

Korzystanie z **ADOBE® FIREWORKS® CS4**

©2008 Adobe Systems Incorporated. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Korzystanie z programu Adobe® Fireworks® CS4 dla systemów Windows® i Mac OS

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 charakter wyłącznie pokazowy i nie odnoszą się do jakichkolwiek istniejących organizacji.

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

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

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

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

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

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

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

Portions contributed by Focoltone Colour System.

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

**Sorenson
Spark.**

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

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

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

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

Spis treści

Rozdział 1: Zasoby

Aktywacja i rejestracja	1
Pomoc i wsparcie	2
Usługi, pliki do pobrania oraz dodatki	3
Co nowego w programie Fireworks CS4?	4

Rozdział 2: Podstawy programu Fireworks

Informacje o pracy w programie Fireworks	6
Grafiki wektorowe i bitmapowe	7
Tworzenie nowego dokumentu programu Fireworks	8
Otwieranie i importowanie plików	8
Tworzenie plików Fireworks PNG z plików HTML	10
Wstawianie obiektów do dokumentu programu Fireworks	11
Zapisywanie plików programu Fireworks	13

Rozdział 3: Przestrzeń robocza

Podstawowe informacje na temat przestrzeni roboczej	16
Nawigacja i wyświetlanie dokumentów	28
Zmiana obszaru roboczego	31
Cofanie i powtarzanie wielu akcji	35

Rozdział 4: Zaznaczanie i przekształcanie obiektów

Zaznaczanie obiektów	37
Modyfikacja zaznaczenia	39
Zaznaczanie pikseli	40
Edycja zaznaczonych obiektów	47
9-cio plasterkowe skalowanie	51
Organizowanie wielu obiektów	53

Rozdział 5: Praca z bitmapami

Tworzenie bitmap	56
Edycja bitmap	57
Retuszowanie bitmap	59
Dopasowanie koloru i odcienia bitmapy	64
Rozmywanie i wyostrażanie bitmap	70
Dodawanie szumu do obrazu	72

Rozdział 6: Praca z obiektami wektorowymi

Podstawowe kształty	74
Auto-kształty	76
Dowolne kształty	80
Specjalne techniki edycji obiektów wektorowych	86

Rozdział 7: Praca z tekstem

Wpisywanie tekstu	93
Formatowanie i edycja tekstu	94

Rozdział 8: Stosowanie koloru, obrysów i wypełnień

Stosowanie kolorów	106
Panel kuler	112
Stosowanie obrysów i wypełnień	114

Rozdział 9: Korzystanie z filtrów aktywnych

Stosowanie filtrów aktywnych	122
Edycja i dostosowanie Filtrów aktywnych	126

Rozdział 10: Warstwy, maskowanie i mieszanie

Warstwy	128
Maski	133
Mieszanie i przezroczystość	145

Rozdział 11: Style, symbole i adresy URL

Style	150
Symbole	153
Adresy URL	161

Rozdział 12: Plasterki, najazdy i punkty aktywne

Tworzenie i edycja plasterków	164
Plasterki interaktywne	169
Przygotowanie plasterków do eksportu	175
Punkty aktywne i mapy obrazów	179

Rozdział 13: Tworzenie przycisków i wyskakujących menu

Podstawy nawigacji	183
Tworzenie symboli przycisków	184
Edytowanie symboli przycisków	186
Menu wyskakujące	188

Rozdział 14: Tworzenie prototypów witryn internetowych i interfejsów aplikacji

Przebieg pracy z prototypami	194
Praca ze stronami programu Fireworks	195
Tworzenie układów opartych na CSS	198
Tworzenie prototypów aplikacji Flex	199
Prototypy aplikacji Adobe AIR	202

Rozdział 15: Tworzenie animacji

Podstawowe informacje o animacjach	205
Tworzenie symboli animacji	206
Edycja symboli animacji	206
Stany	208
Operacje na stanach	209
Informacje na temat efektu łusek cebuli	211

Technika generowania klatek pośrednich	211
Podgląd animacji	212
Optymalizacja animacji	212
Praca z istniejącymi animacjami	213
Twist and Fade (Skręcenie i zanikanie)	214

Rozdział 16: Tworzenie pokazów slajdów

Tworzenie i układanie pokazu slajdów	215
Dostosowywanie pokazu slajdów	216
Tworzenie własnego odtwarzacza albumów programu Fireworks	218

Rozdział 17: Optymalizacja i eksportowanie

Użycie Kreatora eksportu	221
Użycie Podglądu obrazu	221
Optymalizacja w przestrzeni roboczej	224
Optymalizowanie plików GIF, PNG, TIFF, BMP i PICT	228
Optymalizowanie plików JPEG	235
Eksportowanie z obszaru roboczego	237
Przesyłanie dokumentu Fireworks jako załącznika poczty e-mail	248

Rozdział 18: Używanie programu Fireworks z innymi aplikacjami

Praca z programem Dreamweaver	249
Praca z edytorami HomeSite, GoLive i innymi edytorami HTML	257
Praca z programem Flash	259
Praca z programami FreeHand i Illustrator	265
Praca z programem Photoshop	269
Praca z programem Director	273
O Adobe Bridge	275
Udostępnianie metadanych obrazu przy użyciu platformy Adobe XMP	276

Rozdział 19: Automatyzacja pracy

Wyszukiwanie i zamiana	280
Wybór źródła przeszukiwania	280
Ustawianie opcji wyszukiwania i zamiany w wielu plikach	281
Znajdowanie i zastępowanie tekstu	281
Wyszukiwanie i zastępowanie czcionek	281
Znajdowanie i zastępowanie kolorów	282
Znajdowanie i zamiana adresów URL	282
Znajdowanie i zamiana kolorów innych niż zgodne z przeglądarkami	282
Przetwarzanie wsadowe	282
Użycie poleceń dla przetwarzania wsadowego	287
Rozszerzanie programu Fireworks	288
Korzystanie ze skryptów	289
Zarządzanie poleceniami	291

Rozdział 20: Preferencje i skróty klawiaturowe

Ustawianie preferencji	293
Wybór i dostosowanie skrótów klawiaturowych	297

Praca z plikami konfiguracyjnymi	298
Informacje o ponownym instalowaniu programu Fireworks	299
Wyświetlanie zawartości pakietów (tylko system Mac OS)	299
Indeks	300

Rozdział 1: Zasoby

Program Adobe® Fireworks® to wydajne środowisko do projektowania stron internetowych oraz interfejsów użytkownika, a także do tworzenia i optymalizowania obrazów używanych w sieci. Fireworks umożliwia łatwą edycję obrazów wektorowych i bitmapowych, oferuje ogólną bibliotekę gotowych zasobów oraz oszczędzającą czas integrację z programami Adobe Photoshop®, Adobe Illustrator®, Adobe Dreamweaver® i Adobe Flash® Professional.

Aktywacja i rejestracja

Pomoc przy instalacji

Pomoc przy instalacji dostępna jest w Centrum wsparcia instalacji www.adobe.com/go/cs4install_pl.

Aktywacja licencji

W czasie trwania instalacji oprogramowanie firmy Adobe skontaktuje się z firmą Adobe, aby zakończyć proces aktywacji licencji. Nie są przekazywane żadne dane osobowe. Więcej informacji na temat aktywowania produktu znajduje się w witrynie firmy Adobe pod adresem: www.adobe.com/go/activation_pl.

Licencja tylko dla jednego użytkownika przeznaczona jest dla dwóch komputerów. Można na przykład zainstalować produkt na komputerze stacjonarnym w pracy i komputerze przenośnym w domu. Jeśli chcesz zainstalować oprogramowanie na trzecim komputerze, najpierw musisz dezaktywować je na jednym z dwóch poprzednich. Wybierz polecenie Pomoc > Dezaktywuj.

Zarejestruj

Zarejestruj swój produkt, aby otrzymać bezpłatną pomoc przy instalacji, zawiadomienia o aktualizacjach i inne usługi.

- ❖ W celu zarejestrowania produktu należy postępować zgodnie z instrukcjami w oknie dialogowym Rejestracja, które zostanie wyświetlone po zainstalowaniu oprogramowania.



Jeśli odkładasz rejestrację na później, możesz dokonać jej w dowolnym czasie poprzez wybór polecenia Pomoc > Rejestracja.

Program udoskonalania produktów firmy Adobe

Po uruchomieniu oprogramowania firmy Adobe określoną liczbę razy może zostać wyświetlone okno dialogowe z zapytaniem, czy użytkownik chce uczestniczyć w programie udoskonalania produktów firmy Adobe.

Jeśli użytkownik zechce wziąć udział w tym programie, dane o użytkowaniu oprogramowania firmy Adobe będą wysyłane do producenta. Żadne dane osobowe nie są zapisywane ani przesyłane. Program udoskonalania produktów firmy Adobe zbiera informacje na temat opcji i narzędzi, z których korzysta użytkownik oraz częstotliwości ich używania.

W dowolnej chwili można wyrazić zgodę na udział w programie lub anulować uczestnictwo.

- Aby wziąć udział, wybierz polecenie Pomoc > Program udoskonalania produktu Adobe i kliknij pozycję Tak, chcę wziąć udział.

- Aby zrezygnować z udziału, wybierz polecenie Pomoc > Program udoskonalania produktu Adobe i kliknij pozycję Nie, dziękuję.

ReadMe

Plik ReadMe dla oprogramowania dostępny jest w Internecie oraz na płycie instalacyjnej. Otwórz plik, by zapoznać się z ważnymi informacjami o następujących tematach:

- Wymagania systemowe
- Instalacja (także odinstalowanie oprogramowania)
- Aktywacja i rejestracja
- Instalacja czcionek
- Rozwiązywanie problemów
- Pomoc techniczna
- Informacje prawne

Pomoc i wsparcie

Pomoc społeczności

Pomoc społeczności to zintegrowane środowisko na stronie adobe.com zapewniające dostęp do treści tworzonych przez użytkowników, nad którymi nadzór sprawują eksperci Adobe i innych firm. Komentarze użytkowników pomagają w dotarciu do odpowiedzi. Przeszukuj Pomoc społeczności, by znaleźć najlepsze w sieci informacje o produktach i technologiach Adobe. Dostępne tu zasoby obejmują:

- Filmy, samouczki, porady i techniki, blogi, artykuły i przykłady dla projektantów i programistów.
- Kompletną Pomoc online, która jest regularnie uaktualniana i obejmuje szerszy zakres tematów niż Pomoc dołączona do Twojego produktu. Jeśli w trakcie korzystania z Pomocy jesteś podłączony do Internetu, zobaczysz pełną Pomoc online, a nie podzbiór Pomocy dołączony do danego produktu.
- Wszystkie inne treści dostępne na stronie Adobe.com, wliczając w to artykuły bazy wiedzy, pliki do pobrania i uaktualnienia, informacje Developer Connection i inne.

Aby uzyskać dostęp do pomocy społeczności, skorzystaj z pola wyszukiwania pomocy, które jest częścią interfejsu użytkownika produktu. Film przedstawiający Pomoc społeczności można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/lrvid4117_xp_pl.

Inne zasoby

Drukowane wersje kompletnej Pomocy online dostępne są w cenie wysyłki i obsługi na stronie internetowej www.adobe.com/go/store_pl. Pomoc online zawiera także łącze do kompletnej, uaktualnionej Pomocy w wersji PDF.

Więcej informacji o opcjach darmowej i płatnej pomocy technicznej firmy Adobe dostępnych jest na stronie internetowej www.adobe.com/pl/support.

Usługi, pliki do pobrania oraz dodatki

Możesz ulepszyć swój produkt za pomocą różnorodnych usług, wtyczek oraz rozszerzeń. Możesz także pobierać próbki oraz inne zasoby, które pomogą w pracy.

Usługi kreatywne Adobe Online

Zestaw Adobe® Creative Suite® 4 zawiera funkcje online, które pozwalają użytkownikowi korzystać z mocy Internetu na jego komputerze stacjonarnym. Korzystaj z tych narzędzi, by połączyć się ze społecznością, współpracować i lepiej wykorzystać narzędzia firmy Adobe. Wydajne, kreatywne usługi online pozwalają w realizacji wielu zadań, poczynając od dopasowywania kolorów, a na obsłudze danych konferencji kończąc. Usługi te w sposób niemal niezauważalny integrują się z aplikacjami użytkownika, co umożliwia szybkie udoskonalanie wykonywanych zadań. Niektóre usługi zapewniają również częściową lub pełną funkcjonalność także wtedy, gdy użytkownik nie jest podłączony do Internetu.

Więcej informacji o usługach dostępnych jest na stronie adobe.com. Niektóre aplikacje pakietu Creative Suite 4 zawierają także te wstępne elementy:

Panel Kuler™ Szybkie tworzenie, udostępnianie oraz przeglądanie w Internecie motywów kolorów.

Adobe® ConnectNow Współpraca z rozproszonymi zespołami pracującymi przez Internet - współdzielenie rozmów, danych oraz multimediów.

Resource Central Natychmiastowy dostęp do samouczków, przykładowych plików oraz rozszerzeń do cyfrowych aplikacji wideo firmy Adobe.

Informacje o zarządzaniu usługami dostępne są na stronie www.adobe.com/go/learn_creativeservices_pl.

Adobe Exchange

Serwis Adobe Exchange, dostępny pod adresem www.adobe.com/go/exchange_pl, zawiera przykłady do pobrania, a także tysiące wtyczek i rozszerzeń utworzonych przez firmę Adobe oraz inne firmy. Wtyczki i rozszerzenia ułatwiają automatyzację zadań, dostosowywanie przepływu prac, tworzenie specjalistycznych i profesjonalnych efektów, a także wykonywanie innych zadań.

Pliki do pobrania od firmy Adobe

Odwiedź serwis internetowy www.adobe.com/go/downloads_pl, aby znaleźć darmowe aktualizacje, próby i inne użyteczne oprogramowanie.

Adobe Labs

Strona Adobe Labs, znajdująca się pod adresem www.adobe.com/go/labs_pl, daje możliwość wypróbowania i oceny nowych oraz powstających technologii oraz produktów firmy Adobe. Strona internetowa Adobe Labs udostępnia następujące zasoby:

- Oprogramowanie i technologie przed ich wydaniem
- Przykłady kodu i najlepsze porady, wspomagające proces nauczania
- Wczesne wersje produktów i dokumentacji technicznej
- Forum dyskusyjne, zasoby oparte na wiki i inne źródła ułatwiające współpracę z podobnie myślącymi użytkownikami.

