skalowania używanych przez program Fireworks podczas skalowania obrazów do interpolacji pikseli:

- Interpolacja dwusześcienna zapewnia najwyższą jakość obrazu i stanowi domyślną metodę skalowania.

- Interpolacja dwuliniowa zapewnia lepsze wyniki niż interpolacja miękka, ale gorsze niż interpolacja dwusześcienna.
- Interpolacja miękka, stosowana w programie Fireworks 1, pozwala uzyskać efekt łagodnego rozmycia i wyeliminować niektóre ostre detale. Opcja ta jest przydatna, jeśli inne metody nie pozwalają wyeliminować pewnych artefaktów.
- Interpolacja typu Najbliższy sąsiad pozostawia postrzępione krawędzie oraz duże, nie rozmyte kontrasty. Jej wynik przypomina efekt powiększania lub zmniejszania obrazu za pomocą narzędzia Lupka.

Szybsze ale mniej dokładne ponowne próbkowanie obrazu Domyślnie opcja jest wyłączona. Zapewnia kontrolę nad szybkością ponownego próbkowania w programie Fireworks.

Opcje uruchamiania Opcja Pokaż stronę powitalną pozwala określić, czy po otwarciu programu Fireworks ma być wyświetlana strona powitalna. Jeśli opcja nie jest zaznaczona, aplikacja jest otwierana bezpośrednio w przestrzeni roboczej.

Zapisywanie plików: Dodaj ikony podglądu (tylko Macintosh) Powala wyświetlać lub ukrywać miniatury plików Fireworks PNG z twardego dysku. Jeśli opcja nie jest zaznaczona, pliki takie są oznaczane za pomocą tradycyjnej ikony programu Fireworks. Opcja jest stosowana po zapisaniu pliku.

Preferencje edycji

Preferencje edycji odpowiadają za wygląd wskaźnika oraz symbole graficzne obiektów bitmapowych.

Usuwanie obiektów podczas kadrowania Powoduje trwałe usuwanie pikseli lub obiektów, które po wykonaniu polecenia Edycja > Kadruj dokument lub Modyfikuj > Obszar roboczy > Rozmiar obszaru roboczego wykraczają poza obwiednię zaznaczenia.

Usuwanie ścieżki podczas konwersji na ramkę zaznaczenia Powoduje trwałe usuwanie ścieżki przekonwertowanej na ramkę zaznaczenia.

Malujące kursory rozmiaru pędzla Pozwala ustawić rozmiar i kształt kursorów narzędzi Pędzel, Gumka, Rozmycie, Wyostrozanie, Rozjaśnianie, Ściemnianie i Smużenie. W przypadku niektórych pędzli o wielu końcówkach domyślnym kurorem jest krzyżyk. Jeśli zarówno ta opcja, jak i opcja Kursory precyzyjne, jest wyłączona, są wyświetlane kursory w kształcie ikon narzędzi.

Kursory precyzyjne Pozwala zastąpić kursory w kształcie ikon narzędzi krzyżykami.

Wyłącz "ukryj krawędzie" Po zmianie zaznaczenia jest wyłączane ukrywanie krawędzi.

Pokaż podgląd pióra Powoduje, że po kliknięciu za pomocą narzędzia Pióro jest wyświetlany podgląd kolejnego segmentu ścieżki.

Pokaż punkty kryjące Powoduje, że zaznaczone punkty są pokazywane jako puste, a nie zaznaczone jako pełne.

Podświetlenie myszą Powoduje, że jest podświetlany obszar, który byłby zaznaczony po kliknięciu obiektu znajdującego się aktualnie pod kursorem.

Podgląd przeciągania Powoduje, że podczas przeciągania obiektu jest pokazywany podgląd jego nowego położenia.

Pokaż uchwyty wypełnienia Umożliwia edycję wypełnień na ekranie.

Odległość zaznaczania Pozwala określić minimalną odległość kursora od obiektu, poniżej której obiekt jest zaznaczany. Można określić odległość od 1 do 10 pikseli.

Odległość przyciągania Pozwala określić minimalną odległość obiektu od siatki lub linii pomocniczej, poniżej której obiekt zostanie przyciągnięty do siatki lub linii. Opcja ta działa, o ile jest zaznaczona opcja Przyciągaj do siatki lub Przyciągaj do linii pomocniczych. Można określić odległość od 1 do 10 pikseli.

Preferencje uruchamiania i edycji

Preferencje uruchamiania i edycji decydują o tym, jak pliki graficzne z programu Fireworks są uruchamiane i edytowane w aplikacjach zewnętrznych, np. Adobe Flash i Adobe Director.

W większości wypadków program Fireworks próbuje sam odszukać plik PNG. Jeśli odszukanie pliku PNG okazuje się niewykonalne, program Fireworks odwołuje się do preferencji uruchamiania i edycji, aby odszukać plik zgodnie z ich ustawieniami.

Uwaga: Program Flash stanowi wyjątek. Gdy grafika jest otwierana i edytowana w programie Flash, program Fireworks zawsze odwołuje się do preferencji programu Flash, ustawionych w sekcji Uruchamianie i edycja okna dialogowego Preferencje.

Gdy edytowano w aplikacji zewnętrznej Określa, czy w przypadku edycji obrazów w aplikacjach zewnętrznych za pomocą programu Fireworks jest otwierany oryginalny plik PNG z programu Fireworks.

Gdy optymalizowano w aplikacji zewnętrznej Określa, czy w przypadku optymalizowania grafiki ma być otwierany oryginalny plik PNG z programu Fireworks.

Uwaga: Ustawienie to nie ma zastosowania w programie Director, który zawsze otwiera i optymalizuje grafikę bez monitorowania o źródłowy plik PNG (nawet jeśli w programie Fireworks ustawiono odpowiednią preferencję).

Informacje o pracy z plikami graficznymi programu Fireworks w programie Flash znajdują się w części “Praca z programem Flash” na stronie 325.

Informacje o pracy z plikami graficznymi programu Fireworks w programie Director znajdują się w części “Praca z programem Director” na stronie 338.

Uwaga: Program Adobe Dreamweaver zachowuje się inaczej. Program ten zawsze otwiera źródłowy plik PNG — niezależnie od preferencji uruchamiania i edycji ustawionych w programie Fireworks. Jeśli nie istnieje odpowiednia notatka (Design Note) lub została utracona ścieżka do źródłowego pliku PNG, program Dreamweaver zawsze monituje użytkownika o źródłowy plik PNG. Informacje o pracy z plikami graficznymi oraz elementami interaktywnymi programu Fireworks w programie Dreamweaver znajdują się w części “Praca z programem Dreamweaver” na stronie 312.

Preferencje folderów

Preferencje folderów zapewniają dostęp do dodatkowych wtyczek programu Adobe Photoshop, plików tekstur i plików wzorków ze źródeł zewnętrznych.

Materiały dodatkowe (wtyczki programu Photoshop, tekstury i wzorki) Foldery zewnętrzne zawierające wtyczki, tekstury i wzorki. Foldery dodatkowe mogą znajdować się na twardym dysku, na dysku CD-ROM, na dysku zewnętrznym lub dysku sieciowym.

Wtyczki programu Photoshop są dostępne w menu Filtry programu Fireworks, a także w menu Dodaj efekty w oknie Inspektora właściwości. Tekstury i wzorki (zapisane w plikach PNG, JPEG i GIF) są dostępne jako opcje wyskakujących menu Wzorek i Tekstura, w oknie Inspektora właściwości.

Więcej informacji o teksturach i wzorkach znajduje się w części “Dodawanie tekstury do wypełnienia” na stronie 154.

Preferencje importowania z programu Photoshop

Preferencje dostępne na zakładce Import odpowiadają za konwertowanie plików z programu Photoshop:

- Warstwy mogą być konwertowane na obiekty lub nowe klatki.

- Program daje wybór między opcją edycji importowanego tekstu i opcją zachowywania jego wyglądu.
- Plik z programu Photoshop można zaimportować w postaci spłaszczonej bitmapy.

Więcej informacji o preferencjach importowania znajduje się w części “Praca z programem Photoshop” na stronie 344.

Przywracanie preferencji

Aby przywrócić oryginalne ustawienia preferencji, należy usunąć plik preferencji. Przy pierwszym uruchomieniu programu Fireworks po usunięciu pliku preferencji jest tworzony nowy plik preferencji, zawierający oryginalne preferencje programu Fireworks.

Przywracanie preferencji domyślnych:

- 1 Zamknij program Fireworks.
- 2 Odszukaj plik preferencji (Fireworks CS3 Preferences) na twardym dysku i usuń go.

Lokalizacja tego pliku może być różna w różnych systemach. Więcej informacji znajduje się w części “Lokalizacja pliku preferencji programu Fireworks” na stronie 376.

- 3 Ponownie uruchom program Fireworks.

Języki

Zakładka Język pozwala wybrać język interfejsu programu Fireworks. Standardowo jest używany język domyślny systemu, ale użytkownik może wybrać dowolny język z listy.

Zmiana zestawu skrótów klawiaturowych

Użytkownicy programu Fireworks mogą korzystać z wielu skrótów klawiaturowych, które pozwalają między innymi wybierać polecenia z menu, zaznaczać narzędzia w panelu Narzędzia, a także szybciej wykonywać zadania, z którymi nie skojarzono żadnych poleceń menu. Skróty klawiaturowe pozwalają pracować szybciej i efektywniej. Jeśli użytkownik jest przyzwyczajony do skrótów obowiązujących w innych aplikacjach, np. Adobe FreeHand, Adobe Illustrator czy Photoshop, może uaktywnić inny (preferowany) zestaw skrótów.