Serwis Adobe Labs wspiera proces wspólnego rozwoju oprogramowania. W tym środowisku klienci szybko skuteczniej wykorzystują nowe produkty i technologie. Serwis Adobe Labs jest także forum dla pierwszych opinii zwrotnych. Zespoły programistów firmy Adobe korzystają z tych informacji, by wyjść naprzeciw potrzebom i oczekiwaniom społeczności użytkowników.

TV firmy Adobe

Firmy instruktażowe i zawierające pomysły dla twórców dostępne są na stronie internetowej <http://tv.adobe.com>.

Dodatki

Dysk instalacyjny zawiera zestaw dodatków, które pomagają w pełni wykorzystać oprogramowanie firmy Adobe. Niektóre dodatki są instalowane wraz z oprogramowaniem, a inne pozostają na dysku.

Aby zobaczyć dodatki zainstalowane wraz z oprogramowaniem, przejdź do folderu aplikacji w komputerze, w którym ją zainstalowano.

- Windows®: *[dysk startowy]\Program Files\Adobe\[Program Adobe]*
- Mac OS®: *[dysk startowy]/Applications/[Program Adobe]*

Aby zobaczyć dodatki dostępne na dysku instalacyjnym, przejdź do folderu Dodatki. Przykład:

- */Polski/Dodatki/*

Co nowego w programie Fireworks CS4?

Zwiększona wydajność, stabilność

Pracuj szybciej i wydajniej dzięki ogólnym udoskonaleniom wydajności programu Fireworks — od otwierania i zapisywania plików po aktualizacje symboli i wymagające operacje na obiektach bitmapowych i wektorowych.

Nowy interfejs użytkownika

Przełączaj się z innych aplikacji w zestawie Creative Suite — takich jak Photoshop, Illustrator i Flash — dzięki prostocie i znajomości uniwersalnego interfejsu użytkownika.

Układy bazujące na CSS

Projektuj kompletne strony internetowe w zaawansowanym środowisku graficznym programu Fireworks, a następnie w jednym kroku wyeksportuj zgodne ze standardami internetowymi układy bazujące na CSS wraz z zewnętrznymi arkuszami stylów. Rozpocznij od jednego z sześciu najbardziej typowych układów i zintegruj grafikę pierwszego planu i tła z użyciem funkcji automatycznego wykrywania marginesów i odstępów. Upuszczaj inteligentne symbole HTML na układy programu Fireworks, aby określić nagłówki, łącza i właściwości formularzy w celu precyzyjnej kontroli nad stylami CSS.

Eksport do PDF

Generuj wierne, interaktywne i bezpieczne dokumenty PDF na podstawie kompozycji projektów programu Fireworks w celu ulepszenia komunikacji z klientami.

Adobe Type Engine

Twórz doskonałe projekty typograficzne dzięki rozszerzonym funkcjom składu tekstu w mechanizmie Adobe Type Engine, który jest już znany użytkownikom programów Photoshop i Illustrator, a teraz stał się dostępny w programie Fireworks. Importuj lub kopiuj i wklejaj dwubajtowe znaki z programów Adobe Illustrator i Photoshop bez utraty wierności. Określaj przepływ tekstu wewnątrz ścieżki, aby uzyskać atrakcyjne logo tekstowe.

Aktywne style

Stosuj profesjonalnie zaprojektowane style lub własne zestawy niestandardowe do obiektów lub tekstu w programie Fireworks. Aktualizuj zastosowane efekty, kolory i atrybuty tekstu poprzez zmodyfikowanie pojedynczego źródła stylu.

Udoskonalona przestrzeń robocza

Inteligentne linie pomocnicze umożliwiają szybkie i dokładne pozycjonowanie oraz wykonywanie pomiarów linii pomocniczych i elementów w obszarze roboczym: ekran projekcyjny wskazuje pozycję w obszarze roboczym podczas przeciągania linii pomocniczych. Edycja symboli w miejscu pozwala na precyzyjne dostosowywanie symboli w kontekście pozostałej części projektu, natomiast narzędzie skalowania 9 plasterków jest stosowane do wszystkich obiektów w obszarze roboczym, a nie tylko do symboli.

Rozdział 2: Podstawy programu Fireworks

Informacje o pracy w programie Fireworks

Program Adobe® 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. Dokument można eksportować lub zapisywać jako plik JPEG, plik GIF lub plik innego formatu. Pliki te można zapisywać wraz z plikami HTML zawierającymi tabele HTML i kod JavaScript, dzięki czemu można używać je w Internecie.

Aby obejrzeć filmowy samouczek dotyczący podstaw programu Fireworks, odwiedź stronę www.adobe.com/go/lrvid4032_fw.

Rysowanie i edycja obiektów wektorowych i bitmapowych

Panel Narzędzia programu Fireworks zawiera osobne sekcje, w których umieszczono narzędzia do rysowania oraz edycji obiektów wektorowych i bitmapowych. Wybór narzędzia określa, czy tworzony obiekt będzie wektorowy, czy też będzie bitmapą. Po narysowaniu obiektu lub napisaniu tekstu można skorzystać z licznych narzędzi, efektów, poleceń i technik, aby wzbogacić grafikę lub utworzyć interaktywne przyciski nawigacyjne.

Można także importować i edytować pliki graficzne w formatach JPEG, GIF, PNG, PSD i wielu innych.

Dodawanie interaktywności do grafiki

Plasterki i punkty aktywne są obiektami sieci, które określają obszary interaktywne w grafice WWW. Plasterki dzielą obraz na możliwe do wyeksportowania sekcje, do których można zastosować najazdy, animacje oraz łączyć URL. Na stronie internetowej każdy z plasterków pojawia się w oddzielnej komórce tabeli.

Aby szybko zastosować do grafik zamianę obrazów i najazdy, użyj przeciąganych i upuszczanych uchwytów najazdu na plasterkach i punktach aktywnych. Skorzystaj z edytora przycisku oraz edytora wyskakującego menu programu Fireworks, aby stworzyć specjalne, interaktywne elementy grafiki, służące do poruszania się po witrynach internetowych.

Optymalizacja i eksport grafiki

Zaawansowane funkcje optymalizacji programu Fireworks pozwalają zachować odpowiedni stosunek między rozmiarem pliku a jakością eksportowanych grafik. Wybór typu optymalizacji zależy od potrzeb użytkowników oraz zawartości.

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.

Grafiki wektorowe i bitmapowe

Komputery wyświetlają grafikę w postaci *wektorowej* lub *bitmapowej*. Zrozumienie 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

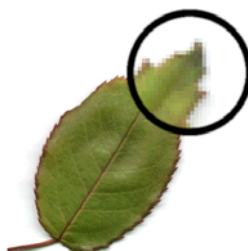
Grafika wektorowa tworzona jest poprzez renderowanie obrazu przy użyciu linii i krzywych (wektorów), które zawierają informacje o kolorze i pozycji. Na przykład obraz liścia może być zdefiniowany przez serię punktów opisujących jego kontur. Kolor liścia składa się z koloru jego konturu (*obrysu*) i koloru obszaru w obrębie konturu (*wypełnienia*).



Grafika wektorowa jest niezależna od rozdzielczości. Oznacza to, że wizualna jakość grafiki wektorowej nie ulega zmianie w przypadku modyfikacji jej koloru lub też jej przesunięcia, zmiany rozmiaru czy kształtu, a nawet zmiany rozdzielczości.

Informacje o grafice bitmapowej.

Grafika bitmapowa składa się z punktów (*pikseli*) ułożonych w siatkę. Ekran twojego monitora to wielka siatka pikseli. W bitmapowej wersji obraz jest określony przez lokalizację i wartość koloru każdego piksela siatki. Każdemu pikselowi jest przypisany kolor. W odpowiedniej rozdzielczości widać, że punkty obrazu pasują do siebie jak elementy mozaiki.



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. Powiększenie grafiki bitmapowej powoduje zmianę rozkładu pikseli siatki, co może sprawić, że krawędzie obrazu będą się wydawać nierówne. Wyświetlenie grafiki bitmapowej na urządzeniu wyjściowym, którego rozdzielczość jest niższa od rozdzielczości tej grafiki, również może powodować obniżenie jej jakości.

Tworzenie nowego dokumentu programu Fireworks

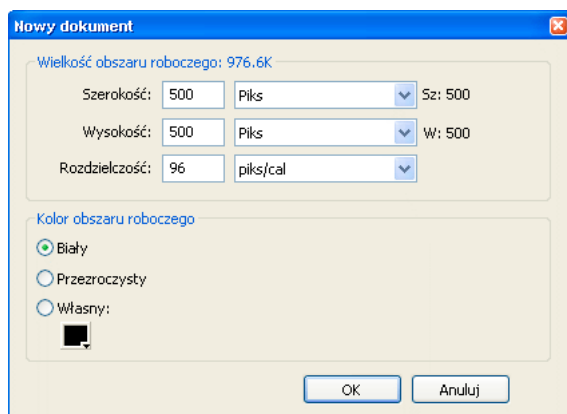
Nowe dokumenty programu Fireworks zapisywane są w formacie PNG. PNG jest rodzimym formatem pliku dla Fireworks.

Grafikę utworzoną w programie Fireworks można wyeksportować lub zapisać w kilku formatach graficznych lub przeznaczonych dla Internetu. Oryginalny plik PNG jest zachowywany bez względu na wybrane ustawienia optymalizacji i eksportu, aby umożliwić łatwą edycję w późniejszym czasie.

Tworzenie nowego dokumentu

- 1 Wybierz polecenie Plik > Nowy.

Otwiera się okno dialogowe Nowy dokument.



- 2 Wprowadź ustawienia dokumentu i kliknij OK.

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

Tworzenie nowego dokumentu o rozmiarze obiektu w Schowku

- 1 Skopiuj do Schowka obiekt z dokumentu Fireworks, przeglądarki internetowej lub innej aplikacji, której zawartość można wklejać.
- 2 Wybierz polecenie 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

Uwaga: Podczas importu pliku z programu Adobe Dreamweaver®, program Fireworks nie zachowuje wszystkich działań skryptów JavaScript. Jeśli program Fireworks obsługuje dane zachowanie, rozpoznaje je i utrzymuje je przy przenoszeniu pliku z powrotem do programu Dreamweaver.

Otwórz dokument programu Fireworks

- ❖ Wybierz polecenie Plik > Otwórz i wybierz plik.

 Aby otworzyć plik bez nadpisywania poprzedniej wersji, wybierz opcję Otwórz jako „Bez nazwy”, a następnie zapisz plik pod inną nazwą.

Otwieranie ostatnio zamkniętego pliku

- 1 Wybierz Plik > Otwórz ostatnie.
- 2 Wybierz plik z podmenu.

Otwieranie ostatnio zamkniętego pliku przy braku otwartych plików

- ❖ Kliknij nazwę pliku na Stronie powitalnej.

Otwieranie grafiki utworzonej w innych aplikacjach

Istnieje możliwość otwarcia plików utworzonych z innych aplikacji lub w innych formatach, w tym plików Photoshop®, Adobe FreeHand®, Adobe Illustrator®, WBMP, EPS, JPEG, GIF oraz animowanych plików 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. Następnie można wybrać polecenie Zapisz jako, aby zapisać pracę w nowym pliku Fireworks PNG lub zapisać ją w pliku innego formatu.

W niektórych przypadkach plik można zapisać w jego oryginalnym formacie. W takich sytuacjach obraz zostaje spłaszczony do pojedynczej warstwy i nie można edytować dodanych do niego cech właściwych dla programu Fireworks.

Program Fireworks umożliwia bezpośredni zapis plików w następujących formatach: Fireworks PNG, GIF, animowany GIF, JPEG, BMP, WBMP, TIFF, SWF, AI, PSD i PICT (tylko komputery Macintosh).

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

Animowane pliki GIF

- Zaimportuj animowany plik GIF jako symbol animacji, a następnie dokonaj edycji i przesun wszystkie elementy animacji jako pojedynczą jednostkę. Użyj panelu Biblioteka dokumentów do utworzenia nowych instancji symbolu.

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

- Otwórz animowany GIF, jak zwykły obraz GIF. Każdy element animacji jest umieszczony jako osobny rysunek, każdy we własnym stanie programu Fireworks. W programie Fireworks możliwe jest przekonwertowanie grafiki do symbolu animacji.

Pliki EPS

Program Fireworks otwiera większość plików EPS jako spłaszczone obrazy bitmapowe, w których wszystkie obiekty są połączone na pojedynczej warstwie. Niektóre pliki EPS eksportowane z programu Adobe Illustrator zachowują jednak informacje o swej strukturze wektorowej.

Pliki PSD

Program Fireworks otwiera pliki PSD utworzone w programie Photoshop i zachowuje większość ich cech, w tym warstwy hierarchiczne, efekty warstw, czy powszechnie używane tryby mieszania.

Pliki WAMP

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).

Tworzenie plików Fireworks PNG z plików HTML

Program Fireworks może otwierać i importować zawartość HTML utworzoną w innych aplikacjach, która zawiera podstawowe elementy tabeli HTML.

Otwieranie wszystkich tabel pliku HTML

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

Każda z tabeli otwiera się w swoim własnym oknie dokumentu.

Otwieranie tylko pierwszej tabeli pliku HTML

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

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

Import pierwszej tabeli pliku HTML do otwartego dokumentu programu Fireworks

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

Uwaga: Program Fireworks umożliwia import dokumentów wykorzystujących kodowanie UTF-8 oraz dokumentów pisanych w XHTML.

Wstawianie obiektów do dokumentu programu Fireworks

Przeciąganie obrazu lub tekstu do dokumentu Fireworks

Program Fireworks pozwala przeciągać obiekty wektorowe, obrazy bitmapowe lub tekst z dowolnej aplikacji, która obsługuje przeciąganie.

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

Wklejanie do dokumentu Fireworks

Wklejanie do programu Fireworks obiektu skopiowanego z innej aplikacji powoduje, że pojawi się on w centralnej części aktywnego dokumentu.

Tekst i obiekty następujących formatów można wklejać ze Schowka:

- Adobe FreeHand 7 lub późniejszy
 - Adobe Illustrator
 - PNG
 - PICT (Mac OS)
 - DIB (Windows)
 - BMP (Windows)
 - tekst ASCII
 - EPS
 - WBMP
 - TXT
 - RTF
- 1 W innej aplikacji skopiuj obiekt lub tekst, który chcesz wkleić.
 - 2 Wklej ten obiekt (czy tekst) do dokumentu programu Fireworks.

Lokalizacja wklejanych obiektów

Sposób umieszczenia wklejanego obiektu zależy od zaznaczenia:

- Jeśli zaznaczony jest co najmniej jeden obiekt na pojedynczej warstwie, wklejany obiekt jest umieszczany na tej samej warstwie przed nim (bezpośrednio nad nim).
- Jeśli zaznaczona jest sama warstwa i wszystkie znajdujące się na niej obiekty lub nie jest na niej zaznaczony żaden obiekt, wklejany obiekt jest umieszczany na tej samej warstwie przed będącym najwyżej obiektem warstwy (bezpośrednio nad nim).
- Jeśli zaznaczono dwa lub więcej obiektów na większej ilości warstw, wklejany obiekt jest umieszczany przed będącym najwyżej obiektem najwyższej warstwy (bezpośrednio nad nim).
- Jeśli zaznaczono Warstwę WWW lub obiekt znajdujący się na takiej warstwie, wklejany obiekt jest umieszczany przed (nad) wszystkimi innymi obiektami najniższej warstwy.

***Uwaga:** Warstwa WWW to specjalna warstwa, która zawiera wszystkie obiekty WWW. Zawsze pozostaje na szczycie w panelu Warstwa.*

Ponowne próbkowanie wklejonych obiektów

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 obrazu do niższej rozdzielczości zawsze powoduje utratę danych i zazwyczaj skutkuje pogorszeniem jakości.

Poddanie obiektu bitmapowego ponownemu próbkowaniu przez wklejenie

- 1 Skopiuj bitmapę do Schowka programu Fireworks lub innego programu.
- 2 Wybierz Edycja > Wklej w Fireworks.
- 3 Jeśli obraz bitmapowy w Schowku ma inną rozdzielczość niż bieżący dokument, wybierz opcję ponownego próbkowania.

Przeprowadź ponowne próbkowanie Pozostawia niezmienną oryginalną szerokość i wysokość wklejanej bitmapy poprzez odpowiednie dodanie lub odjęcie pikseli.

Nie przeprowadzaj ponownego próbkowania Pozostawia niezmienną ilość pikseli, co może spowodować, że względna wielkość wklejanego obrazu będzie większa lub mniejsza od spodziewanej.

Import plików PNG do warstwy dokumentu programu Fireworks

Podczas importu plików Fireworks PNG do bieżącej warstwy aktywnego dokumentu programu Fireworks, obiekty punktów aktywnych i obiekty plasterków są umieszczane na warstwie WWW tego dokumentu. Program Fireworks zachowuje proporcje importowanych obrazów.

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

Import z aparatów cyfrowych lub skanerów

Obrazy z aparatów cyfrowych lub skanerów można importować pod warunkiem, że są one zgodne ze standardem TWAIN (Windows) lub zapewniają obsługę programu Image Capture (Mac OS). Obrazy importowane do programu Fireworks z aparatów cyfrowych i skanerów otwierają się jako nowe dokumenty.

Przed rozpoczęciem importu obrazów do programu Fireworks zainstaluj wszystkie wymagane sterowniki, moduły i wtyczki dla aparatu lub skanera.

Folder Plug-ins znajduje się w folderze aplikacji programu Fireworks. W systemie Mac OS, program Fireworks automatycznie szuka w tym folderze wtyczek Photoshop Acquire.

Wskazanie wtyczek Photoshop Acquire w programie Fireworks

- 1 W programie Fireworks wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Fireworks > Preferencje (Mac OS).
- 2 Kliknij kategorię Wtyczki.
- 3 Wybierz wtyczki Photoshop i przejdź do foldera, w którym są umieszczone.
Jeśli okno dialogowe Wybierz folder wtyczek programu Photoshop (Windows) lub Wybierz folder (Mac OS) nie zostanie otwarte automatycznie, znajdź ten folder na dysku.

Import obrazów z aparatu cyfrowego (Windows)

- 1 Podłącz aparat do komputera.
- 2 W programie Fireworks, wybierz Plik > Skanuj i następnie wybierz Pobierz urządzenie Twain lub Zaznacz urządzenie Twain.
- 3 Wybierz źródło obrazów i obrazy, które chcesz importować.
Pojawi się interfejs użytkownika oprogramowania aparatu.
- 4 Wykonaj instrukcje dotyczące wprowadzenia ustawień.

Import obrazów z aparatu cyfrowego (Mac OS)

- 1 Podłącz aparat do komputera.
- 2 W programie Fireworks, wybierz Plik > Pozyskaj i następnie wybierz Pobierz z aparatu lub Zaznacz aparat.
- 3 Wybierz aparat i obrazy, które chcesz importować.
- 4 Wykonaj instrukcje dotyczące wprowadzenia ustawień.

Import obrazu ze skanera

- 1 Podłącz skaner do komputera.
- 2 Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, zainstaluj oprogramowanie skanera.
- 3 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - (Windows) W programie Fireworks wybierz polecenie Plik > Skanuj, a następnie opcję Twain lub Wybierz Twain.
 - (Mac OS) W programie Fireworks wybierz polecenie Plik > Pozyskaj, a następnie opcję Twain lub Wybierz Twain.

***Uwaga:** Dla większości modułów TWAIN lub wtyczek Photoshop Acquire dodatkowe okna dialogowe zasugerują ustawienie innych opcji.*
- 4 Wykonaj instrukcje dotyczące wprowadzenia ustawień.

Zapisywanie plików programu Fireworks

Gdy tworzysz dokument lub otwierasz pliki w formatach PSD lub HTML, polecenie Plik > Zapisz utworzy plik Fireworks PNG. Pliki Fireworks PNG mają 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.

 Jeśli zapisywanie złożonego dokumentu w programie Fireworks trwa dłuższy czas, w czasie zapisywania można edytować inne otwarte dokumenty.

Zapisywanie pliku PNG programu Fireworks do użycia w jego wcześniejszej wersji

- 1 Wybierz polecenie Plik > Eksportuj.
- 2 Przeglądaj foldery określając lokalizację zapisu pliku.
- 3 Jeśli plik programu Fireworks zawiera więcej niż jedną stronę, wybierz z wyskakującego menu Eksportuj opcję Strony na pliki.
- 4 Wybierz Obrazy lub Fireworks PNG z wyskakującego menu Eksportuj. W przypadku wybrania opcji Obrazy każda strona jest zapisywana w domyślnym formacie. Można ustawić ten format używając panelu Optymalizuj. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz „[Optymalizacja i eksportowanie](#)” na stronie 221.

Wszystkie obiekty znajdujące się w warstwach najwyższego poziomu są zapisywane do eksportu. Obiekty na podwarstwach nie są eksportowane.

Zapisywanie wszystkich otwartych dokumentów

Możliwe jest zapisanie wszystkich otwartych dokumentów, nawet jeśli nadal prowadzone są na nich prace. Można również określić nazwy plików wszystkich dokumentów, które nie mają nazwy. W zakładce dokumentu, przy nazwie dokumentów, które zmieniły się od czasu ostatniego zapisu, umieszczana jest gwiazdka (*)

- ❖ Wybierz polecenie Polecenia > Zapisz wszystkie.

Zapisywanie dokumentów w innych formatach

Jeśli za pomocą polecenia Plik > Otwórz otwarty zostanie plik o rozszerzeniu innym niż PNG, można później wybrać polecenie Plik > Zapisz jako, aby zapisać pracę jako plik Fireworks PNG lub wybrać inny format.

W przypadku następujących typów plików, można wybrać polecenie Plik > Zapisz, aby zapisać plik w jego oryginalnym formacie: Fireworks PNG, GIF, animowany GIF, JPEG, BMP, WBMP, TIFF, SWF, AI, PSD i PICT (tylko Mac OS). Program Fireworks zapisuje 16-bitowe obrazy typu TIFF w 24-bitowej głębi kolorów.

Uwaga: Po zapisaniu pliku PNG w formacie bitmapy, na przykład GIF lub JPEG, w pliku bitmapowym nie będą już dostępne obiekty graficzne, którymi można było manipulować w pliku PNG. Aby skorygować obraz, edytuj źródłowy plik PNG i wyeksportuj go ponownie.

Dodawanie klatki obrazu

- 1 Wybierz polecenie Polecenia > Tworzenie > Dodaj klatkę obrazu.
- 2 Wybierz wzorek i określ rozmiar klatki.
- 3 Kliknij przycisk OK.

Resetowanie komunikatów alarmowych

Jeśli wyłączono ponawianie wyświetleń komunikatów alarmowych, komunikaty te można ponownie włączyć.

- ❖ Wybierz polecenie Polecenia > Resetuj komunikaty alarmowe.

Wykonywanie zrzutu ekranu (tylko system Windows)

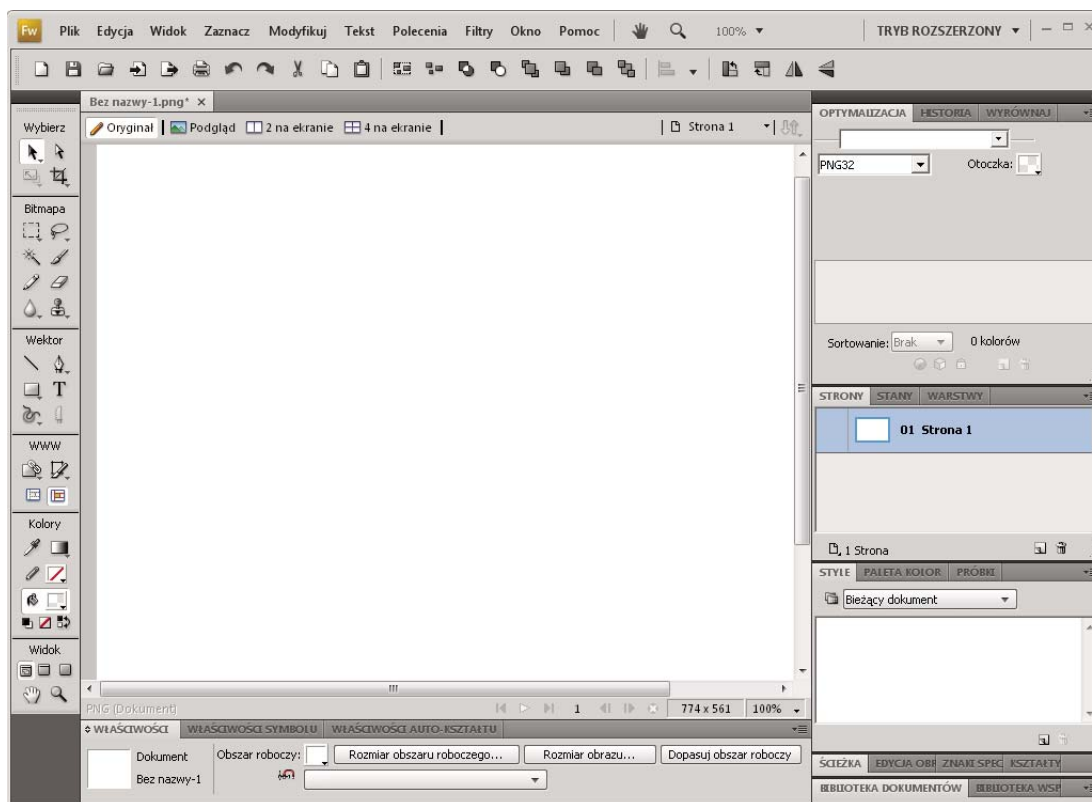
- 1 Wybierz polecenie Polecenia > Wykonaj zrzut ekranu.
- 2 Przejdź do okna, którego zrzut ekranowy chcesz wykonać.
- 3 Kliknij przycisk OK, po czym przeciągnij kursor, aby zaznaczyć żądany obszar okna.
- 4 Wklej zawartość schowka na obszar roboczy lub do dowolnej aplikacji do edycji obrazu.

Rozdział 3: Przestrzeń robocza

Podstawowe informacje na temat przestrzeni roboczej

Omówienie przestrzeni roboczej Fireworks

Przy pierwszym otwarciu dokumentu w programie Adobe® Fireworks® przestrzeń robocza zawiera panel Narzędzi, panel Inspektora właściwości, menu i inne panele. Panel narzędzi, znajdujący się po lewej stronie ekranu, 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. Wyświetla też właściwości używanego narzędzia lub aktualnie zaznaczonego obiektu w trakcie pracy nad dokumentem. Panele są początkowo zadokowane w grupy wzdłuż prawej strony ekranu. Okno dokumentu pojawia się w środkowej części programu.



Strona powitalna

Jeśli program Fireworks zostanie uruchomiony bez otwarcia 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, dzięki której można wzbogacić funkcje programu Fireworks. Aby wyłączyć stronę powitalną, po jej otwarciu kliknij opcję Nie pokazuj ponownie.

Informacje o panelach Fireworks

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

Optymalizuj, panel Pozwala zarządzać ustawieniami, które kontrolują rozmiar i typ pliku oraz pracować z paletą kolorów pliku lub plasterka.

Warstwy, panel Organizuje strukturę dokumentu i zawiera opcje służące do tworzenia, usuwania i operowania warstwami.

Panel Biblioteki ogólnej Wyświetla zawartość folderu Biblioteka ogólna, który zawiera symbole.

Strony, panel Wyświetla strony bieżącego pliku i zawiera opcje służące do operacji na stronach.

Panel Stany Wyświetla stany bieżącego pliku i zawiera opcje do tworzenia animacji.

Historia, panel Tworzy listę ostatnio używanych komend, co ułatwia ich cofanie lub przywracanie. Dodatkowo możliwe jest wybranie wielu akcji, a następnie zapisanie ich i użycie ponownie jako komend.

Panel Auto-kszałty Zawiera Auto kształty, które nie są wyświetlane w Panelu narzędzi.

Panel Style Umożliwia przechowywanie i ponowne stosowanie informacji o obiektach lub wybór kolekcji stylów.

Panel Biblioteka dokumentów Zawiera symbole grafiki, przycisków i animacji. Można łatwo przeciągać instancje tych symboli z panelu Biblioteka dokumentów do bieżącego dokumentu. Można dokonać ogólnych zmian wszystkich obiektów, modyfikując tylko symbol.