Zmiana bieżącego zestawu skrótów klawiaturowych:

- 1 Wybierz polecenie Edycja > Skróty klawiaturowe (Windows) lub Fireworks > Skróty klawiaturowe (Macintosh), aby otworzyć okno dialogowe Skróty klawiaturowe.
- 2 Z wyskakującego menu Bieżący zestaw wybierz preferowany zestaw skrótów, po czym kliknij przycisk OK.

Tworzenie skrótów dodatkowych i niestandardowych

Program pozwala tworzyć niestandardowe skróty klawiaturowe, a także skróty pomocnicze (jeśli zachodzi potrzeba zapewnienia kilku metod realizacji danego zadania). Niestandardowy zestaw skrótów opiera się zwykle na zestawie preinstalowanym.

Uwaga: W programie Fireworks skróty do narzędzi nie mogą zawierać żadnych klawiszy modyfikujących: Control, Shift i Alt (Windows), albo Command, Shift, Option i Control (Macintosh). Skróty odnoszące się do narzędzi muszą składać się z pojedynczych klawiszy liter lub cyfr.

Tworzenie niestandardowego lub pomocniczego skrótu do polecenia menu, narzędzia lub zadania:

- 1 Wybierz polecenie Edycja > Skróty klawiaturowe, aby otworzyć okno dialogowe Skróty klawiaturowe.
- 2 Kliknij przycisk Powiel zestaw.
- 3 W oknie dialogowym Powiel zestaw wprowadź nazwę niestandardowego zestawu, po czym kliknij przycisk OK.

Nazwa nowego niestandardowego menu pojawi się w polu Bieżący zestaw.

- 4 Z listy Polecenia wybierz odpowiednią kategorię skrótów:

Polecenia menu •Pozwala utworzyć niestandardowy skrót do dowolnego z poleceń dostępnych na pasku menu.

Narzędzia •Pozwala utworzyć niestandardowy skrót do dowolnego z narzędzi dostępnych w panelu Narzędzia.

Różne •Pozwala utworzyć skrót do predefiniowanej operacji.

Po wyborze kategorii wszystkie zawarte w niej skróty pojawią się na liście przewijanej Polecenia

- 5 Przejdź na listę Polecenia i wybierz polecenie, którego skrót chcesz zmienić.

Jeśli skrót istnieje, jest widoczny na liście Skróty.

- 6 Kliknij w polu tekstowym Wciśnij klawisz, po czym wciśnij klawisze, które mają składać się na nowy skrót.

Jeśli wybrana kombinacja klawiszy została już zastosowana (w innym skrótzie), pod polem tekstowym pojawi się ostrzeżenie.

- 7 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij przycisk Dodaj nowy skrót (+), aby dodać skrót do listy skrótów.
- Kliknij przycisk Zmień, aby zastąpić zaznaczony skrót.

Usuwanie niestandardowych skrótów i zestawów skrótów

Można usunąć dowolny niestandardowy skrót lub zestaw skrótów.

Usuwanie niestandardowego zestawu skrótów:

- 1 Wybierz polecenie Edycja > Skróty klawiaturowe, aby otworzyć okno dialogowe Skróty klawiaturowe.
- 2 Kliknij przycisk Usuń zestaw (z ikoną kosza).
- 3 W oknie dialogowym Usuń zaznacz zestaw skrótów do usunięcia.
- 4 Kliknij przycisk Usuń.

Usuwanie niestandardowego skrótu:

- 1 Zaznacz polecenie na liście Polecenia.
- 2 Zaznacz niestandardowy skrót na liście Skróty.
- 3 Kliknij przycisk Usuń zaznaczony skrót (-).

Tworzenie arkusza odniesienia dla bieżącego zestawu skrótów.

Arkusz odniesienia stanowi zapis bieżącego zestawu skrótów zapisany w formacie tabeli HTML. Arkusz odniesienia można wyświetlić w przeglądarce internetowej lub wydrukować.

Uwaga: Arkusze odniesienia wyeksportowane z programu Fireworks są zakodowane w formacie UTF-8.

Tworzenie arkusza odniesienia:

- 1 Wybierz polecenie Edycja > Skróty klawiaturowe, aby otworzyć okno dialogowe Skróty klawiaturowe.
- 2 Kliknij przycisk Eksportuj zestaw jako HTML obok pola tekstowego bieżący zestaw.
Pojawi się okno dialogowe Zapisz jako (Windows) lub Zapisz (Macintosh).
- 3 Wprowadź nazwę arkusza odniesienia i wybierz miejsce zapisania pliku.
- 4 Kliknij przycisk Zapisz.

Praca z plikami konfiguracyjnymi

Pliki konfiguracyjne programu Fireworks umożliwiają obsługę wielu użytkowników (pracujących w tym samym systemie i na tej samej wersji programu). Dzięki nim wybrane funkcje programu Fireworks, np. style, skróty klawiaturowe czy polecenia, można dostosować do potrzeb konkretnych użytkowników.

Dla każdego z użytkowników program Fireworks tworzy odrębny zestaw plików konfiguracyjnych. Główne pliki konfiguracyjne są instalowane w folderze programu Fireworks. Główne pliki konfiguracyjne zawierają domyślne ustawienia programu Fireworks i dotyczą wszystkich użytkowników. Niektóre pliki konfiguracyjne, np. wtyczki programu Fireworks, można przechowywać wyłącznie w folderze programu. W niektórych systemach dostęp do głównych plików konfiguracyjnych mają wyłącznie administratorzy.

Uwaga: W systemach Windows niektóre pliki i foldery są domyślnie ukrywane. Dlatego też, należy upewnić się, że w systemie zaznaczono opcję wyświetlania wszystkich plików i folderów. W niektórych systemach wyświetlenie zawartości folderu może wymagać kliknięcia przycisku Pokaż pliki. Informacje o wyświetlaniu wszystkich plików i folderów można uzyskać w Pomocy do systemu Windows.

Informacje o plikach konfiguracyjnych użytkownika

W programie Fireworks pliki konfiguracyjne użytkownika są przechowywane w folderze Adobe/Fireworks 9, wewnątrz folderu Application Data (Windows) lub Application Support (Macintosh) konkretnego użytkownika. Lokalizacja tego folderu zależy od typu używanego systemu operacyjnego, a także od tego, czy system obsługuje jednego, czy wielu użytkowników. Informacje o lokalizacji tego folderu można znaleźć w dokumentacji systemu.

Uwaga: W systemach zlokalizowanych lub dostosowanych nazwy niektórych folderów systemowych mogą być różne od standardowych.

Informacje o głównych plikach konfiguracyjnych, które dotyczą wszystkich użytkowników

Główne pliki konfiguracyjne, wspólne dla wszystkich użytkowników, są przechowywane w folderze programu Fireworks, czyli folderze instalacyjnym tego programu na twardym dysku.

Uwaga: Wiele plików konfiguracyjnych znajduje się w podfolderach głównego folderu programu Fireworks. Ich dokładna lokalizacja zależy od typu systemu operacyjnego. Użytkownicy komputerów typu Macintosh powinni z kolei wiedzieć, jak pliki konfiguracyjne są zapisywane w pakietach. Więcej informacji znajduje się w części "Przeglądanie zawartości pakietu (tylko Macintosh)" na stronie 376.

Niezależnie od tego, czy system jest przeznaczony dla jednego użytkownika, czy dla wielu użytkowników, zapisaniu większości ustawień towarzyszy zmiana plików konfiguracyjnych programu Fireworks (plików konkretnego użytkownika, ale nie głównych plików konfiguracyjnych). W systemach przeznaczonych dla wielu użytkowników pojedynczy użytkownik nie zawsze ma dostęp do wszystkich plików.

Dostęp taki ma natomiast administrator, który może modyfikować również główne pliki konfiguracyjne w folderze programu Fireworks.

Zapisywanie ustawień konfiguracyjnych wszystkich użytkowników:

- ❖ Zapisz lub przeciągnij kopię pliku w odpowiednie miejsce folderu programu Fireworks.

Lokalizacja pliku preferencji programu Fireworks

Preferencje programu Fireworks są przechowywane w pliku o nazwie Fireworks 9 Preferences.txt (Windows) lub Fireworks 9 Preferences (Macintosh). Lokalizacja tego pliku zależy od typu systemu operacyjnego.

- W systemie Windows preferencje programu Fireworks są zapisywane w folderach konfiguracyjnych poszczególnych użytkowników. Więcej informacji o lokalizacji tego folderu znajduje się w części “Informacje o plikach konfiguracyjnych użytkownika” na stronie 375.
- Na komputerze typu Macintosh preferencje są zapisane w folderze Library/Preferences w folderach poszczególnych użytkowników. Informacje o lokalizacji folderów użytkowników można uzyskać w Pomocy systemu.

Uwaga: Na komputerach typu Macintosh większość plików konfiguracyjnych programu Fireworks (plików użytkowników) jest przechowywana w innym folderze — folderze Application Support danego użytkownika. Plik Fireworks 9 Preferences stanowi wyjątek.