URL, panel adresów Pozwala tworzyć biblioteki zawierające często używane adresy URL.

Panel Mikser kolorów Pozwala tworzyć nowe kolory, które można dodać do palety kolorów bieżącego dokumentu albo zastosować do wybranych obiektów.

Panel Próbk Kieruje paletą kolorów bieżącego dokumentu.

Informacje, panel Wyświetla informacje o wymiarach wybranych obiektów i dokładne współrzędne wskaźnika poruszanego po obszarze roboczym.

Panel Zachowania Kieruje zachowaniami, które określają, jak reagują punkty aktywne i plasterki na ruch myszy.

Znajdź, panel Umożliwia wyszukiwanie i zamianę elementów, takich jak tekst, adresy URL, czcionki i kolory, w jednym lub wielu dokumentach.

Wyrównywanie, panel Zawiera narzędzia do wyrównywania i rozmieszczania obiektów na obszarze roboczym.

Właściwości auto-kształtu, panel Pozwala tworzyć właściwości auto-kształtu po umieszczeniu go w dokumencie użytkownika.

Panel kolorów palety (Okno > Inne) Umożliwia tworzenie i zmianę palet kolorów, eksportowanie własnych próbek kolorów typu ACT, badanie różnych schematów kolorystycznych oraz dostęp do powszechnie używanych narzędzi wyboru kolorów.

Edycja obrazu (Okno > Inne) Umieszcza w jednym panelu podstawowe narzędzia i opcje używane do edycji bitmap.

Panel Ścieżka (Okno > Inne) Zapewnia szybki dostęp do wielu poleceń związanych ze ścieżkami.

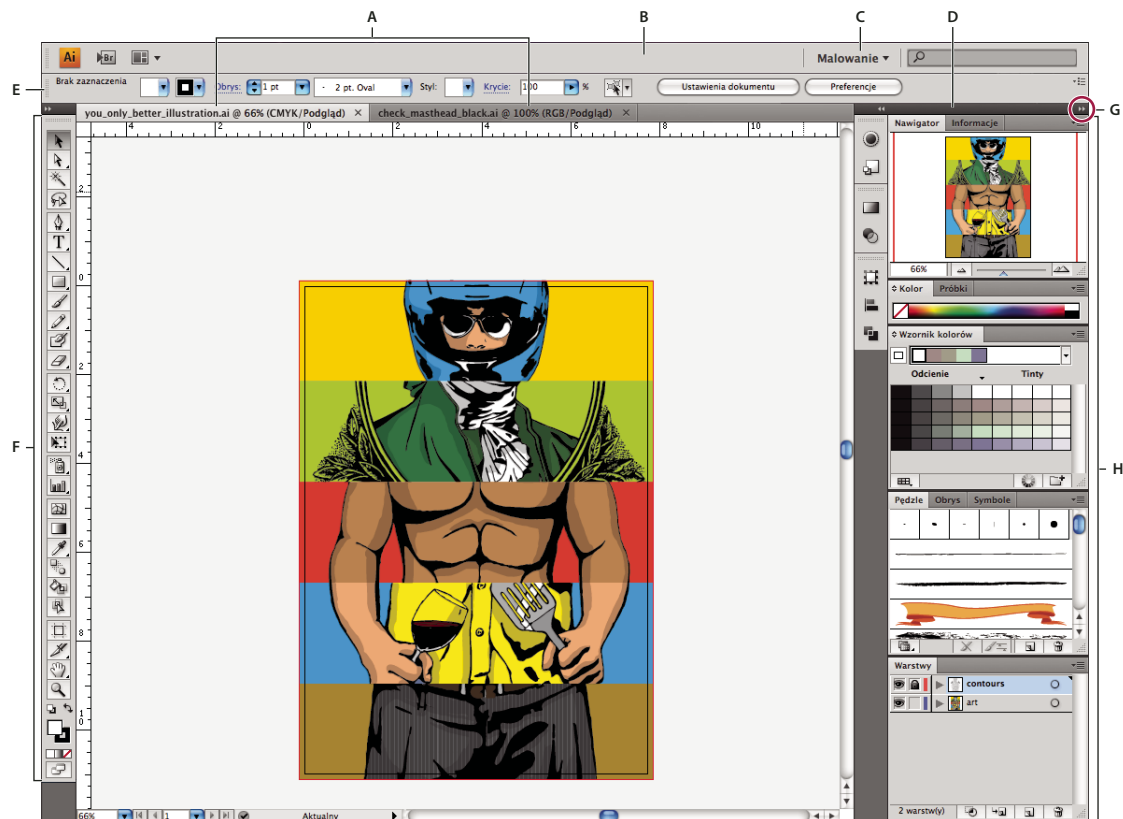
Znaki specjalne (Okno > Inne) Wyświetla znaki specjalne, których można używać w blokach tekstowych.

Właściwości symbolu Zarządza modyfikowalnymi właściwościami symboli graficznych.

Omówienie przestrzeni roboczej

Dokumenty oraz pliki tworzymy i operujemy nimi za pomocą różnych elementów takich, jak panele, paski i okna. Dowolny układ tych elementów jest nazywany *przestrzenią roboczą*. Przestrzenie robocze poszczególnych aplikacji pakietu Adobe® Creative Suite® 4 mają podobny wygląd, co ułatwia poruszanie się między nimi. Każdą aplikację można także dostosować do swojego sposobu pracy poprzez wybranie spośród kilku skonfigurowanych wcześniej przestrzeni roboczych lub utworzenie własnej.

Pomimo tego, że domyślny wygląd jest różny w poszczególnych produktach, sterowanie jego elementami jest w nich podobne.



Domyślna przestrzeń robocza programu Illustrator

A. Oznaczone okna dokumentów B. Pasek aplikacji C. Przełącznik przestrzeni roboczej D. Pasek tytułu panelu E. Panel sterowania F. Panel Narzędzia G. Przycisk Zwiń do ikon H. Cztery panele zgrupowane w pionową stację dokowania

- Znajdujący się u góry *Pasek aplikacji* zawiera przełącznik przestrzeni roboczej, menu (tylko w systemie Windows) oraz inne elementy sterujące aplikacją. W komputerach Macintosh pasek ten można wyświetlać lub chować za pomocą menu Window.
- *Panel Narzędzia* zawiera narzędzia służące do tworzenia oraz edytowania obrazów, opraw graficznych, elementów stron i tym podobnych. Narzędzia powiązane są zgrupowane.
- *Panel Sterowanie* wyświetla opcje dla aktualnie wybranego narzędzia. Panel sterowania w programie Photoshop znany jest też jako pasek opcji. (Aplikacje Adobe Flash®, Adobe Dreamweaver®, i Adobe Fireworks® nie posiadają Paska sterowania).
- Programy Flash, Dreamweaver i Fireworks wyposażone są w panel *Inspektor właściwości*, który wyświetla opcje dla aktualnie wybranego elementu lub narzędzia.

- W oknie *Dokument* wyświetlany jest aktualnie wykorzystywany plik. Okna dokumentów można przełączać, a w niektórych sytuacjach można je także grupować oraz dokować.
- *Panele* pomagają monitorować oraz modyfikować efekty pracy. Przykłady takich paneli to panel *Oś czasu* w programie *Flash*, panel *Warstwy* w programie *Adobe Photoshop®* oraz panel *Style CSS* w programie *Dreamweaver*. Panele mogą być grupowane, układane w stos lub dokowane.
- Na komputerach *Mac* *Ramka aplikacji* grupuje wszystkie elementy przestrzeni roboczej w jednym, zintegrowanym oknie, dzięki któremu daną aplikację można traktować jako pojedynczą jednostkę. Przy przesuwaniu lub zmianie rozmiaru *Ramki aplikacji* lub jednego z jej elementów, wszystkie znajdujące się w niej elementy ustawiają się tak, by na siebie nie nachodziły. Panele nie znikają, jeśli przełączy się aplikację lub przypadkowo kliknie poza jej obszarem. Pracując z dwiema lub większą liczbą aplikacji można rozmieścić je obok siebie na jednym lub większej liczbie ekranów. Jeśli na komputerze *Mac* użytkownikowi bardziej odpowiada praca w tradycyjnym, swobodnym interfejsie, może wyłączyć *Ramkę aplikacji*. Aby ją włączyć lub wyłączyć, w programie *Adobe Illustrator®* należy na przykład wybrać polecenie *Okno > Ramka aplikacji*. (W programie *Flash* *Ramka aplikacji* zawsze jest włączona. Program *Dreamweaver* nie używa *Ramki aplikacji*).

Ukrywanie lub pokazywanie wszystkich paneli

- (*Illustrator*, *Adobe InCopy®*, *Adobe InDesign®*, *Photoshop*, *Fireworks*) Aby ukryć lub pokazać wszystkie panele, łącznie z panelem *Narzędzia* i panelem *Sterowanie*, naciśnij klawisz *Tab*.
- (*Illustrator*, *InCopy*, *InDesign*, *Photoshop*) Aby ukryć lub pokazać wszystkie panele, poza panelem *Narzędzia* i panelem *Sterowanie*, naciśnij klawisze *Shift+Tab*.

 Możesz chwilowo wyświetlić ukryte panele, jeśli w preferencjach interfejsu wybrałeś opcję *Automatycznie pokazuj ukryte panele*. W programie *Illustrator* jest on zawsze włączony. Przesuń kursor do krawędzi okna aplikacji (*Windows®*) lub do krawędzi monitora (*Mac OS®*) i przejeźdź nim nad paskiem, który pojawi się na ekranie.

- (*Flash*) Aby ukryć lub pokazać wszystkie panele, naciśnij klawisz *F4*.

Wyświetlanie opcji panelu

- ❖  Kliknij ikonę menu panelu w prawej górnej części panelu.

 Nawet jeśli panel jest zwinięty, nadal można otworzyć jego menu.

(*Illustrator*) Dopasuj jasność panelu

- ❖ Przesuń suwak *Jasność* w *Preferencjach interfejsu użytkownika*. To sterowanie dotyczy wszystkich paneli, w tym panelu *Sterowanie*.

Ponowna konfiguracja panelu *Narzędzia*

Można wyświetlić narzędzia w panelu *Narzędzia* w pojedynczej kolumnie lub jedno obok drugiego w dwóch kolumnach. (Ta funkcja nie jest dostępna w panelu *Narzędzia* programu *Fireworks* oraz *Flash*).

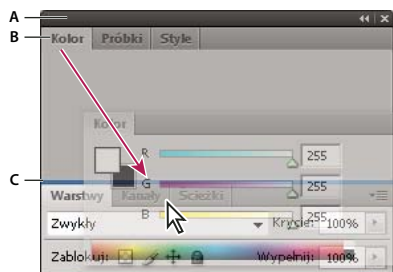
 W programach *InDesign* i *InCopy* można także zmieniać sposób wyświetlania z pojedynczej kolumny na dwie kolumny (lub jeden wiersz), poprzez ustawienie odpowiedniej opcji w *preferencjach interfejsu*.

- ❖ Kliknij podwójną strzałkę na górze panelu *Narzędzia*.

Zarządzanie oknami i panelami

Własną przestrzeń roboczą można utworzyć poprzez przesuwanie oraz zmienianie okien dokumentów oraz paneli. Można także zapisać własne przestrzenie robocze i przełączać się między nimi.

Uwaga: W poniższych przykładach w celach prezentacji posłużono się programem Photoshop. Przestrzeń robocza zachowuje się tak samo we wszystkich produktach.



Wąska niebieska strefa upuszczania wskazuje, że panel Kolor będzie dokowany sam na sobie powyżej grupy panelu Warstwy.
A. Pasek tytułowy B. Zakładka C. Strefa upuszczania

💡 W programie Photoshop można zmienić rozmiar czcionki używanej do wyświetlania informacji w panelu Sterowanie, panelach i w podpowiedziach dotyczących narzędzi. Wybierz rozmiar z menu Rozmiar czcionki UI w Preferencjach interfejsu.

Zarządzanie oknami dokumentów

Po otwarciu większej liczby plików okna dokumentów zostają oznaczone.

- Aby zmienić kolejność oznaczonych okien dokumentów, przeciągnij zakładkę okna w nowe miejsce w ramach grupy.
- Aby oddokować okno dokumentu z grupy okien, przeciągnij zakładkę okna poza grupę.
- Aby zadokować okno dokumentu w osobnej grupie okien, przeciągnij zakładkę okna do tej grupy.

Uwaga: Program Dreamweaver nie obsługuje dokowania i oddokowywania okien dokumentów. Pływające okna można tworzyć za pomocą przycisku Minimalizuj.

- Aby utworzyć grupę dokumentów ułożonych na stosie lub sąsiadująco, przeciągnij okno do jednej ze stref upuszczania u szczytu, u dołu lub po bokach innego okna. Możesz określić sposób ułożenia grupy używając przycisku Układ, który znajduje się na pasku aplikacji.

Uwaga: Niektóre produkty nie są wyposażone w tę funkcję. Twój produkt może mieć jednak polecenia Kaskada i Sąsiadująco w menu Okno, które mogą pomóc ci w ułożeniu dokumentów.

- Aby w czasie zaznaczania przełączyć się na inny dokument w grupie z zakładką, przeciągnij na chwilę zaznaczenie nad zakładką dokumentu.

Uwaga: Niektóre produkty nie są wyposażone w tę funkcję.

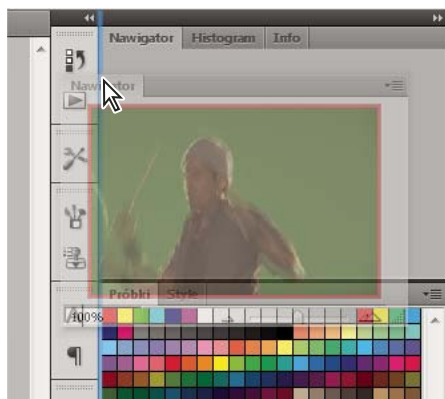
Dokowanie i oddokowywanie paneli

Stacja dokowania to zbiór wyświetlanych razem, najczęściej pionowo, paneli lub grup paneli. Można zadokować i oddokować panele poprzez przemieszczanie ich do i ze stacji dokowania.

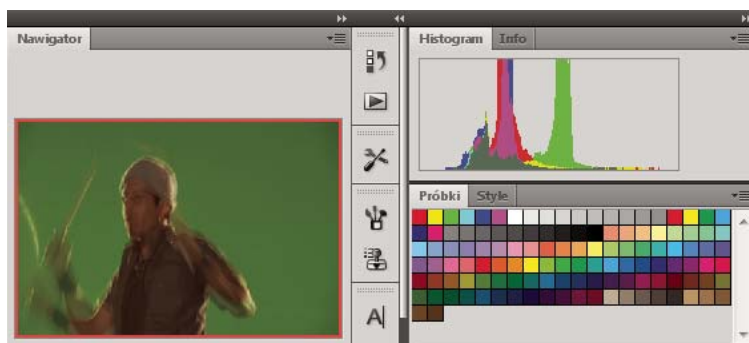
Uwaga: Dokowanie nie jest tym samym co składowanie. Stos jest to zbiór przemieszczających się paneli lub grup paneli, złączonych od góry do dołu.

- Aby zadokować panel, należy przeciągnąć go przy użyciu jego zakładki do stacji dokowania na górze, na dole lub pomiędzy innymi panelami.
- Aby zadokować grupę paneli, należy przeciągnąć je przy użyciu ich paska tytułu (jednolity pusty pasek powyżej zakładki) do stacji dokowania.

- Aby usunąć panel lub grupę paneli, przeciągnij go poza stację dokowania przy użyciu zakładki lub paska tytułu. Można także przeciągnąć go do innej stacji dokowania lub umożliwić mu swobodne przemieszczanie się.



Przeciąganie panelu Navigator do nowej stacji dokowania, wskazanej przez niebieskie pionowe podświetlenie



Panel Navigator we własnej stacji dokowania

- 💡 Można uniemożliwić panelom zapewnianie całej przestrzeni w stacji dokowania. Przeciągnij dolną krawędź stacji dokowania do góry tak, aby nie stykała się z krawędzią przestrzeni roboczej.

Przesuń panele

W trakcie przesuwania paneli można zobaczyć podświetlone na niebiesko *strefy upuszczania*. Są to obszary, do których można przesunąć panel. Można na przykład przesunąć panel do góry lub w dół w stacji dokowania, poprzez przeciągnięcie go do wąskiej niebieskiej strefy powyżej lub poniżej panelu. Jeśli przesuńiesz go do obszaru, który nie jest strefą upuszczania, panel będzie się swobodnie przemieszczał w przestrzeni roboczej.

- Aby przesunąć panel, należy przeciągnąć go przy pomocy jego zakładki.
- Aby przesunąć grupę paneli lub stos przemieszczających się paneli, należy przeciągnąć je za pomocą paska tytułu.

- 💡 Naciśnij **Ctrl** (Windows) lub **Command** (Mac OS) podczas przesuwania panelu, aby uchronić go od dokowania.
Naciśnij klawisz **Esc** w trakcie przesuwania panelu, aby anulować operację.

Uwaga: Dok jest stacjonarny i nie można go przesunąć. Można jednak tworzyć grupy lub stosy paneli i przenosić je w dowolne miejsce.

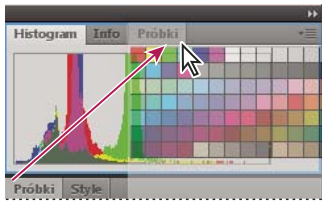
Dodawanie i usuwanie paneli

Jeśli usuniesz wszystkie panele ze stacji dokowania, stacja zniknie. Dok można utworzyć poprzez przesunięcie paneli do prawej krawędzi przestrzeni roboczej tak, aby pojawił się obszar upuszczenia.

- Aby usunąć panel, kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij przycisk Control (Mac) jego zakładkę i wybierz opcję Zamknij lub usuń zaznaczenie w menu Okno.
- Aby dodać panel, zaznacz go w menu Okno i zadokuj gdziekolwiek.

Obsługa grupy paneli

- Aby przesunąć panel do grupy, przeciągnij jego zakładkę do podświetlonej strefy upuszczania w grupie.

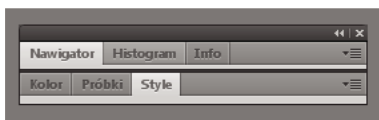


Dodawanie panelu do grupy paneli

- Ponowne ułożenie paneli w grupie jest możliwe dzięki przeciągnięciu zakładek paneli na inne miejsce w grupie.
- Aby usunąć panel z grupy umożliwiając mu swobodne przemieszczanie się, należy przeciągnąć jego zakładkę poza grupę.
- Aby przesunąć grupę, przeciągnij pasek tytułowy (obszar nad zakładkami).

Składowanie przemieszczających się paneli

W czasie przeciągania panelu z jego stacji dokowania do miejsca innego niż strefa upuszczania, panel swobodnie przemieszcza się. Panel przemieszczający się można umieścić w dowolnym miejscu przestrzeni roboczej. Można składać przemieszczające się panele oraz grupy paneli tak, aby przemieszczały się jako jedna jednostka, jeśli przeciągniemy położony najwyżej pasek tytułu. (Panele stanowiące część stacji dokowania nie mogą być składowane ani przemieszczane w ten sposób jako jednostka).



Swobodnie przemieszczające się panele składowane na stosie

- Aby umieścić na stosie przemieszczające się panele, przeciągaj je używając ich zakładek do strefy upuszczania znajdującej się na dole innego panelu.
- Aby zmienić porządek składowania, przeciągnij panel do góry lub w dół używając jego zakładki.

Uwaga: Upewnij się, że zwolniłeś zakładkę nad wąską strefą upuszczania znajdującą się pomiędzy panelami, a nie nad szeroką strefą upuszczania znajdującą się w pasku tytułu.

- Aby usunąć panel lub grupę paneli ze stosu, tak by mógł się przemieszczać swobodnie, przeciągnij go poza stos używając jego zakładki lub paska tytułu.

Zmiana rozmiarów paneli

- Kliknij dwukrotnie zakładkę, aby zminimalizować lub zmaksymalizować panel, grupę paneli lub stos paneli. Można także kliknąć obszar zakładek (wolna przestrzeń obok zakładek).

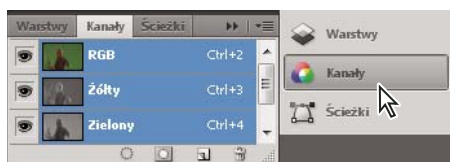
- Aby zmienić rozmiary panelu, przeciągnij dowolną jego część. Rozmiary niektórych paneli, np. panelu Kolor w programie Photoshop, nie mogą być zmieniane metodą przeciągania.

Obsługa paneli zwiniętych do postaci ikon

Można zwinąć panele do postaci ikon, aby uporządkować przestrzeń roboczą. W niektórych przypadkach, panele są zwinięte do postaci ikon w domyślnych ustawieniach przestrzeni roboczej.



Panele zwinięte do postaci ikon



Panele rozwinięte z postaci ikon

- Aby zwinąć lub rozwinąć wszystkie ikony paneli w stosie, kliknij podwójną strzałkę u góry stosu.
- Kliknij ikonę panelu aby ją rozwinąć.
- Aby zmienić rozmiar ikon paneli tak, aby widoczne były wyłącznie ikony (a nie ich etykiety), dostosuj szerokość doku tak, aby zniknął tekst. Aby ponownie wyświetlić tekst ikony, zwiększ szerokość doku.
- Aby zwinąć rozwinięty panel z powrotem do postaci ikony, kliknij jego zakładkę, jego ikonę lub podwójną strzałkę na pasku tytułu panelu.



W niektórych produktach, jeśli wybierzesz opcję Auto-zwijanie paneli do ikon z preferencji Interfejs lub Opcje interfejsu użytkownika, rozwinięta ikona panelu zwija się automatycznie, gdy klikniesz poza nią.

- Aby dodać pływający panel lub grupę paneli do stosu ikon, przeciągnij go używając zakładki lub paska tytułu. (Panele zwijają się automatycznie do ikon, jeśli są dodane do stosu ikon).
- Aby przesunąć ikonę panelu (lub ikonę grupy paneli), przeciągnij ją. Ikony paneli można przeciągać w górę i w dół stosu, do innych stosów (gdzie pojawiają się w stylu panelu tego stosu) lub poza stos (gdzie pojawiają się jako przemieszczające się rozwinięte panele).

Przywracanie domyślnej przestrzeni roboczej

- Wybierz domyślną przestrzeń roboczą za pomocą przełącznika na pasku aplikacji.
- (Photoshop) Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Domyślna przestrzeń robocza.

- (InDesign, InCopy) Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza> Wyzeruj [Nazwa przestrzeni roboczej].

Zarządzanie połączeniami z serwisami internetowymi

W pakiecie Adobe® Creative Suite® 4 panel Połączenia pozwala zarządzać połączeniami z serwisami internetowymi i zainstalowanymi lokalnie rozszerzeniami, które z nimi współpracują. Sam panel Połączenia jest rozszerzeniem. Dodatkowe rozszerzenia zainstalowane wraz z aplikacjami pakietu Creative Suite to:

Adobe ConnectNow Współpraca z rozproszonymi zespołami pracującymi przez Internet - współdzielenie rozmów, danych oraz multimediów.

Panel Kuler™ Szybkie tworzenie, udostępnianie oraz przeglądanie w Internecie motywów kolorów.

Szukaj pomocy W prawym, górnym rogu aplikacji wprowadź szukane wyrażenia, aby uzyskać dostęp do wyczerpującej Pomocy od Adobe oraz dodatkową zawartość od społeczności projektantów i producentów.

Więcej informacji o dodatkowych usługach i rozszerzeniach dostępnych jest na stronie adobe.com.

Logowanie do serwisów internetowych Adobe

Bez względu na to, z jakiej aplikacji uzyskujesz dostęp do panelu Połączenia, po logowaniu automatycznie łączysz się z serwisami takimi, jak spotkania programu ConnectNow.

- 1 Wybierz polecenie Okno > Rozszerzenia > Połączenia w programach Adobe InDesign, Photoshop, Illustrator, Flash, Fireworks lub Dreamweaver.
- 2 Wprowadź swój identyfikator Adobe ID oraz hasło. (Jeśli nie masz identyfikatora ID lub go nie pamiętasz, kliknij odpowiednie łącze).
- 3 (Opcjonalnie) Aby pozostać zalogowanym po ponownym uruchomieniu komputera, wybierz polecenie Pamiętaj mnie na tym komputerze.
- 4 Nacisnąć przycisk Zaloguj.

Wyłączanie automatycznej aktualizacji rozszerzeń

Domyślnie panel Połączenia automatycznie aktualizuje zainstalowane rozszerzenia. Można jednak wyłączyć aktualizacje automatyczne i sprawdzać ich dostępność ręcznie.

- 1 Wybierz polecenie Preferencje aktualizacji w menu panelu Połączenia .
- 2 Usuń zaznaczenie Sprawdź aktualizacje automatycznie.
- 3 Uruchom ponownie wszelkie otwarte aplikacje pakietu Adobe Creative Suite.

Ręczne sprawdzanie dostępności aktualizacji rozszerzeń

- ❖ Wybierz polecenie Sprawdź aktualizacje w menu panelu Połączenia .

Wyłączanie serwisów internetowych

Jeśli środowisko pracy wyklucza połączenia z siecią, wyłącz usługi sieciowe.

- 1 Wybierz Opcje offline w menu panelu Połączenia .
- 2 Wybierz polecenie Pozostań offline.
- 3 Uruchom ponownie wszelkie otwarte aplikacje pakietu Adobe Creative Suite.



Aby wyłączyć panel Połączenia i serwisy internetowe tylko w programie Photoshop, w sekcji Wtyczki okna dialogowego Preferencje usuń zaznaczenie polecenia Zezwól rozszerzeniom na połączenia.

Zapisywanie i przełączanie przestrzeni roboczych

Dzięki zapisaniu bieżącego rozmiaru i położenia paneli jako nazwanej przestrzeni roboczej, możliwe jest przywrócenie przestrzeni roboczej, nawet jeśli przesunie się lub zamknie panel. Nazwy zapisanych przestrzeni roboczych są wyświetlane w przełączniku na pasku aplikacji.

W programie Photoshop, zapisana przestrzeń robocza może zawierać zbiór specyficznych skrótów klawiaturowych i zbiór menu.

Zapisz własną przestrzeń roboczą

- 1 Aby zapisać wybraną konfigurację przestrzeni roboczej, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - (Photoshop, Illustrator) Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Zapisz przestrzeń roboczą.
 - (InDesign, InCopy) Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Nowa przestrzeń robocza.
 - (Dreamweaver) Wybierz polecenie Okno > Układ przestrzeni roboczych > Nowa przestrzeń robocza.
 - (Flash) Wybierz polecenie Nowa przestrzeń robocza za pomocą przełącznika na pasku aplikacji.
 - (Fireworks) Wybierz polecenie Zapisz bieżącą za pomocą przełącznika na pasku aplikacji.
- 2 Wpisz nazwę przestrzeni roboczej.
- 3 (Photoshop, InDesign) W obszarze Przechwytywania zaznacz jedną lub więcej opcji:
 - Położenie paneli** Zapisuje bieżące położenia paneli.
 - Skróty klawiaturowe** Zapisuje bieżący zestaw skrótów klawiaturowych (tylko Photoshop).
 - Menu** Zapisuje bieżący zestaw menu.
- 4 Kliknij przycisk OK lub Zapisz.

Wyświetl lub przełączaj między przestrzeniami roboczymi

- ❖ Wybierz przestrzeń roboczą za pomocą przełącznika na pasku aplikacji.



W programie Photoshop z każdą przestrzenią roboczą można skojarzyć specjalny skrót klawiaturowy, który będzie przyspieszał dostęp do niej.

Usuń własną przestrzeń roboczą

- Wybierz polecenie Zarządzaj przestrzenią roboczą za pomocą przełącznika na pasku aplikacji, a następnie wybierz przestrzeń i kliknij przycisk Usuń. (Opcja ta nie jest dostępna w programie Fireworks).
- (Photoshop, InDesign, InCopy) Wybierz polecenie Usuń przestrzeń roboczą z przełącznika przestrzeni roboczych.
- (Illustrator) Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Zarządzaj przestrzeniami roboczymi, zaznacz przestrzeń roboczą, a następnie kliknij ikonę Usuń.
- (InDesign) Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Usuń przestrzeń roboczą, zaznacz przestrzeń roboczą, a następnie kliknij ikonę Usuń.