Informacje o ponownym instalowaniu programu Fireworks

Kiedy użytkownik deinstaluje lub ponownie instaluje program Fireworks, to w większości systemów pliki konfiguracyjne użytkownika nie są w żaden sposób zmieniane. Dlatego też, aby ponowna instalacja programu z ustawieniami domyślnymi wymaga uprzedniego usunięcia odpowiednich plików konfiguracyjnych.

Uwaga: Pliki konfiguracyjne danego użytkownika znajdują się w jego folderze Application Data (Windows) lub Application Support (Macintosh). Więcej informacji o lokalizacji tego folderu znajduje się w części “Informacje o plikach konfiguracyjnych użytkownika” na stronie 375.

W trakcie deinstalacji programu użytkownik jest pytany, czy mają być usunięte jego preferencje i pliki konfiguracyjne. Usunięcie tych plików spowoduje, że staną się one niedostępne dla wszystkich użytkowników.

Przeglądanie zawartości pakietu (tylko Macintosh)

Na komputerze typu Macintosh program Fireworks jest instalowany w formacie nazywanym pakietem aplikacji. Jest to specjalny format firmy Apple, pozwalający instalować aplikacje w osobnych pakietach.

Pakiet aplikacji zawiera właściwe pliki programu Fireworks, jak również wszystkie domyślne pliki konfiguracyjne. Zawartość pakietu jest domyślnie ukryta.

Po otwarciu pakietu staną się widoczne różne foldery i pliki.

Wyświetlanie lub ukrywanie zawartości pakietu aplikacji Fireworks:

- 1 Przejdź do miejsca na twardym dysku, gdzie zainstalowano program Fireworks.

2 Kliknij ikonę programu Fireworks CS3 z wciśniętym klawiszem Control, po czym wybierz z menu kontekstowego polecenie Pokaż zawartość pakietu.

Zostanie otwarte nowe okno z zawartością pakietu.

Indeks

A

Adobe Bridge 350
 Adobe Bridge Home 7
 Adobe Design Center 8
 Adobe Fireworks
 wymagania systemowe 1
 Adobe Flex Builder 351
 Adobe GoLive 308
 Adobe Video Workshop 5
 Adobe XMP 350
 adresy URL
 przypisywanie do obiektu
 WWW 208
 przypisywanie do przycisków lub
 egzemplarzy 240
 wybór opcji celu 224
 wyszukiwanie i zamiana 355
 aktualizacje 8
 aktywacja oprogramowania 2
 alfa, konwersja obrazów do 86
 animacja 254
 dodawanie klatek 260
 edycja 321
 edycja wielu klatek 262
 efekt łusek cebuli 262
 eksportowanie 265
 klatki 256
 Krycie 257
 nazywanie klatek 259
 obróć 257
 odtworzenie 263
 oglądanie bieżącej klatki i
 sąsiednich klatek 262
 oglądanie następnej klatki 262
 oglądanie wielu klatek 262
 oglądanie wszystkich klatek 262
 optymalizowanie 265
 otwieranie 265
 podgląd 263
 powtarzanie 264
 przemieszczanie obiektów do innej
 klatki 260
 przezroczystość 264
 ruch 256
 skalowanie 257

tworzenie z wielu plików 266
 udostępnianie warstw klatkom 261
 ustawianie opóźnienia klatki 259
 usuwanie 257
 usuwanie klatek 260
 włączanie i wyłączanie klatek 259
 własne oglądanie klatki 262
 właściwości 256
 wstawianie klatek 260
 wyłączanie udostępniania
 warstw 261
 zarządzanie klatkami 258
 zmiana kolejności klatek 260

aranżacja klatek 260
 Auto-kształty 92, 93, 98
 auto-nazywanie plasterków 224, 225
 zmiana domyślnej konwencji
 nazywania 225

B

barwa, dopasowywanie 76, 82
 Barwa/Nasycenie, filtr 82
 bezwzględne adresu URL,
 wprowadzanie 206
 biblioteka symboli 197
 biblioteka URL 206
 dodawanie adresów URL 208
 dodawanie używanych adresów
 URL 208
 tworzenie 208
 wprowadzanie bezwzględnych lub
 względnych adresów URL 206
 Biblioteka, panel 197
 wstawianie symboli
 przycisków 237
 bitmapowe, grafiki 15
 bitmapy
 dopasowywanie barwy i
 nasycenia 82
 dopasowywanie jasności i
 kontrastu 81
 dopasowywanie koloru i
 odcienia 76
 retuszowanie 70
 rozmywanie i wyostrzanie 84
 wymazywanie 69
 blask, efekty 159

bloki tekstu

 o automatycznie regulowanych
 wymiarach 118
 o stałej szerokości 118
 określanie nazw 117
 przesuwanie 118
 zmiana wymiarów 119

blokowanie warstw 171

BMP, format pliku 283

BMP, zapisywanie 25

Bridge Home 7

Bridge, Adobe 350

C

Cecha Poziomy służąca do
 dopasowywania zakresu
 odcieni 76

cechy, nowe 9

cięcie na plasterki

 definicja 210

 w celu dołączenia
 interaktywności 211

cięcie ścieżek 109

cienie 77, 159

cofanie 42

 korzystanie z panelu Historia 366

 określanie liczby cofanych
 operacji 370

czcionki

 obsługa brakujących 131

 rozmiary tekstu 120

 style 120

 wyszukiwanie i zamiana 354

czytaj mnie, plik 2

D

deinstalacja programu Adobe
 Fireworks 376

Design Center 8

Design Notes dla integracji
 Dreamweaver i Adobe
 Fireworks 323

Director

 eksportowanie do 338

 elementy rzutowania 340

 umieszczanie plików Adobe
 Fireworks w 338

Dodaj filtry, wyskakujące menu. 156
 Dodaj ikony podglądu,
 preferencja 371
 Dodaj szum, filtr 88
 Dodatki 6
 dodawanie
 klatki 260
 strony 165
 style 194
 dokowanie paneli 30
 w grupie paneli 31
 dokumentów, zakładki 33
 dokumenty
 ostatni 17
 otwieranie 17
 przełączanie 33
 rozmieszczanie sąsiadujące
 widoków 36
 tryb domyślny 89
 tworzenie nowego 16
 wiele widoków 35
 zapisywanie 23
 dopasowanie
 barwa lub nasycenie 82
 zakres odcieni przy użyciu
 kropłomierza 80
 Dopasuj do obszaru roboczego 39
 dostępność
 Pomoc 4
 Dreamweaver
 biblioteki 317
 edycja obrazków Adobe Fireworks
 w 318
 eksportowanie do 308, 317
 elementy zastępcze 313
 pliki 312
 ustawienie jako domyślny edytor
 programu Adobe Fireworks 322
 zachowania 216, 320

E

edycja
 akcje w panelu Historia 368
 Filtry aktywne 161
 obiekty bitmapowe 67
 obrazy 67
 piksele 47
 pojedyncza warstwa 172
 strony 165
 style 195

 symbole animacji 256
 ścieżki 106
 wypełnienia gradientem 151
 wypełnienia kryjące 149
 wyskakujące menu 252
 zachowania 222
 zaznaczone obiekty 57
 Edycja obrazów, panel 30, 67
 Edycja ścieżek 113
 Edytor przycisku 234
 edycja symboli w 203
 tworzenie symboli w 197
 efekt husek cebuli
 edycja wielu klatek 262
 Edytor przycisku 233
 oglądanie bieżącej klatki i
 sąsiednich klatek 262
 oglądanie następnej klatki 262
 oglądanie wszystkich klatek 262
 własne oglądanie 262
 wyłączanie 262
 zdefiniowany 262
 efekty
 blask 159
 domyślne ustawienie 163
 edycja 161
 Filtry aktywne 156
 usuwanie 162
 wtyczki 160
 wyszukiwanie i zamiana 355
 efekty warstwowe, Photoshop 160
 egzemplarz-poziom, właściwości 239
 eksport 296
 animacje 298
 dla plików WBMP 283
 do Dreamweaver 317
 domyślne miejsce dla 296
 HTML 300
 obrazy 296
 obszar 300
 plasterki 223, 297
 punkty aktywne 229
 ramki jako wiele plików 299
 style 195
 symbole 205
 UTF-8 307
 warstwy CSS 305
 warstwy jako wiele plików 299
 wyniki 301

 XHTML 306
 Eksport MXML 351
 eksportowanie
 animacje 264
 animowane pliki GIF 265
 do FreeHand 334
 do Illustrator 334
 do programu Director 338
 do programu Flash 325, 330
 do programu Photoshop 346, 347
 dostosowywanie plików dla
 Photoshop 347
 pliki Adobe Fireworks do
 programu Dreamweaver 342
 stron do HTML 167
 strony w formie plików
 obrazowych 167
 ustawienia przetwarzania
 wsadowego 359
 eksportowanie grafik 14
 elipsa 89
 e-mail 309
 EPS, pliki, otwieranie w programie
 Adobe Fireworks 18