(Photoshop) Rozpocznij pracę z panelami w ostatnio używanym położeniu lub położeniu domyślnym

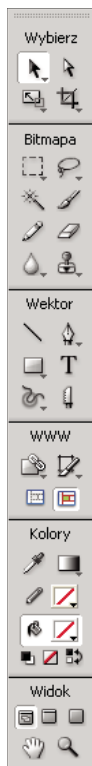
Po uruchomieniu programu Photoshop panele mogą pojawić się w oryginalnym, wybranym domyślnie położeniu albo tam, gdzie ostatnio były używane.

W preferencjach Interfejsu:

- Aby można było uruchomić panele z miejsca, w którym były ostatnio używane, wybierz polecenie Pamiętaj położenie paneli.
- Aby można było uruchomić panele z domyślnego położenia, wybierz polecenie Pamiętaj położenie paneli.

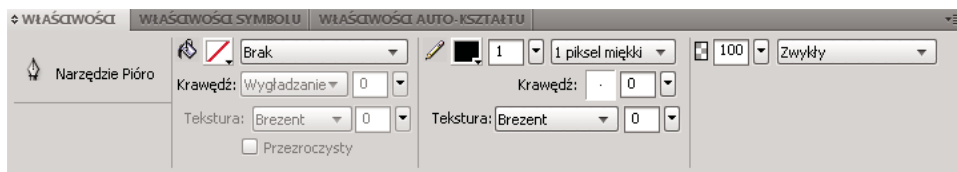
Panel Narzędzia

Panel Narzędzia obejmuje sześć kategorii: Zaznacz Bitmapa, Wektor, Web, Kolory i Widok. Inspektor właściwości pokazuje opcje dowolnego wybranego narzędzia.



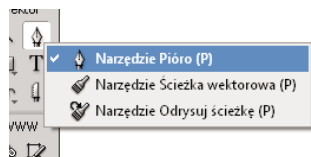
Wyświetlenie opcji narzędzi w panelu Inspektora właściwości

- ❖ Po zaznaczeniu narzędzia wybierz polecenie Zaznacz > Usuń zaznaczenie, aby usunąć zaznaczenie wszystkich obiektów w obszarze roboczym.



Wybieranie narzędzia z grupy narzędzi

Niewielki trójkąt w prawym dolnym rogu ikony w Panelu narzędzi oznacza, że funkcja ta należy do większej grupy narzędzi.



- 1 Kliknij ikonę narzędzia i przytrzymaj przycisk myszy.
- 2 Przeciągnij wskaźnik, żeby podświetlić narzędzie, z którego chcesz skorzystać i puść przycisk myszy.

💡 Aby szybko wybrać ukryte narzędzie, naciśnij kilkakrotnie klawisz skrótu grupy, aż zostanie wyświetlone narzędzie, którego chcesz użyć (skrót podany jest w nawiasach obok nazw narzędzi).

Inspektor Właściwości

Inspektor właściwości jest panelem kontekstowym, który wyświetla bieżące właściwości wybranego właśnie elementu, narzędzia lub 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 i pozostawić go na powierzchni roboczej.

Uwaga: W systemie Windows menu Opcji jest dostępne tylko wtedy, gdy Inspektor właściwości jest zadokowany.

Oddokowanie Inspektora właściwości

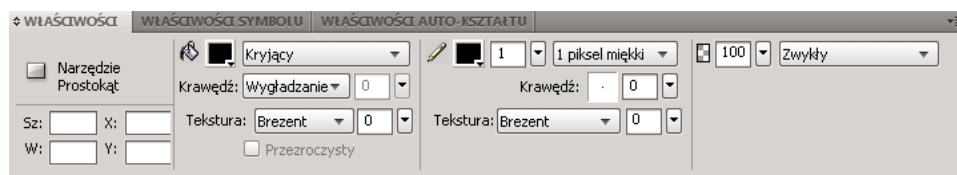
- ❖ Przeciągnij etykietkę panelu w inne miejsce przestrzeni roboczej.

Dokowanie Inspektora właściwości u dołu przestrzeni roboczej

- ❖ Przeciągnij etykietkę panelu na dół ekranu.

Rozwijanie lub zwijanie inspektora Właściwości

- ❖ Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Kliknij dwukrotnie etykietkę panelu.



- Kliknij strzałkę w lewym górnym rogu panelu.

Wyświetlanie i przesuwanie pasków narzędziowych (tylko Windows)

Wyświetlanie lub ukrywanie paska narzędziowego

- ❖ Wybierz polecenie Okno > Paski narzędziowe, a następnie wybierz jedną z opcji:

Główny Nad oknem dokumentu wyświetlony zostanie pasek narzędziowy z przyciskami do obsługi typowych działań na plikach, np. Otwórz, Zapisz, Drukuj i Kopiuj.

Modyfikuj Pod oknem dokumentu wyświetlony zostanie pasek narzędziowy z przyciskami poleceń grupowania obiektów, ustawiania i obrotu.

Oddokowanie paska narzędziowego

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

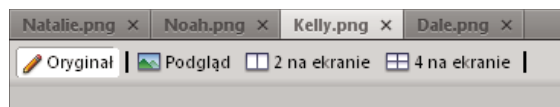
Zadokowanie paska narzędziowego (tylko Windows)

- ❖ Przeciągnij pasek narzędzi na miejsce dokowania na górze okna aplikacji tak, aby pojawił się prostokąt podglądu umiejscawiania paska.

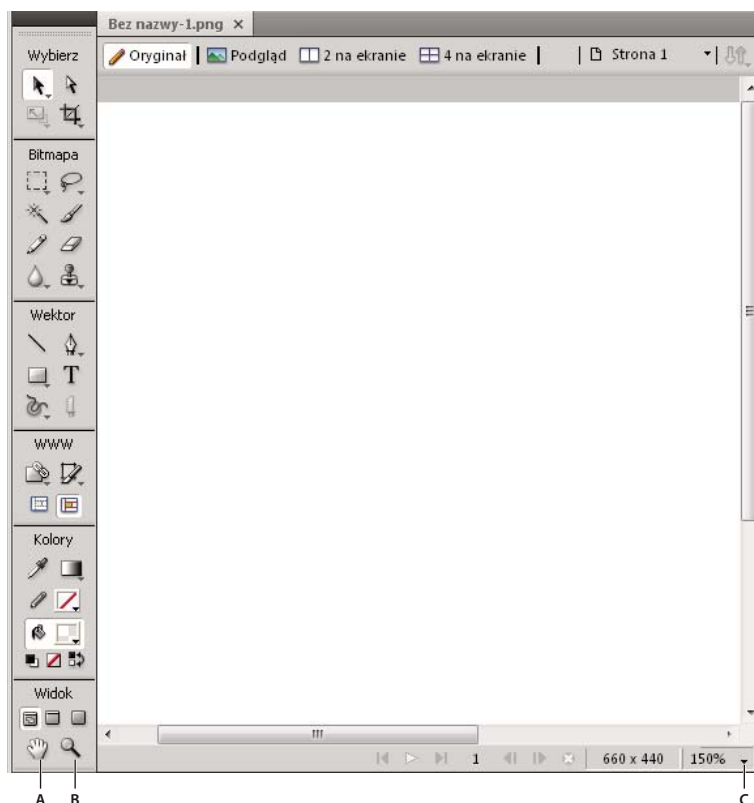
Nawigacja i wyświetlanie dokumentów

Używanie zakładek dokumentu do wybierania dokumentów

Gdy dokument jest zmaksymalizowany, do poruszania się pomiędzy wieloma otwartymi dokumentami można użyć zakładek dokumentów, które widoczne są w górnej części okna. Na zakładkach znajdujących się powyżej przycisków wyświetlania widoczne są nazwy każdego z otwartych dokumentów.



Powiększanie i zmniejszanie oraz przesuwanie



A. Narzędzie Rączka B. Narzędzie Lupka C. Menu wyskakujące Ustaw powiększenie

Powiększanie, przy użyciu wcześniej ustalonych wartości

❖ Wykonaj jedną z poniższych czynności:

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

Zmniejszanie, przy użyciu wcześniej ustalonych wartości

❖ Wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Wybierz narzędzie Lupka i kliknij wewnątrz okna dokumentu, naciskając klawisz Alt (Windows) lub klawisz Option (Mac OS). Każde kliknięcie powoduje pomniejszenie widoku wskazanego obszaru o zdefiniowany stopień.
- Wybierz dowolne ustawienie powiększania z wyskakującego menu Ustaw powiększenie, znajdującego się w dolnej części okna dokumentu.
- Wybierz Zmniejsz lub zdefiniowane powiększenie z menu Widok.

Powiększanie określonego obszaru

- 1 Wybierz narzędzie Lupka.

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

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

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

Zmniejszanie określonego obszaru

- ❖ Wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przeciągnij myszą, wybierając obszar przy użyciu narzędzia Lupka.

Powrót do powiększenia 100%

- ❖ Dwukrotnie kliknij narzędzie Lupka w panelu Narzędzia.

Przesuwanie dokumentu

- 1 Wybierz narzędzie Rączka.
- 2 Przeciągnij kursor rączki.

Podgląd nadal przesuwają się, nawet po przekroczeniu krawędzi obszaru roboczego, tak więc możesz pracować nad pikselami znajdującymi się wzdłuż jego krawędzi.

Dopasowanie dokumentu do bieżącego widoku

- ❖ Dwukrotnie kliknij ikonę narzędzia Lupka.

Używanie trybów wyświetlania do zarządzania przestrzenią roboczą

Aby sterować układem przestrzeni roboczej, wybierz jeden z trzech trybów widoku w panelu Narzędzia.

 **Standardowy, tryb ekranu** Domyślny widok okna dokumentu.

 **Pełnoekranowy, tryb, z paskiem menu** Zmaksymalizowany widok okna dokumentu na szarym tle. Widoczne są menu, paski narzędziowe, paski przewijania i panele.

 **Tryb pełnoekranowy** Zmaksymalizowany widok okna dokumentu na czarnym tle. Menu, paski narzędziowe i paski tytułowe są niewidoczne.

Wyświetlenie wielu widoków dokumentu

Dzięki różnym widokom można jednocześnie oglądać dokument w różnych stopniach powiększenia. Zmiany, które wprowadzasz w jednym oknie, są automatycznie stosowane we wszystkich innych oknach tego samego dokumentu.

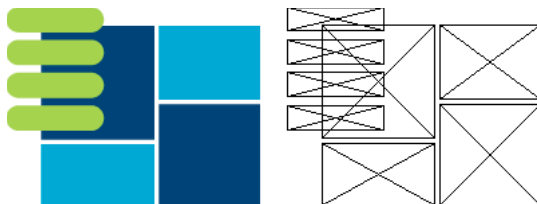
- 1 Wybierz polecenie Powiel > Powiel okno.
- 2 Wybierz ustawienie powiększenia dla nowego okna.

Kontrola sposobu odrysowania dokumentu na ekranie

- ❖ Wybierz Widok > Wyświetlanie pełne.

Jeśli wybrano opcję Wyświetlanie pełne, program Fireworks wyświetla dokument we wszystkich dostępnych kolorach z pełnymi szczegółami.

Gdy opcja Wyświetlanie pełne nie jest zaznaczona, program Fireworks wyświetla ścieżki w szerokości 1 piksela, bez wypełnienia. Obrazy wyświetlane są ze znakiem X.



Pełne tryby wyświetlania i szkicu

Wyświetlanie dokumentów w sposób identyczny, jak na innych platformach

- ❖ Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - W systemie Windows wybierz Widok > Gamma Macintosh.
 - W systemie Macintosh®, wybierz Widok > Gamma Windows.

Zmiana obszaru roboczego

W każdej chwili można dostosować obszar roboczy.

Zmiana rozmiaru obszaru roboczego

- 1 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Wybierz Modyfikuj > Obszar roboczy > Rozmiar obszaru roboczego.
 - Wybierz Zaznacz > Odznacz, kliknij narzędzie Wskaźnik, aby wyświetlić właściwości dokumentu w Inspektorze właściwości i kliknij przycisk Rozmiar obszaru roboczego.
- 2 Wprowadź nowe wymiary w polach Szerokość i Wysokość.
- 3 Kliknij przycisk Zakotwiczenie, aby określić, które ze stron obszaru roboczego programu Fireworks chcesz zwiększyć lub zmniejszyć i kliknij OK.

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

Zmiana koloru obszaru roboczego

- ❖ Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Wybierz Modyfikuj > Obszar roboczy > Kolor obszaru roboczego, a następnie wybierz kolor. Aby wybrać własny kolor, kliknij go w oknie wyskakującym Próbkki.
 - W Inspektorze właściwości wybierz Zaznacz > Odznacz i kliknij narzędzie Wskaźnik, aby wyświetlić właściwości dokumentu. Następnie kliknij pole koloru obszaru roboczego. Pobierz kolor z wyskakującego okienka Próbkki lub kliknij kropłomierzem na kolorze. Żeby wybrać przezroczysty obszar roboczy, kliknij przycisk Przezroczysty w wyskakującym okienku Próbkki.

💡 Aby zmienić domyślny kolor obszaru roboczego, kliknij własną próbkę w oknie dialogowym Nowy dokument (zobacz „[Tworzenie nowego dokumentu programu Fireworks](#)” na stronie 8).

Zmiana rozmiaru dokumentu i jego zawartości

- 1 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Wybierz Zaznacz > Odznacz, kliknij narzędzie Wskaźnik, aby wyświetlić właściwości dokumentu w Inspektorze właściwości, a 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 wymiary płaszczyzny poziomej i pionowej.
(Opcjonalne) Zmiana jednostek miary. Jeśli opcja ponownego próbkowania jest odznaczona, można zmienić rozdzielczość lub rozmiar druku, ale nie wymiary pikseli.
- 3 W polach tekstowych Rozmiar w druku, wpisz wymiary poziomej i pionowej płaszczyzny dla drukowanego obrazu.
- 4 W polu Rozdzielczość wpisz nową rozdzielczość obrazu.
Zmiana rozdzielczości powoduje zmianę wymiarów pikseli.
- 5 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Aby zachować tę samą proporcję między wymiarami płaszczyzny poziomej i pionowej dokumentu, wybierz Zachowaj proporcje.
 - Aby niezależnie zmienić szerokość i wysokość, usuń zaznaczenie opcji Zachowaj proporcje.
- 6 Wybierz polecenie Przeprowadź ponowne próbkowanie obrazu, aby dodać lub usunąć piksele w celu utrzymania w przybliżeniu takiego samego wyglądu obrazu po zmianie jego rozmiaru.
- 7 Wybierz Tylko bieżąca strona, żeby zastosować zmiany rozmiaru obszaru roboczego tylko do bieżącej strony.