F

filmy SWF 369
 Filtr aktywny Wypełnienie
 kolorem 192
 filtry
 Barwa/Nasycenie 82
 Dodaj szum 88
 Jasność/Kontrast 81
 Maska wyostrzająca 87
 Odwracanie 83
 Photoshop, wtyczki 160
 Poruszenie 85
 Powiększenie 85
 Rozmycie 84
 Rozmycie gaussowskie 84
 Rozmycie promieniste 85
 Rozmycie silniejsze 84
 Silniejsze wyostanie 86
 Szukanie krawędzi 86
 Wyostanie 86
 Filtry aktywne
 edycja 161
 Photoshop, wtyczki 160
 stosowanie 163
 stosowanie do obiektów 157

tworzenie 162
 umożliwianie i
 uniemożliwianie 157
 usuwanie 161
 w przyciskach 236
 Wypełnienie kolorem 192
 zmiana nazwy 163
 zmiana porządku 161
 Fireworks 349
 Fireworks. *Zobacz* Adobe Fireworks
 Flash
 eksportowanie do 325, 330
 importowanie Adobe Fireworks
 PNG do 325
 Flash SWF, filmy 369
 folder użytkownika 375
 format pliku ACT, próbki 136
 formaty pliku
 BMP 283
 GIF 283
 JPEG 283
 PNG 283
 TIFF 283
 FreeHand
 eksportowanie do 334
 umieszczanie grafik Adobe
 Fireworks w 333

G

Gdy edytowano w aplikacji
 zewnętrznej, preferencja 372
 Gdy optymalizowano w aplikacji
 zewnętrznej, preferencja 372
 generowanie klatek pośrednich
 charakterystyka 263
 obiekty 263
 zdefiniowany 263
 GIF, format pliku
 próbki 136
 wybieranie palety kolorów 284
 wybór 283
 GIF, zapisywanie 25
 GoLive 308, 349
 grafiki z przeplotem 291
 granice 144
 grupa próbek, wybór własnej 136
 grupowanie obiektów 62
 Gumka, narzędzie 69
 gwiazdy 91, 93

H

Histogram 77
 Historia, panel 29, 42
 czyszczenie wszystkich kroków
 z 366
 edycja akcji za pomocą 368
 odtwarzanie kroków 366
 zmiana liczby kroków w 366
 HomeSite
 umieszczanie HTML Adobe
 Fireworks w 342
 umieszczanie obrazków Adobe
 Fireworks w 341
 HTML 301
 eksport 300, 302
 kopiowanie i wklejanie z Adobe
 Fireworks do Dreamweaver 303
 praca z edytorami 349
 Roundtrip 318
 uaktualnianie Adobe Fireworks
 HTML umieszczonego w
 Dreamweaver: 316
 Ustawienia 307
 wstawianie z programu Adobe
 Fireworks do Dreamweaver 315
 zastępowanie starszej wersji 305
 HTML, otwieranie tabel 19

I

Illustrator
 eksportowanie do 334
 importowanie plików do Adobe
 Fireworks 348
 importowanie
 pliki PNG 21
 pliki z programu Photoshop 344
 preferencje importowania z
 programu Photoshop 373
 style 196
 symbole 205
 z aparatów cyfrowych 22
 importowanie tekstu 130
 pliki RTF 131
 pliki z programu Photoshop 130,
 345
 tekst ASCII 131
 Informacje, panel 30
 Inspektor właściwości 28, 46
 dokowanie 28
 informacje o zaznaczeniu 46
 maskowanie przy pomocy 186

oddokowywanie 28
 praca z tekstem 116
 redukowanie 28
 rozszerzanie 28
 zwijanie 29
 Instalowanie wtyczek programu
 Photoshop 160
 Integracja Dreamweaver i Adobe
 Fireworks
 Design Notes 323
 edytowanie animacji Adobe
 Fireworks 321
 Optymalizuj obraz w Adobe
 Fireworks, polecenie 320
 Preferencje uruchamiania i
 edycji 324
 preferencje zewnętrznego
 edytora 323
 uaktualnianie Adobe Fireworks
 HTML 316
 wczytanie i edycja obrazków
 Adobe Fireworks 318
 wczytanie i edycja tabeli Adobe
 Fireworks 319
 wczytanie i optymalizacja
 obrazków Adobe Fireworks 320
 Integracja Flex 351
 integracja z innymi aplikacjami 311
 inteligentne symbole graficzne 200
 tworzenie 200
 wyświetlanie 200
 interakcyjność 14
 interaktywne właściwości
 przycisku 239
 interlinia 122
 interpolacja (skalowanie) 370
 interpolacja dwuliniowa, metoda
 skalowania 371
 interpolacja dwusześcienna, metoda
 skalowania 370
 interpolacja miękka, metoda
 skalowania 371
 interpolacja typu najbliższy sąsiad,
 metoda skalowania 371
 J
 jasności 81
 Jasność/Kontrast, filtr 81
 Języki, preferencja 373
 JPEG, pliki
 edytowanie zaznaczonych
 obszarów 293
 progresywne 293

Selektywna kompresja JPEG 292
ustawienia optymalizacji 291
wybieranie formatu JPEG 283
Wyostrz krawędzie JPEG,
polecenie 293
JPEG, zapisywanie 25

K

kadrowanie
dokumenty 39
obszar roboczy 39
kanał alfa obiektu, zaznaczanie 52
kerning 122
Klatek, panel 29, 258
klatka, opóźnienie, ustawienie
domyślne 18
klatki
dodawanie 260
edycja wielu klatek 262
efekt łusek cebuli 262
eksport 299
nazwy w animacji 259
oglądanie bieżącej i sąsiednich 262
oglądanie następnej 262
oglądanie wszystkich 262
przemieszczanie obiektów do innej
klatki 260
udostępnianie warstw
animacjom 261
ustawianie opóźnienia 259
usuwanie 260
włączanie i wyłączanie 259
własne oglądanie 262
wstawianie 260
wyłączanie efektu łusek cebuli 262
wyłączanie udostępniania
warstw 261
zarządzenie 258
zmiana porządku 260
klonowanie
obiekty 58
obrazy 71
obszary bitmapowe 70
kodowanie UTF-8 307, 374
kolor
dopasowanie 76
modele kolorów 138
pobieranie próbek 69, 144
przywracanie ustawień
domyślnych 135

roztrzaskanie za pomocą kolorów
bezpiecznych WWW 140
stosowanie korzystając z panelu
Próbki 135
tworzenie w panelu Mikser
kolorów 139
tworzenie za pomocą systemowego
próbki kolorów 139
ustawianie preferencji 370
usuwanie nieużywanych 285
usuwanie z panelu Próbki 137
wartości odwracania 83
wybieranie głębi koloru 285
wybór grupy próbek 136
wybór z paska koloru 139
wybór za pomocą narzędzia
Kropłomierz 144
wypełnienia 81
wypełnienia gradientem 150
wyskakujące okno 143
wyszukiwanie i zamiana 355
Wyszukiwanie i zamiana kolorów
nie bezpiecznych WWW 355
wyświetlanie wartości kolorów 140
zapisywanie własnych próbek 137
zastępowanie próbki 137
zmiana 68
zmiana obrysu 145
kolor 24-bitowy 285
kolor 32-bitowy 285
kolor, mieszanie 143
kolorowanie obrazów 82
kolory bezpieczne WWW 141
Kolory systemu Windows jako grupa
próbek 136
kolory zgodne z przeglądarkami 288
komórkowy, telefon, grafika 18
kompresja
dopasowanie 289
i optymalizacja 280
rozmywanie krawędzi 293
selektywna 292
wybieranie typu pliku 283
konfigurowanie programu Adobe
Fireworks 370
kontekstowe, menu 40
kontrast 81
kontury 144
Zobacz także obrysy
konwersja ścieżek 110

Konwertuj na symbol, okno
dialogowe 197
kopiowanie
atrybuty obiektów 196
bitmapy 57
HTML 303
klatki 260
obiekty 57
piksele 47
wszystkie zaznaczone obiekty w
warstwie 171
kopiowanie i wklejanie
Adobe Fireworks HTML 303
obiekty symbolu 205
kopiowanie i wklejanie obiektów z
innym aplikacją 20
korygowanie kolorów
jasność i kontrast 81
Krzywe 79
Pozioomy 77
użycie kropłomierza 80
krawędzie
pokazywanie i ukrywanie 47
ukośne 158
Kreator optymalizacji do
rozmiaru 278
kroje pisma. *Zobacz* czcionki
krycie, dopasowanie 191, 289
Zobacz też przezroczystość
Kształtów, panel 29
kształty 15
Kursory precyzyjne, preferencja 371
kursywa 120

L

linie 89
Zobacz także obrysy
linie pomocnicze 41
blokowanie 41
przyciąganie obiektów do 41
linie pomocnicze plasterków
usuwanie 215
wyświetlanie 214
zmiana koloru 214
LiveDocs 3

Ł

łączenie ze stronami
wzorcowymi 166

M

makra 367

Malujące kursory rozmiaru pędzla, preferencja 371

mapy obrazów 227

- eksport 230
- tworzenie 227

Maska wyostrzająca, filtr 87

maski 174

- bitmapowe 175
- dodawanie obiektów do maskowanego zaznaczenia 188
- grupowanie obiektów w celu uformowania maski 182
- modyfikowanie 185
- przesuwanie z maskowanymi obiektami 184
- tekst jako maska 179
- tworzenie pustych 180
- usuwanie 189
- używanie istniejącego obiektu jako 177, 179
- wektorowe 174
- włączanie 188
- wylłączanie 188
- zastępowanie 188

maski bitmapowe 174, 175

- tworzenie 179
- używanie istniejącego obiektu jako 177, 179

maski wektorowe 174

- konwersja do maski bitmapowej 188
- tworzenie 176
- używanie istniejącego obiektu jako 177, 179

Menedżer rozszerzeń 364

menu Polecenia 366

- zarządzanie zapisanymi poleceniami 367

miarki 40

mieszanie

- kolory nakładających się obiektów 189
- obiekty 263
- stosowanie 191
- ustawienie trybu mieszania 192

mieszanie kolorów 143

Mikser kolorów 30, 138

- miksowanie kolorów w 138
- przywracanie ustawień domyślnych kolorów w 135

tworzenie kolorów za pomocą 139

wyświetlanie 139

zamiana kolorów obrysu i wypełnienia w 135

miniaturki

- w panelu Warstwy 168
- zaznaczanie masek przy pomocy 183

model kolorów CMY 138

model kolorów HSB 138

model kolorów RGB 138

model kolorów Skala szarości 138

Model kolorów szesnastkowy 138

modele kolorów

- CMY 138
- HSB 138
- RGB 138
- Skala szarości 138
- Szesnastkowy 138

N

nachodzące na siebie plasterki 216

Najazd na wciśnięty przycisk, stan przycisku 234

najazdy 14

- aktywny obszar 239
- konwersja do przycisków 236
- kształt nieregularny 213
- paski nawigacji 242
- prosty 220
- tworzenie 233
- Zachowanie Najazd prosty 220
- zamiana obrazu 218
- zdefiniowane 217

najazdy proste 218

- tworzenie 220

najazdy rozłączne 219

- dołączanie do punktów aktywnych 231
- stosowanie w plasterku 220
- tworzenie 219

najazdy zamieniające obraz

- tworzenie najazdów rozłącznych 219
- z jednym plasterkiem 218

narzędzia

- grupy narzędzi w wyskakujących menu 28
- Gumka 69
- Kropłomierz 69

Lasso 47

Lasso wielokątne 47

Ołówek 68

Pędzel 68

Pochyl 60

Podselekcja 106, 184

Powiększanie 34

Przekształcanie 58

Ramka zaznaczenia 47

Rozjaśnianie 70

Rozmycie 70

Różdżka 47

Sekcja Kolory panelu Narzędzia 134

Skaluj 59

Smużenie 70

Stempel 70

Ściemnianie 71

Tekst 116

Usuwanie efektu czerwonych oczu 71, 73

Wskaźnik 44, 47

Wyostrażanie 70

Zastępowanie koloru 71, 74

Zaznaczanie owalne 47

zmiana koloru obrysu 145

zmienianie opcji 27

Zniekształcanie 61

narzędzia przekształcania

- Pochyl 60
- Skaluj 59
- Zniekształcanie 61

Narzędzie Eksport obszaru 300

Narzędzie gwiazda 93

Narzędzie Kropłomierz 69, 137

Narzędzie kształt-L 92

Narzędzie Linia łącznika. 92

Narzędzie Lupka 34

Narzędzie Nóż 109

Narzędzie Odrysuj ścieżkę 108

Narzędzie Pędzel 68, 99

Narzędzie Pierścień 92

Narzędzie Pióro 99

- dodawanie punktów za pomocą 105
- segmenty proste 100
- segmenty zakrzywione 101
- usuwanie punktów za pomocą 105
- wznawianie ścieżki 105

Narzędzie Pochylenie 60

- Narzędzie Podselekcja
 automatyczne łączenie ścieżek za pomocą 106
- Narzędzie Prostokąt ścięty 92
- Narzędzie Prostokąt wcięty 92
- Narzędzie Prostokąt zaokrąglony 92, 95
- Narzędzie Skalowanie 59
- Narzędzie Spirala 93
- Narzędzie Strzałka 92
- Narzędzie Wielokąt inteligentny 92
- Narzędzie Wskaźnik 44
- Narzędzie Wykres kołowy 92
- Narzędzie Zniekształcanie 61
- nasylenie, dopasowywanie 76
- nazwy plików, zmiana w przetwarzaniu wsadowym 361
- Nie wciśnięty, stan przycisku 234
- niestandardowe zestawy skrótów.
Zobacz skróty klawiaturowe
- nowe cechy 9
- nowy dokument, wielkości obrazu ze Schowka 16
- O**
- obieg pracy w programie Adobe Fireworks 13
- obiekty
 edycja 203
 generowanie klatek pośrednich 263
 grupowanie 62
 konwertowanie do animacji 256
 pochylanie 60
 przekrzywianie 60
 przesuwanie zaznaczonych 57
 rozgrupowywanie 62
 skalanie 172
 tworzenie bitmap 66
 układanie 63
 umieszczanie w dokumencie 197
 usuwanie efektu 162
 zaznaczanie 45
 zaznaczanie kanału alfa 52
 zdefiniowane 196
 zniekształcanie 61
- obiekty wektorowe,
 przekształcanie 106
- obiekty, umiejscawianie
 wklejonych 20
- obraz zamieniany, obrazy zewnętrzne do 222
- obrazy
 Edycja obrazów, panel 67
 eksport 296
 malowanie 67
 zapisywanie 296
 zaznaczanie 47
 zaznaczanie pikseli 47
- obrazy ikon. *Zobacz* miniaturki
- obrazy jako wypełnienia. *Zobacz* polecenie Wklej do wnętrza
- obrazy rastrowe 65
- obrót
 obiekty 60
 ograniczenie 60
 zmiana położenia osi obrotu 60
- obrysy 144
 dodawanie tekstury 153, 154
 edycja 144
 krawędzie 144
 przywracanie ustawień domyślnych kolorów 135
 rysowanie wypełnienia nad 147
 tekstury 144
 tworzenie własnych 146
 ustawianie czułości 147
 wybór 144
 wyszukiwanie i zamiana 355
 zamiana kolorów obrysu i wypełnienia 135
 zapisywanie ustawień 148
 zmiana koloru narzędzi rysujących 145
 zmiana orientacji 147
 zmiana wyśrodkowania 147
- obszar roboczy 37
 modyfikowanie rozdzielczości 37
 modyfikowanie właściwości 37
- obrót 39
 przycinanie 39
- odbicie lustrzane. *Zobacz* odbijanie obiektów
- odbijanie obiektów 60
- odcień, dopasowywanie 76
- oddokowywanie paneli z grupy panelu 31
- Odległość przyciągania, preferencja 371
- Odległość zaznaczania, preferencja 371
- odrysowywanie ścieżek 108
- Odsłoń wszystko, polecenie 180
- odstępniaki 226
- odstęp między akapitami 125
- odstęp między literami. *Zobacz* kerning
- odstęp między wierszami 122
Zobacz także interlinia
- odstęp między znakami. *Zobacz* kerning
- odtwarzanie
 animacje 263
 makra 366
 zapisane polecenia 366
- Odwracanie, filtr 83
- ograniczenie obrotu 60
- okno dialogowe Edytuj gradient 151
- okno dialogowe Edytuj obrys 146
- Okno dialogowe Przetwarzanie wsadowe 356
- okno Kolor obrysu 144
- Ołówek, narzędzie 68
- opcje uruchamiania 371
- Opcji, menu w panelach 32
- opóźnienie klatki
 animacje 259
- oprogramowanie
 aktywacja 2
 rejestracja 2
- optymalizacja ustawień
 zmiana w przetwarzaniu wsadowym 359
- optymalizowanie 276
 animacje 265
 obrazki Adobe Fireworks z programu Dreamweaver 320
 podstawy 275
 przy użyciu Kreatora eksportu 276
- optymalizowanie grafik 14
- Optymalizuj obraz w Adobe Fireworks, polecenie 320
- Optymalizuj, panel 29
- otoczka, usuwanie 294
- otwieranie
 animowane pliki GIF 18, 265
 dokumenty 17
 grafika utworzona w innych aplikacjach 17
 ostatnie pliki 17
 Pliki PSD 18
 WAMP, pliki 18