Informacje o ponownym próbkowaniu

Ponowne próbkowanie (zmiana rozmiaru) w programie Fireworks przebiega inaczej, niż w większości aplikacji do edycji obrazu.

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

Atrybuty obiektów wektorowych są widoczne w Fireworks jako piksele, dlatego po ponownym próbkowaniu niektóre obrysy i wypełnienia mogą wyglądać nieco inaczej. Dzieje się tak, ponieważ piksele, z których złożony jest obrys lub wypełnienie, muszą zostać przerysowane.

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

Można zmienić rozmiar bitmapy przez dostosowanie rozdzielczości lub przez poddanie obrazu ponownemu próbkowaniu.

- Przy dostosowywaniu rozdzielczości zmienia się wielkość pikseli w obrazie, przez co mniej lub więcej pikseli jest dopasowanych do danego miejsca. Dostosowywanie rozdzielczości bez ponownego próbkowania nie powoduje utraty danych.

- Podczas ponownego próbkowania można dodawać lub usuwać piksele:

Próbkowanie w górę Powoduje dodanie pikseli w celu powiększenia obrazu. Ten sposób postępowania może powodować utratę jakości, ponieważ dodawane piksele nie zawsze pasują do oryginalnego obrazu.

Próbkowanie w dół Powoduje usunięcie pikseli w celu zmniejszenia obrazu i jednocześnie utratę zawartych w nim danych. Ten sposób postępowania zawsze powoduje obniżenie jakości, ponieważ w celu zmiany rozmiaru obrazu usuwane są piksele.

Obrót obszaru roboczego

Obrót obszaru roboczego, gdy importowany obraz jest odwrócony lub obrócony o 90°. 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.

- ❖ Wybierz Modyfikuj > Obszar roboczy i wybierz opcję obrotu

Przycinanie i dopasowanie obszaru roboczego

Rozmiar obszaru roboczego można zwiększyć lub zmniejszyć w celu dopasowania go do znajdujących się w nim obiektów.



Wyjściowy obszar roboczy (z lewej); przycięty obszar roboczy (z prawej)

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

Kadrowanie dokumentu

Kadrowanie umożliwia usunięcie niechcianych części dokumentu. Wielkość obszaru roboczego jest dopasowywana tak, aby 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.

- 1 Wybierz narzędzie Kadrowanie  z panelu Narzędzia lub wybierz polecenie Edycja > Kadruj dokument.
- 2 Przeciągnij obwiednię na obszar roboczy. Dopasuj uchwyty kadrowania tak, aby obwiednia otaczała ten obszar obrazu, który chcesz zachować.
- 3 Podwójnie kliknij wewnątrz obwiedni lub naciśnij Enter, żeby zakończyć kadrowanie.

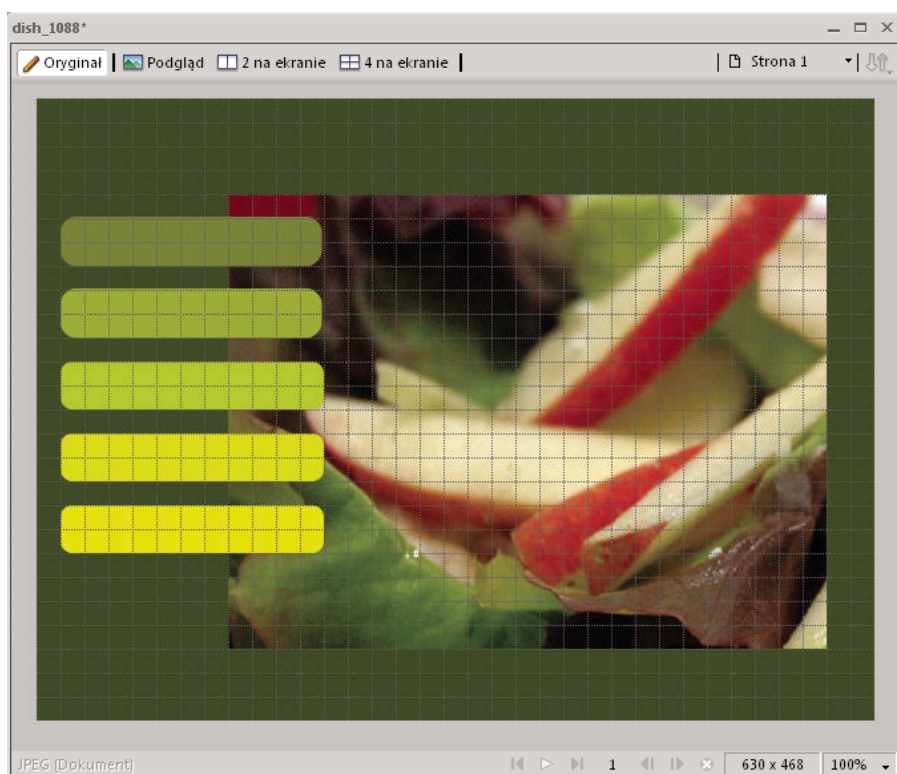
Program Fireworks zmienia wielkość obszaru roboczego do obszaru takiego, jaki zdefiniujesz i kasuje obiekty będące poza krawędziami obszaru roboczego.

💡 Aby zachować obiekty będące poza obszarem roboczym, przed kadrowaniem usuń zaznaczenie opcji *Usuń obiekty podczas kadrowania* z zakładki *Edycja* w oknie dialogowym *Preferencje*.

Używanie miarek, linii pomocniczych i siatki

Miarki, linie pomocnicze i siatka to pomoce rysunkowe pomagające w rozmieszczeniu i wyrównaniu obiektów. Linie pomocnicze przeciąga się na obszar roboczy z miarek. Linie pomocnicze mogą posłużyć do oznaczenia ważnych części dokumentu, na przykład marginesów i punktu centralnego. Siatka to zbiór pionowych i poziomych linii na obszarze roboczym, umożliwiające dokładne pozycjonowanie. Linie pomocnicze i siatki nie znajdują się na warstwie i nie są eksportowane wraz z dokumentem.

💡 Aby zmienić rozmiar siatki lub kolor linii pomocniczych i siatki, zobacz „[Preferencje linii pomocniczych i siatki](#)” na stronie 294.



Wyświetlanie i ukrywanie miarek

❖ Wybierz *Widok > Miarki*.

Pionowe i poziome miarki pojawiają się wzdłuż marginesów okna dokumentu. Jednostką używaną w miarkach są piksele.

Tworzenie poziomych lub pionowych linii pomocniczych.

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

Uwaga: Możesz zmienić miejsce ustawienia przeciągając ponownie linie.

Przesuwanie linii pomocniczych do określonej pozycji

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

Wyświetlanie i ukrywanie linii pomocniczych lub siatki

- ❖ Wybierz polecenie Widok > Linie pomocnicze > Pokaż linie pomocnicze lub Widok > Siatka > Pokaż siatkę.

Przyciąganie obiektów do linii pomocniczych lub siatki

- ❖ Wybierz polecenie Widok > Linie pomocnicze > Przyciągaj do linii pomocniczych lub Widok > Siatka > Przyciągaj do siatki

Blokowanie lub odblokowywanie wszystkich linii pomocniczych

- ❖ Wybierz polecenie Widok > Linie pomocnicze > Blokuj linie pomocnicze.

Usuwanie linii pomocniczej

- ❖ Ściągnij linie poza obszar roboczy.

Wyświetlanie odległości pomiędzy liniami pomocniczymi

- ❖ Naciśnij klawisz Shift, gdy wskaźnik myszy znajduje się pomiędzy liniami.



Naciśnij klawisz Shift przeciągając linie na obszar roboczy, aby wyświetlić odległość między nimi.

Inteligentne linie pomocnicze

Inteligentne linie pomocnicze ułatwiają tworzenie, wyrównywanie, modyfikację i przekształcanie obiektów względem innych elementów. Aby uaktywnić inteligentne linie pomocnicze i umożliwić przyciąganie do nich, wybierz Widok > Inteligentne linie pomocnicze, a następnie wybierz Pokaż inteligentne linie pomocnicze i Przyciągaj do inteligentnych linii pomocniczych.

Inteligentne linie pomocnicze można dostosować w następujący sposób:

- Podczas tworzenia obiektu inteligentne linie pomocnicze umożliwiają ustawienie go względem istniejących obiektów. Narzędzia rysowania linii, prostokątów, elips i wielokątów oraz narzędzia autokształtów i narzędzia prostokątnych i okrągłych plasterków umożliwiają wyświetlanie inteligentnych linii pomocniczych.
- Inteligentne linie pomocnicze umożliwiają ustawienie przesuwanego obiektu względem innych obiektów.
- Podczas transformacji obiektu, Inteligentne linie pomocnicze są wyświetlane automatycznie.



Aby zmienić okoliczności i sposób wyświetlania inteligentnych linii pomocniczych, ustaw odpowiednio ich preferencje (Zobacz „[Preferencje linii pomocniczych i siatki](#)” na stronie 294).

Cofanie i powtarzanie wielu akcji

Panel Historia zawiera listę czynności (kroków) wykonanych ostatnio w programie Fireworks. Liczbę kroków można określić w polu Liczba cofnięć w oknie dialogowym Preferencje.

Cofanie i ponawianie operacji

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

Powtarzanie operacji

- 1 Wykonaj czynności.
- 2 Aby podświetlić w panelu Historii kroki, które mają być powtórzone, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij czynność, aby ją podświetlić.
 - Przyciśnij klawisz Control (Windows) lub Command (Mac OS) i kliknij, aby wyróżnić wiele pojedynczych czynności.
 - Przyciśnij przycisk Shift, żeby podświetlić ciągły zakres czynności.
- 3 Kliknij przycisk Odtwarzaj u dołu panelu Historii.

Zapisywanie operacji w celu ponownego użycia

- 1 W panelu Historia podświetl kroki, które chcesz zapisać.
- 2 Kliknij przycisk Zapisz u dołu panelu.
- 3 Wpisz nazwę polecenia.

Używanie zapisanego własnego polecenia

- ❖ Wybierz nazwę polecenia z menu Polecenia.

Rozdział 4: Zaznaczanie i przekształcanie obiektów

Zaznaczanie obiektów

Zanim wykonasz jakąkolwiek operację na obiekcie w obszarze roboczym, zaznacz go. Dotyczy to obiektów wektorowych, ścieżek, punktów, bloków tekstu, wyrazów, liter, plasterków, punktów aktywnych, dodatkowych wystąpień obiektu oraz obiektów bitmapowych. Aby zaznaczyć obiekt, użyj panelu Warstwy lub narzędzia zaznaczania.

Panel Warstwy Wyświetla wszystkie obiekty. Możesz kliknąć wybrany obiekt w panelu Warstwy, aby zaznaczyć go, gdy panel jest otwarty, a warstwy są rozwinięte.

Narzędzia zaznaczania Każde z nich ma określone przeznaczenie:

	Narzędzie Wskaźnik zaznacza obiekty po ich kliknięciu lub przeciągnięciu obszaru 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.

Zaznaczanie obiektów poprzez kliknięcie

❖ Wykonaj jedną z czynności:

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



Aby wyświetlić podgląd tego, co zostało zaznaczone po kliknięciu obiektu znajdującego się na obszarze roboczym pod wskaźnikiem, zaznacz opcję Podświetlenie myszą w kategorii Edycja okna dialogowego Preferencje.

Zaznaczanie obiektów przez przeciąganie

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



Przesuwanie i modyfikacja obiektów za pomocą narzędzia Podselekcja

Narzędzie Podselekcja służy do zaznaczania, przesuwania i modyfikowania punktów ścieżki wektorowej lub obiektu będącego elementem grupy obiektów.

- 1 Wybierz narzędzie Podselekcja.
- 2 Zaznacz obiekty.
- 3 Wykonaj jedną z 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.

Zaznaczanie obiektu będącego pod innymi obiektami

- ❖ Kliknij kilka razy narzędziem Zaznacz pod spodem na obiektach umieszczonych na sobie, zaczynając od wierzchu, aż do zaznaczeniażądanego 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 zostanie zaznaczony obiekt, zaznaczenie to jest identyfikowane w panelu Inspektor właściwości. W lewym górnym rogu Inspektora właściwości wyświetlana jest nazwa sprawdzanego elementu oraz liczba elementów, o ile zaznaczono ich kilka. W Inspektorze właściwości znajduje się ponadto pole służące do wpisywania nazw zaznaczonych elementów.

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.

(Tylko system Windows) Jeśli pasek stanu jest włączony, zaznaczone obiekty są w nim identyfikowane na dole okna dokumentu.



Modyfikacja zaznaczenia

Po zaznaczeniu danego obiektu, do zaznaczenia można dodawać nowe obiekty oraz usuwać istniejące. 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.

Dodawanie do zaznaczenia

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

Usuwanie zaznaczenia jednego obiektu przy pozostawieniu zaznaczenia pozostałych obiektów

- ❖ Trzymając wciśnięty klawisz Shift kliknij zaznaczony obiekt.

Zaznaczanie wszystkiego we wszystkich warstwach dokumentu

- ❖ Wybierz polecenie Zaznacz > Zaznacz wszystko

Uwaga: Polecenie Zaznacz wszystko nie zaznacza obiektów ukrytych.

Usuwanie zaznaczenia wszystkich obiektów

- ❖ Wybierz polecenie Zaznacz > Usuń zaznaczenie.

Uwaga: Należy 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. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz „[Organizowanie warstw](#)” na stronie 130.

Ukrywanie wyróżnienia zaznaczenia ścieżki zaznaczonego obiektu

- ❖ Wybierz polecenie Widok > Miarki.

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

Ukrywanie zaznaczonych obiektów

- ❖ Wybierz polecenie Widok > Ukryj zaznaczenie.

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

Pokazywanie wszystkich obiektów

- ❖ Wybierz polecenie Widok > Pokaż wszystko.

Uwaga: Aby ukryć obiekty niezależnie od tego, czy są zaznaczone, kliknij kolumnę Oko w panelu Warstwy lub przeciągnij wzdłuż niej myszą.

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 w obrazie dowolny obszar pikseli o prostych krawędziach.
	Narzędzie Różdżka zaznacza w obrazie obszar pikseli o podobnym kolorze.