- wiele plików jako animacje 266
- wiele widoków dokumentu 36
- P**
- pakiet aplikacji 376
- palety kolorów
 - Adaptacyjna 284
 - Adaptacyjne do palety internetowej 284
 - blokowanie kolorów 287
 - Czarny i biały 284
 - Dokładna 284
 - dołączanie do próbek bieżących 136
 - edycja 288
 - importowanie 285
 - Internet 216 284
 - Jednolite 285
 - optymalizowanie 288
 - Skala szarości 284
 - Systemowa (Macintosh) 284
 - Systemowa (Windows) 284
 - ustawianie liczby kolorów 285
 - Własny 285
 - wyświetlanie 286
 - zapisywanie 289
- palety kolorów, zamiana 142
- Panel narzędzi 27
- panel Paleta kolorów 141
- Panel Próbki 30, 135
 - dołączanie próbek 136
 - Kolory systemu Windows 136
 - usuwanie koloru 137
 - zapisywanie własnych 137
 - zastępowanie koloru 137
- Panel Style 29
- panel Ścieżka 113
- Panel Warstwy 29
- panel Właściwości Symbolu 30
- panel Zachowania 30, 220
- Panel Znajdź i zamień 353, 354
- panele 29
 - Adres URL 30
 - adres URL 206
 - Biblioteka 197
 - dokowanie 30
 - dokowanie w grupie paneli 31
 - Edycja obrazów 30
 - Historia 29, 42
 - Informacje 30
 - Klatki 29, 258
 - Kształty 29
 - Menu opcji w 32
 - Narzędzia 27
 - oddokowywanie 30
 - oddokowywanie z grupy panelu 31
 - Optymalizuj 29
 - organizacja 30
 - otwieranie osobistych układów 32
 - Próbki 30, 135
 - przesuwanie 30
 - przywracanie pozycji domyślnych 31
 - Strony 29
 - Style 29, 194
 - Twórz symbol skryptu 30
 - ukrywanie 31
 - używanie filmów SWF jako 369
 - Warstwa 168
 - Warstwy 29
 - Właściwości auto kształtu 30
 - Właściwości symbolu 30
 - Wyrównaj 30
 - Zachowania 30, 220
 - zapisywanie osobistych układów 32
 - Znajdź 30
 - Znajdź i zamień 353, 354
 - Znak specjalny 30
- pasek koloru 135, 138
 - przełączanie cykliczne modeli kolorów 139
 - wybór koloru za pomocą 139
- paski narzędzi
 - dokowanie 33
 - odblokowywanie 33
 - oddokowywanie 33
 - pokazywanie i ukrywanie 33
- paski nawigacji
 - stan Down 221
 - Stan Over 221
 - tworzenie 242
 - zachowanie Restore 221
- pędzle
 - opcje obrysu 146
 - ustawianie końcówki 147
 - zapisywanie ustawień 148
- Pełnoekranowy, tryb, z paskiem menu 35
- Photoshop
 - dostosowywanie plików do eksportu 347
 - eksportowanie do 346
 - importowanie plików do Adobe Fireworks 344
 - instalowanie wtyczek 160
 - maski warstwy 182
 - preferencje importowania 373
 - stosowanie efektów warstwowych 160
 - stosowanie wtyczek 160
 - tekstury 372
 - wtyczki 346, 372
 - wzorki 372
 - zgrupowane warstwy 173
- Photoshop Acquire, wtyczki instalacyjne 22
- Photoshop i Adobe Fireworks
 - eksportowanie plików PSD z Adobe Fireworks 347
 - importowanie plików PSD do Adobe Fireworks 344
- PICT, format pliku 284
- piksele 15
 - dopasowywanie zakresu odcieni przy użyciu kroplomierza 80
 - klonowanie 71
 - kopiowanie 47
 - malowanie 67
 - przesuwanie 47
 - rozszerzanie krawędzi zaznaczenia 53
 - wtapianie 70
 - wycinanie 47
 - wygładzanie krawędzi ramki zaznaczenia 53
 - zakres odcieni 77
 - zawężanie krawędzi zaznaczenia 53
 - zaznaczanie 47
 - zaznaczanie obszaru dookoła ramki zaznaczenia 53, 54
 - zaznaczanie obszaru o kształcie dowolnym 48
 - zaznaczanie obszaru wielokątnego 49
 - zaznaczanie podobnych kolorów 49
- plasterki 14
 - auto-nazywanie 224, 225

- edycja plasterków tabeli Adobe Fireworks za pomocą Dreamweaver 319
- eksport 297
- nachodzenie 216
- pokazywanie lub ukrywanie nakładki plasterka 283
- tekst 212
- tworzenie 211
- uaktualnianie 298
- używanie odstępników 226
- używanie tabel zagnieżdżonych 226
- wielokąt 212
- zmiana koloru 214
- zmiana rozmiarów 215
- plik ACT, eksport 141
- pliki do pobrania 8
 - aktualizacje, wtyczki i próbki 8
- pliki e-license 2
- pliki konfiguracyjne 375
 - dostosowywanie do potrzeb wszystkich użytkowników 376
 - główne 375
 - lokalizacja 375
 - wspólne dla wszystkich użytkowników 375
- pliki konfiguracyjne użytkownika 375
- Pliki PSD 18
 - otwieranie z programu Adobe Fireworks 18
- Pliki WBMP
- pliki zewnętrzne, konwersja do obrazu zamienianego 222
- pliki, odblokowanie 310, 324
- PNG, format pliku
 - przezroczystość 331
 - wybieranie palety kolorów 284
 - wybór 283
- pochylenie obiektów 60
- podgląd
 - dokumenty w przeglądarce 309
 - obrysy 146
 - piksele o określonym kolorze 287
 - ustawienia optymalizacji 281, 282
 - za pomocą Podglądu eksportu 276
- podgląd dokumentów na innych platformach sprzętowych 36
- Podgląd eksportu 277
- optymalizowanie 276
- podgląd 276
- podgląd optymalizacji 277
- porównywanie ustawień optymalizacji 278
- powiększanie 277
- przewijanie obszaru 277
- Podgląd przeciągania, preferencja 371
- Podselekcja, narzędzie
 - zaznaczanie masek przy pomocy 184
- Podświetlenie myszą, preferencja 371
- pokaży slajdów, tworzenie 268
- pokaży slajdów, właściwości 269
- pokazywanie
 - krawędzie 47
 - miarki 41
 - panele 31
 - paski narzędzi 33
- Pokaż podgląd pióra, preferencja 371
- Pokaż punkty kryjące, preferencja 371
- Pokaż uchwyty wypełnienia, preferencja 371
- Pokaż/Ukryj punkty aktywne i plasterki 214
- Pole Kolor wypełnienia 68
- polecenia
 - edycja 368
 - przetwarzanie wsadowe 362
 - tworzenie 366
 - usuwanie własnego 368
 - zapisywanie 43
 - zmiana nazwy i usuwanie poleceń Adobe Fireworks 368
 - zmiana nazwy własnego 367
- polecenie Kadruj 112
- Polecenie Krawędź 53, 54
- Polecenie Przekształcenie numeryczne 61
- polecenie Przetnij 111
- polecenie Rozdziel 110
- Polecenie Rozszerz 53
- polecenie Rozszerz obrys 112
- polecenie Uprość 112
- Polecenie Usuń zaznaczenie 50
- Polecenie Wstaw ścieżkę 113
- Polecenie Wyglądź 53
- polecenie Wykrój 111
- Polecenie Zawężanie 53
- polecenie Złącz 110
- Pomoc 3
- Pomoc Adobe 3
- Ponad, stan przycisku 234
- ponawianie korzystając z panelu Historia 366
- ponowna instalacja programu Adobe Fireworks 376
- ponowne odgrywanie animacji 263
- ponowne próbkowanie 21
 - obiekty bitmapowe 38
 - obiekty wektorowe 38
 - opisany 38
 - próbkowanie w dół 38
 - próbkowanie w górę 38
 - szybkość 371
- poprawne pliki, określone 357
- poruszanie się po dokumencie 33
- Poruszenie, filtr 85
- powiększanie 33
 - do danego obszaru 34
 - używanie dostępnej podziałki 34
- Powiększenie, filtr 85
- powielanie
 - zaznaczone obiekty 57
- Powitalna, strona 26
- powtarzanie czynności 42
- półcienie 77
- pracy, środowisko 26
- preferencje 370
 - Cofnij etapy 370
 - domyślne 373
 - Importuj 345
 - Języki, zakładka 373
 - kolory domyślne 370
 - lokalizacja pliku 376
 - opcje edycji 371
 - opcje folderów 372
 - opcje importowania 372
 - opcje interpolacji 370
 - opcje uruchamiania 371
 - opcje uruchamiania i edycji 372
 - przywracanie domyślnych 373
 - Szybsze ale mniej dokładne próbkowanie obrazu, opcje 371
 - Uruchom i edytuj 324
 - ustawianie 370
- preferencje domyślne 373
- Preferencje uruchamiania i edycji 324

- preferencje zewnętrznego edytora 323
 - progresywne JPEG 293
 - prostokąty 89
 - narożniki zaokrąglone 95
 - prostokąty zaokrąglone 90
 - próbki 8
 - próbki, wybór własnej 136
 - próbkowanie w dół 38
 - próbnik kolorów, system 139
 - przeciąganie i upuszczanie 20
 - przeglądanie, skróty 4
 - przekrzywianie obiektów 60
 - przekształcanie
 - numerycznie 61
 - obiekty 58
 - przez przeciąganie 58
 - tekst 129
 - wypełnienia gradientem 152
 - wypełnienia wzorkiem 152
 - przekształcanie obiektów wektorowych 108
 - Przesuń do przodu, polecenie 63
 - Przesuń do tyłu, polecenie 63
 - Przesuń na spód, polecenie 63
 - Przesuń na wierzch, polecenie 63
 - przesunięcie linii bazowej 126
 - przesuwanie 35
 - przesyłanie dokumentów jako załączniki e-mail 309
 - przetwarzanie wsadowe 356
 - nawy plików 361
 - optymalizacja ustawień 359
 - polecenia 362
 - skalowanie grafik 360
 - tworzenie kopii zapasowych plików 363
 - ustawienia eksportu 359
 - zapis jako skrypt 363
 - zapisywanie plików 358
 - Znajdź i zamień 361
 - przewijanie powierzchni roboczej 35
 - Zobacz także* przesuwanie
 - przezroczyste obszary 289
 - przezroczystość 191, 289
 - animacja 264
 - dodawanie lub usuwanie kolorów 291
 - konwersja obrazów do gradientu przezroczystości 86
 - w plikach PNG 331
 - wrażenie 141
 - wybieranie koloru 290, 291
 - Zobacz także* krycie
 - przycinanie obszaru roboczego 39
 - przycisk Jakość selektywna 292
 - Przycisk podglądu 281
 - Przycisk Zarządzanie plikami 310, 324
 - przyciski
 - aktywny obszar 239
 - Edytor przycisku 233
 - Filtry aktywne 236
 - omówienie 233
 - paski nawigacji 242
 - tworzenie 233
 - ustawienia celu 241
 - zdefiniowany 234
 - punkt środkowy i oś obrotu 60
 - punkty
 - dodawanie 105
 - konwersja 103
 - konwersja prostych na krzywe 103
 - przesuwanie 104
 - usuwanie 105
 - zakrzywianie sąsiednich segmentów 105
 - zaznaczanie 104
 - zmiana segmentów sąsiednich 105
 - punkty aktywne 14
 - edycja kształtu 229
 - na wierzchu plasterków 231
 - nieregularny 229
 - przypisywanie adresów URL 223
 - stosowanie najazdów przeciągnij i upuść 231
 - tworzenie 227, 228
 - punkty łuku 101
 - punkty narożne 100
- R**
- ramki zaznaczenia 47
 - dopasowanie 51
 - przenoszenie do innego obiektu 54
 - przesuwanie 51
 - rozwijanie 53
 - usuwanie 50, 56
 - usuwanie zaznaczenia 50
 - wygładzanie 53
 - zapis i przywracanie 54, 55
 - zawężanie 53
 - zaznaczanie obszaru dookoła 53, 54
 - zaznaczanie pikseli przez przecięcie 51
 - redukcja punktów 112
 - rejestracja oprogramowania 2
 - rozgrupowywanie obiektów 62
 - rozjaśnianie
 - obrazy 72
 - obszary bitmapowe 70
 - Rozjaśnianie, narzędzie 70
 - rozmiar pliku
 - obniżanie jakości 292
 - ustawienia stratne dla zmniejszenia rozmiaru 289
 - Rozmycie gaussowskie, filtr 84
 - Rozmycie promieniste, filtr 85
 - Rozmycie silniejsze, filtr 84
 - Rozmycie, filtr 84
 - Rozmycie, narzędzie 70
 - rozmywanie 84
 - obrazy 72
 - obszary bitmapowe 70
 - rozszerzanie
 - obrysy 112, 113
 - rozszerzanie ścieżek 113
 - roztrząsanie 286
 - kolory bezpieczne WWW 140
 - rozwijanie
 - warstwy 170
 - rysowania, obszar. *Zobacz* obszar roboczy
 - rysowanie 93
 - elipsy 89
 - gwiazdy 91
 - konwersja ścieżek prostych na zakrzywione 103
 - Kształty L 92
 - linie 89
 - linie łącznika 92
 - pierścienie 92
 - prostokąty 89
 - prostokąty ścięte 92
 - prostokąty wcięte 92
 - prostokąty zaokrąglone 90, 92
 - rozdzielanie ścieżek 110
 - spirale 93
 - strzałki 92
 - wielokąty 91, 92

wykresy kołowe 92
zakrzywianie sąsiednich segmentów 105
zaznaczenie punktu 104
zmiana segmentów sąsiednich 105
znieszczenie obiektów 61
rysowanie punktów 99
rzucone cienie 159

S

scalanie ścieżek 106, 110
segmenty proste, edycja 101
segmenty zakrzywione, edycja 102
segmenty, konwersja 103
Selektywna kompresja JPEG 292
kolor nakładki 293
Włącz jakość selektywną 292
zachowaj jakość przycisku 293
zachowaj jakość tekstu 293
siatka
pokazywanie/ukrywanie 42
przyciąganie obiektów do 42
zmiana domyślnego koloru 42
zmiana rozmiaru komórek 42
Silniejsze wyostrzenie, filtr 86
skalowanie
grafiki 360
obiekty 59
opcje interpolacji 370
składanie 189
skrótów klawiaturowych 373
arkusz odniesienia bieżącego zestawu 374
arkusze odniesienia w formacie UTF-8 374
niestandardowe zestawy skrótów 373
skrótów pomocniczych 373
usuwanie niestandardowych zestawów skrótów 374
zmiana bieżącego zestawu 373
skrótów klawiaturowych Pomocy 4
skrypty poleceń, edycja 368
skrypty przetwarzania wsadowego 363
przeciąganie i upuszczanie 364
uruchamianie 364
smużenie
obrazy 72
obszary bitmapowe 70

Smużenie, narzędzie 70
Spłaszcz zaznaczenie, polecenie 66
sprawdzanie pisowni 132
Sprawdzanie pisowni, polecenie 132
Standardowy, tryb ekranu 35
stany przycisku
Najazd na wciśnięty przycisk 234, 235
Nie wciśnięty 234
Ponad 234, 235
Wciśnięty 234, 235
Stempel, narzędzie 70
strony
dodawanie i usuwanie 165
edycja 165
eksportowanie do HTML 167
eksportowanie w formie plików obrazowych 167
powielanie 165
przesuwanie między 165
tworzenie łącz między 207
wzorcowe 166
strony wzorcowe
łączenie z 166
tworzenie 166
usuwanie warstw 166
zmiana na zwykłą stronę 167
Strony, panel 29
style
bazowanie na istniejącym stylu 195
dodawanie 194
edycja 195
eksport 195
importowanie 196
nowy 194
powiększanie ikon podglądu 196
przywracanie ustawień domyślnych 196
stosowanie 194
usuwanie 195
zdefiniowane 193
style tekstu
efekty 127
kursywa 120
obrysy 127
podkreślenie 120
pogrubienie 120
wypełnienia 127
Style, panel 194
swobodne zaznaczenia pikseli

przesuwanie 56
tworzenie 56
symbole
edycja 198, 203
edycja grafiki 257
eksport 205
generowanie klatek pośrednich 263
importowanie 205
inteligentna grafika 200
modyfikowanie 198
powielanie 198
tworzenie 197
umieszczanie obiektów 197
umieszczanie obiektów w dokumencie 197
usuwanie 198
użycie skalowania 9-plasterkowego 199
zamiana 198
zapisywanie jako inteligentne symbole graficzne 201
zdefiniowane 196
zrywanie łącza 203
symbole przycisków
edycja 238
wstawianie do dokumentu 237
systemowy próbnik kolorów 139
Szukanie krawędzi, filtr 86
Szybki eksport, przycisk 33, 308
Szybki eksport, wyskakujące menu 309
Ś
Ściemnianie, narzędzie 71
ścieżki 109
dodawanie tekstury obrysu 153
edycja obrysów 144
kadrowanie 111
konwersja prostych na krzywe 103
kopiowanie i wklejanie 336
pociąganie 107
popychanie 107
przywracanie ustawień domyślnych kolorów 135
rozdzielanie 110
tworzenie obrysów własnych 146
zakrzywianie sąsiednich segmentów 105
zamiana kolorów obrysu i wypełnienia 135

- zaznaczenie punktu 104
- zmiana kształtu 105
- zmiana segmentów sąsiednich 105
- ścieżki dowolne 98
- ścieżki kompozytowe 110
- ścieżki tekstu
 - dołączanie tekstu do ścieżki 127
 - edycja tekstu dołączonego do ścieżki 128
 - konwersja tekstu na ścieżki 129
 - odłączanie od ścieżki 128
 - przesuwanie punktu początkowego tekstu 129
 - umieszczanie tekstu na ścieżce: 128
 - zmiana kształtu ścieżki 128
- światła 77
- T**
- tabele zagnieżdżone 226
- tablica kolorów 286
 - edytowana próbka w 287
 - próbka z wieloma atrybutami w 287
 - próbka zgodna z przeglądarkami w 287
 - przezroczysta próbka w 287
 - uaktualnianie 287
 - zablokowana próbka w 287
 - zaznaczenie kolorów w 287
- tekst
 - atrybuty, zapisywanie 127
 - dopasowywanie szerokości znaków 126
 - Edytor tekstu 133
 - formatowanie 119
 - kierunek 123
 - kolor 120
 - odstęp między akapitami 125
 - omówienie 116
 - orientacja 123
 - plasterki 212
 - sprawdzanie pisowni 132
 - ustawianie wcięć 124
 - wprowadzanie 116
 - wyrównanie 124
 - wyszukiwanie i zamiana 354
- tekst podkreślony 120
- tekst pogrubiony 120
- tekst zastępczy 223
- przypisywanie do przycisków lub egzemplarzy 242
- Tekst, narzędzie 116
- tekstura
 - dodawanie do obrysów 153
 - dodawanie do wypełnień 154
- telefon kom., grafika. *Zobacz* Pliki WBMP
- TIFF, format pliku, wybieranie 283
- TIFF, zapisywanie 25
- tryb bitmapowy 14
 - przełączanie się do 65
 - stosowanie narzędzi 27
- tryb wektorowy 14
 - przełączanie się do 65
 - rysowanie w 89
- tryby
 - wektor 89
 - wprowadzanie bitmapy 14
 - wprowadzanie wektorów 14
- tryby mieszania 189
 - Barwa 190
 - Ciemniej 189
 - Jasność 190
 - Jaśniej 190
 - Kolor 190
 - Mnożenie 189
 - Mnożenie odwrotności 189
 - Nasycenie 190
 - Odwracanie 190
 - Rozjaśnianie liniowe 190
 - Różnica 190
 - Silne mieszanie 190
 - Ściemnianie liniowe 190
 - Światło jaskrawe 190
 - Światło liniowe 190
 - Światło punktowe 190
 - Tinta 190
 - Wymaż 190
- tryby wyświetlania, przełączanie 36
- tworzenie
 - inteligentne symbole graficzne 200
 - pokazy slajdów 268
 - strony wzorcowe 166
- tworzenie kopii zapasowych w trakcie wykonywania operacji *Znajdź i zamień* 354
- tworzenie skryptów 367
 - edycja skryptów 368
 - Flash SWF, pliki 367
- Twórz symbol skryptu, panel 30
- U**
- uaktualnianie plasterków 298
- Uaktualnij HTML, polecenie 305, 316
- uchwyty punktu 102
 - wyświetlanie 104
- uchwyty, przekształcania 58
- układanie obiektów 63
- ukośne krawędzie 158
- Ukryj panele, polecenie 31
- Ukryj wszystko, polecenie 180
- ukrywanie
 - krawędzie 47
 - obiekty z warstwy 172
 - panele 31
 - paski narzędzi 33
 - warstwy 172
- upraszczanie ścieżek 112
- URL, panel adresów 30, 206
- ustawianie wcięć tekstu 124
- ustawienia optymalizacji
 - JPEG 291
 - ponowne użycie 281, 295
 - porównanie dwóch lub czterech ustawień 282
 - predefiniowane ustawienie 224, 281
 - usuwanie ustawień predefiniowanych 296
 - współdzielenie z innym użytkownikiem 295
 - zapisywanie 281, 295
- Usuwać obiekty podczas kadrowania, preferencja 371
- Usuwać ścieżki podczas konwersji na ramkę zaznaczenia, preferencja 371
- usuwanie
 - części ścieżki 111
 - efekty 162
 - Filtry aktywne 162
 - klatki 260
 - maski 189
 - próbki 137
 - punkty 105
 - punkty krzywych 80
 - strony 165
 - style 195
 - warstwy 169

- warstwy strony wzorcowej 166
- zaznaczone obiekty 58
- Usuwanie efektu czerwonych oczu, narzędzie 71, 73
- usuwanie zaznaczenia wszystkich obiektów 46
- V**
- Video Workshop 5
- W**
- WAMP, pliki 18
 - eksportowanie do 283
 - otwieranie z programu Adobe Fireworks 18
 - zapisywanie 25
- WAP, grafika 18
 - Zobacz Pliki WBMP
- Warstwa sieć WWW 173
- warstwy
 - aktywacja 169
 - blokowanie 171
 - dodawanie i usuwanie 169
 - eksport 299
 - nazywanie 170
 - organizacja 170
 - powielanie 170
 - przesuwanie 171
 - rozwijanie lub zwijanie 170
 - udostępnianie klatek dla animacji 261
 - usuwanie ze stron wzorcowych 166
 - współużytkowanie 173
 - wyłączanie udostępniania warstw klatkom 261
 - wyświetlanie 170
- warstwy CSS, eksportowanie 305
- Warstwy, panel 168
 - nazywanie plasterków 224
 - przeglądanie plasterków 213
- Wciśnięty, stan przycisku 234
- wektorowa, grafika 15
- wielokąty 91, 92
- Wklej do wewnątrz, polecenie 178
- wklejane obrazy 21
- wklejanie HTML 304
- Właściwości auto kształtu, panel 30
- właściwości krawędzi komórki 250
- właściwości, podglądanie Inspektora właściwości 28
- Właściwość Auto-poziomy służąca do dopasowywania zakresu odcieni 76
- wskaźnik kropłomierz 139, 143, 144, 149
- Wskaźnik, narzędzie 47
- współużytkowanie warstw 173
- wstawianie
 - Adobe Fireworks HTML do programu Dreamweaver 315
 - obrazki Adobe Fireworks do programu Dreamweaver 312
- wtapianie 70
 - tworzenie krawędzi wtopionych 153
 - zaznaczenia pikseli 53
- Wtapianie, polecenie 70
- wtyczki 6, 346
 - w Sklepie Adobe 8
- Wygeneruj obiekty pośrednie, polecenie 263
- wygładzanie
 - docelowy kolor tła 294
 - krawędzie 153
 - usuwanie otoczki 294
 - wygładzanie krawędzi tekstu 125
- wykreś kołowy 92
- Wyłącz "ukryj krawędzie", preferencja 371
- wymagania systemowe 1
- wymazywanie bitmap 69
- wyostrzanie 86
 - obrazy 72
 - obszary bitmapowe 70
- Wyostrzanie, filtr 86
- Wyostrzanie, narzędzie 70
- wypełnienia
 - dodawanie tekstury do 154
 - dopasowanie 152
 - edycja gradientu 151
 - edycja kryjących 149
 - obrót 152
 - przekształcanie gradientu 152
 - przekształcanie wzorku 152
 - przesuwanie 152
 - przywracanie ustawień domyślnych kolorów 135
 - rysowanie nad obrysami 147
 - stosowanie gradientu 68, 150
 - stosowanie kryjących 149
 - stosowanie wypełnień kolorem 81
- stosowanie wzorku 149
- wrażenie przezroczystości 141
- wtapianie lub wygładzanie 153
- wypełnienie z roztrząsaniem WWW 140
- wyszukiwanie i zamiana 355
- zamiana kolorów obrysu i wypełnienia 135
- zapisywanie gradientu 153
- zapisywanie gradientu własnego 153
- zmiana kolorów narzędzi kształty podstawowe 148
- zmiana krawędzi 153
- wypełnienia gradientem 68
 - dodawanie nowego koloru 151
 - dopasowanie 152
 - dopasowywanie przejścia kolorów 152
- edycja 151
- konwersja obrazów ku przezroczystości 86
- obrót 152
- okno dialogowe Edytuj gradient 151
- przekształcanie 152
- przesuwanie 152
- stosowanie 150
- usuwanie kolorów z 151
- zapisywanie własnych 153
- zmiana kolorów 151
- wypełnienia kryjące
 - dodawanie tekstury do 154
 - stosowanie 149
- wypełnienia wzorkiem
 - dopasowanie 152
 - obrót 152
 - przekształcanie 152
 - przesuwanie 152
 - stosowanie 149
- wypukłość 158
- Wyrównywanie obiektów 64
- Wyrównywanie, panel 30
- wyskakujące menu 243
 - edycja 252
 - eksportowanie 253
 - opis 243
 - projektowanie wyglądu 247
 - ustawienia położenia 251
 - wprowadzanie tekstu menu 244, 245

zaawansowane właściwości 249
wyszukiwanie 352
 Zobacz też wyszukiwanie i zamiana
wyszukiwanie i zamiana 353
 adresy URL 355
 czcionki 354
 kolory 355
 kolory nie bezpieczne WWW 355
 pliki przetwarzane wsadowo 361
 tekst 354
 używa 352
 wiele plików 354
 wybór obiektu źródłowego
 przeszukiwania 353
wyświetlania, tryby 35
wyświetlanie inteligentnych symboli
 graficznych 200
względne adresu URL,
 wprowadzanie 206

X

XHTML 306

Z

zablokowane pliki 310, 324
Zachowaj proporcje, opcja 18
zachowania 221
 Dreamweaver 216
 Najazd prosty 220
 panel Zachowania 220
 Pasek nawigacji - Down 221
 Pasek nawigacji - Over 221
 Pasek nawigacji - Restore 221
 Ustaw obraz paska nawigacji 221
 Ustaw tekst paska stanu 221
 Ustaw wyskakujące menu 221
 Zamień obraz 221
zachowania przeciągnij i upuść
 definicja 217
 niebieska linia 218
 usuwanie 219, 220
Zachowanie Najazd prosty 220
zachowanie Ustaw obraz paska
 nawigacji 221
zachowanie Ustaw tekst paska
 stanu 221
zachowanie Ustaw wyskakujące
 menu 221
zachowanie Zamień obraz 221
zaciemnianie

obrazy 72
obszary bitmapowe 71
zakres odcieni 76
 dopasowywanie przy użyciu cechy
 Krzywe 79
 dopasowywanie przy użyciu cechy
 Poziomy 77
zamiana elementów 352
zamięń palety kolorów 142
zapisywanie 296
 animacje 298
 obrazy 296
zapisywanie dokumentów 23, 25
Zarządzanie plikiem, menu 310, 324
Zastępowanie koloru, narzędzie 71,
 74
zawartość pakietu, przeglądanie 376
zaznaczanie
 alfa, obszar 52
 anulowanie zaznaczenia 58
 dodatkowe obiekty 46
 kształt dowolny obszaru pikseli 48
 nachodzące obszary bitmap 52
 obrazy 47
 obszar dookoła ramki
 zaznaczenia 53, 54
 obszary pikseli 48
 odwracanie zaznaczenia pikseli 52
 piksele 47
 podobne kolory 49
 pogrupowane obiekty 62
 powiększanie zaznaczenia
 pikseli 51, 52
 punkty 104
 rozszerzanie krawędzi ramki
 zaznaczenia 53
 swobodne zaznaczenie pikseli 56
 usunięcie zaznaczenia obiektu 46
 usuwanie ramki zaznaczenia 50
 wielokątny obszar pikseli 49
 wtapianie krawędzi 70
 wtapianie zaznaczenia pikseli 53
 wygładzanie krawędzi ramki
 zaznaczenia 53
 zawężanie krawędzi ramki
 zaznaczenia 53
 zmniejszanie zaznaczenia
 pikseli 51, 52
Zaznaczenie obiektów do
 odsłonięcia, polecenie 180

Zaznaczenie obiektów do ukrycia,
 polecenie 180
zdarzenia myszy 222
zestaw czcionek, instalacja 2
zestawy skrótów 374
 Zobacz także skróty klawiaturowe
złudzenie perspektywy 61
zmiana nazwy symboli 198
Znajdź, panel 30
Znak specjalny, panel 30
znieskształcanie obiektów 61
zorientowana obiektowo, grafika 15
zwijanie warstw 170