Narzędzia zaznaczanie pikseli rysują ramki zaznaczenia, określające obszar zaznaczonych pikseli. Po narysowaniu ramki zaznaczenia można ją przesuwać, dodawać do niej nowe elementy i opierać 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 narzędzi zaznaczania bitmap

Dla narzędzi służących do zaznaczania bitmap dostępne są różne opcje.

Opcje krawędzi

Twarda Tworzy ramkę zaznaczenia z określonymi krawędziami.

Wyglądanie Zapobiega postrzępieniu krawędzi ramki zaznaczenia.

Wtapianie Pozwala zmiękczyć krawędź zaznaczenia pikseli.

Opcje stylu ramki zaznaczenia lub zaznaczenia owalnego

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

Stałe proporcje Narzuca określone proporcje wysokości i szerokości.

Stały rozmiar Ustawia określone rozmiary wysokości i szerokości.

Uwaga: Narzędzie Różdżka posiada też opcję ustawienia Tolerancji. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz „Zaznaczanie pikseli w obszarach zbliżonego koloru” na stronie 41.

Tworzenie ramek zaznaczenia pikseli

Narzędzia znajdujące się w sekcji Bitmapa panelu Narzędzia pozwalają rysować ramki zaznaczenia wokół określonych obszarów pikseli bitmapy.

Uwaga: Aby zmienić ustawienia zaznaczenia podczas korzystania z jednego z tych narzędzi, przed dokonaniem zaznaczenia należy zaznaczyć pole Aktywna ramka zaznaczenia.

Zaznaczanie prostokątnego lub eliptycznego obszaru pikseli

1 Wybierz narzędzie Ramka zaznaczenia lub Zaznaczanie owalne.

- 2 Ustaw opcje Styl i Krawędź w oknie Inspektor właściwości.
- 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 Zaznaczanie owalne. Jeśli podczas dokonywania kolejnych zaznaczeń włączona jest opcja Aktywna ramka zaznaczenia, własność Aktywna ramka zaznaczenia będzie dotyczyć tylko ostatniego zaznaczenia.
 - Aby rozciągnąć ramkę zaznaczenia od centralnego punktu, usuń zaznaczenie wszystkich innych aktywnych ramek zaznaczenia i przytrzymaj wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), rysując ramkę.

Zaznaczanie dowolnego obszaru pikseli

- 1 Wybierz narzędzie Lasso.
- 2 Wybierz opcję Krawędź w oknie Inspektor właściwości.
- 3 Przeciągnij wskaźnik dookoła pikseli, które chcesz zaznaczyć.

Rysowanie punktów w celu utworzenia ramki zaznaczenia

Aby zaznaczyć wielokątny obszar pikseli na bitmapie, użyj narzędzia Lasso wielokątne.

- 1 Wybierz narzędzie Lasso wielokątne.
- 2 Wybierz opcję Krawędź w oknie Inspektor właściwości.
- 3 Wyznacz kontur zaznaczenia, klikając myszą i rysując punkty na obwodzie obiektu lub obszaru.

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 pikseli w obszarach zbliżonego koloru

- 1 Wybierz narzędzie Różdżka.
- 2 Wybierz opcję Krawędź.
- 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 wprowadzone zostanie 0, po kliknięciu piksela zostaną zaznaczone tylko sąsiednie piksele o takim samym odcieniu. Wprowadzenie 65 spowoduje zaznaczenie szerszego zakresu odcieni.
- 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)

Zaznaczenie zbliżonych kolorów w całym dokumencie

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

Przynajmniej jedna ramka zaznaczenia pokazuje wszystkie obszary zawierające wybrany zakres pikseli. Jest to zależne od bieżącego ustawienia dla opcji Tolerancja w Inspektorze właściwości dla narzędzia Róźdzka.

Uwaga: Aby dostosować wartość tolerancji dla polecenia Zaznacz podobne, wybierz narzędzie Róźdzka i zmień ustawienie dla opcji Tolerancja w Inspektorze właściwości przed wykonaniem tego polecenia. Można także zaznaczyć pole Aktywna ramka zaznaczenia, aby w czasie korzystania z narzędzia Róźdzka zmienić ustawienia tolerancji.

Tworzenie zaznaczenia w oparciu o nieprzezroczyste obszary obiektu

Mając zaznaczony obiekt bitmapowy, można utworzyć zaznaczenie pikseli w oparciu o krycie dowolnego obiektu lub maski w panelu Warstwy.

- 1 Zaznacz obiekt bitmapowy w obszarze roboczym.
- 2 W panelu Warstwy umieść wskaźnik nad miniaturką obiektu, który ma być wykorzystany do utworzenia zaznaczenia pikseli.

- 3 Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Wskaźnik zmieni się, wskazując zamiar zaznaczenia kanału alfa (obszar krycia) obiektu.

- 4 Kliknij miniaturkę.

W zaznaczonej bitmapie zostanie utworzone nowe zaznaczenie pikseli.

- 5 (Opcjonalne) Aby dodać do zaznaczenia, kliknij inny obiekt w panelu Warstwy, trzymając przyciśnięte klawisze Alt i Shift (Windows) lub Option i Shift (Mac OS).

 Aby odjąć obiekty od zaznaczenia, kliknij je trzymając naciśniętą kombinację klawiszy Ctrl+Shift.

Usuwanie ramki zaznaczenia

Możesz usuwać ramkę zaznaczenia bez wpływania na dokument.

- ❖ Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Narysuj inną ramkę.
 - Kliknij poza bieżącym zaznaczeniem z aktywnym narzędziem Ramka zaznaczenia lub Lasso.
 - Naciśnij klawisz Escape.

Dostosowanie ramek zaznaczenia

Zmiana położenia zaznaczenia podczas jego tworzenia

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

Przesunięcie istniejącej ramki zaznaczenia

- ❖ Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Przeciągnij ramkę zaznaczenia narzędziem Ramka zaznaczenia, Lasso lub Róźdzka.
 - Użyj klawiszy strzałek do posuwania ramki zaznaczenia o 1 piksel.
 - Naciśnij klawisz Spacja i użyj klawiszy strzałek do przesuwania ramki zaznaczenia o 10 pikseli.

Dodawanie pikseli do istniejącego zaznaczenia

- 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.

Odejmovanie pikseli od zaznaczenia

- ❖ Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i użyj narzędzia zaznaczania bitmapy, aby zaznaczyć obszar pikseli, który chcesz usunąć.

Zaznaczanie części istniejącej ramki zaznaczenia

Część istniejącej ramki można zaznaczyć rysując nową, nakładającą się na nią ramkę.

- 1 Naciśnij i przytrzymaj klawisze Alt+Shift (Windows) lub Option+Shift (Mac OS) tworząc nową ramkę zaznaczenia, która będzie nakładać się na ramkę wyjściową.
- 2 Zwolnij przycisk myszy.

Zaznaczone zostaną tylko piksele w obszarze nakładania się obu ramek.

Odwrócenie zaznaczenia pikseli

Wykorzystując bieżące zaznaczenie pikseli, można utworzyć nowe zaznaczenie, które obejmie wszystkie obecnie niezaznaczone piksele.

- 1 Zaznacz piksele za pomocą dowolnego narzędzia zaznaczania bitmapy.
- 2 Wybierz polecenie Zaznacz > Zaznacz odwrotnie, aby zaznaczyć wszystkie piksele, które pierwotnie były niezaznaczone.

Wtapianie zaznaczenia pikseli

Wtapianie tworzy efekt przejrzystości zaznaczonych pikseli.

- 1 Wybierz polecenie Zaznacz > Wtapianie.
- 2 Wprowadź stopień Wtapiania w oknie dialogowym Wtop.
- 3 Jeśli trzeba, zmień liczbę w oknie dialogowym Wtop, aby dopasować stopień wtapiania.



Aby zobaczyć, jak wygląda wtopione zaznaczenie bez pikseli otaczających, wybierz polecenie Zaznacz > Zaznacz odwrotnie i naciśnij klawisz Delete.

Rozszerzanie i zawężanie ramki zaznaczenia

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

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

Zaznaczanie obszaru dookoła istniejącej ramki zaznaczenia

Aby dodać specjalne efekty graficzne do ramki zaznaczenia, utwórz wokół niej dodatkową ramkę.

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

Wygladzanie krawędzi ramki zaznaczenia

Wyliminuj wszystkie zbędne piksele, które po użyciu narzędzia Róźdzka widoczne są wzdłuż krawędzi zaznaczenia pikseli lub ramki zaznaczenia.

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



Zaznaczenie pikseli przed i po wygładzeniu

Konwersja, przenoszenie i zapisywanie ramek zaznaczenia

Konwersja ramki zaznaczenia na ścieżkę

W programie Fireworks można przekonwertować zaznaczenie bitmapy na obiekt wektorowy, rysując ramkę zaznaczenia dookoła tej części bitmapy, która ma być przekonwertowana. Proces ten jest przydatny przy rozpoczęciu tworzenia animacji przez obrysowanie zaznaczenia bitmapy.

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

Przeniesienie ramki zaznaczenia do innego obiektu bitmapowego

Ramkę zaznaczenia można przenieść z jednej bitmapy do drugiej lub do maski.

- 1 Utwórz zaznaczenie rysując ramkę zaznaczenia.
- 2 W panelu Warstwy zaznacz inny obiekt bitmapowy na dowolnej warstwie.
Aby uzyskać więcej informacji, zobacz „Maski” na stronie 133.

Zapisywanie i przywracanie ramki zaznaczenia

- 1 Wybierz Zaznacz > Zapisz zaznaczenie bitmapy lub Zaznacz > Przywróć zaznaczenie bitmapy.
- 2 Z menu Dokument wybierz otwarty dokument, który zawiera zapisane zaznaczenie.
- 3 Z menu Zaznaczenie wybierz *Nowe* lub uprzednio zapisane zaznaczenie, które ma być zmodyfikowane.
- 4 W przypadku wybrania opcji *Nowe*, wprowadź nazwę dla nowego zaznaczenia.
- 5 (Tylko przywracanie) Aby odwrócić przywrócone zaznaczenie, zaznacz pole Odwróć.
- 6 Wybierz opcję w sekcji Operacja:

Uwaga: W przypadku zapisywania nowego zaznaczenia wszystkie poniższe opcje modyfikacji będą wyłączone.

Nowe zaznaczenie Polecenie Zastąp zaznaczenie powoduje zastąpienie aktywnego zaznaczenia w aktywnym dokumencie zaznaczeniem określonym w polu Zaznaczenie.

Dodaj do zaznaczenia Powoduje dodanie aktywnego zaznaczenia do zaznaczenia określonego w polach Dokument i Zaznaczenie.

Odejmij od zaznaczenia Powoduje odjęcie aktywnego zaznaczenia od zaznaczenia określonego w polach Dokument i Zaznaczenie.

Przetnij z zaznaczeniem Przecina aktywne zaznaczenie zaznaczeniem określonym w polach Dokument i Zaznaczenie.

- 7 Kliknij OK, a następnie powtórz ten proces dla każdej ramki zaznaczenia, która ma być zapisana lub przywrócona.

Usuwanie zapisanej ramki zaznaczenia

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

- 1 Wybierz Zaznacz > Usuń zaznaczenie bitmapy.
- 2 Z menu Dokument wybierz otwarty dokument zawierający zapisane zaznaczenie.
- 3 Wybierz zaznaczenie z menu Zaznaczenie.

Kopiowanie lub przenoszenie zawartości ramki zaznaczenia

Gdy narzędzie zaznaczania zostanie użyte do przeciągnięcia ramki do nowego położenia, ramka zaznaczenia zostanie przesunięta bez zawartości. Aby skopiować lub przesunąć zaznaczone piksele, należy użyć narzędzia Wskaźnik  lub, podczas używania dowolnego narzędzia bitmapy, nacisnąć i przytrzymać klawisz modyfikatora.

 Przytrzymanie wymienionych poniżej klawiszy modyfikatora umożliwia przesuwanie i kopiowanie zaznaczeń przy użyciu klawiszy strzałek. Aby przesuwać ze skokiem 10 pikseli, należy dodatkowo nacisnąć i przytrzymać klawisz Shift.

Przesunięcie zawartości ramki zaznaczenia

- 1 Zaznacz piksele za pomocą dowolnego narzędzia zaznaczania bitmapy.
- 2 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Przeciągnij zaznaczenie przy użyciu dowolnego narzędzia z sekcji Bitmapa panelu Narzędzia, trzymając przyciśnięty klawisz Control (Windows) lub Command (Mac OS).
 - Przeciągnij zaznaczenie przy użyciu narzędzia Wskaźnik.

Kopiowanie zawartości ramki zaznaczenia

- ❖ Wykonaj dowolną z następujących czynności:
 - Przeciągnij zaznaczenie przy użyciu narzędzia Podselekcja .
 - Przeciągnij zaznaczenie narzędziem Wskaźnik, trzymając naciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
 - Przeciągnij zaznaczenie przy użyciu dowolnego narzędzia bitmapy, trzymając naciśnięte klawisze Ctrl+Alt (Windows) lub Command+Option (Mac OS).

Uwaga: W przypadku użycia dowolnej z opisanych procedur przesuwanie lub kopiowanie zaznaczenie pozostanie częścią bieżącego obiektu bitmapowego. Aby utworzyć bitmapę z zaznaczonych pikseli, wykonaj poniższe czynności.

Wstawianie nowej bitmapy poprzez kopiowanie zaznaczenia

- 1 Zaznacz obszar pikseli przy użyciu narzędzia zaznaczania pikseli.
- 2 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Wybierz polecenie Edytuj > Wstaw > Bitmapa przez wycinanie.

W bieżącej warstwie, w oparciu o zaznaczenie pikseli zostanie utworzony nowy obiekt-bitmapa, a zaznaczone piksele zostaną usunięte z oryginalnego obiektu bitmapowego.
 - Wybierz polecenie Edytuj > Wstaw > Bitmapa przez kopiowanie.

W bieżącej warstwie utworzony zostaje nowy obiekt bitmapy w oparciu o zaznaczone piksele. W panelu Warstwy, w warstwie bieżącej zostanie wyświetlona miniaturka nowej bitmapy, umieszczona powyżej obiektu, z którego została wycięta lub skopiowana.

Edycja zaznaczonych obiektów

Przesuwanie, powielanie i usuwanie obiektów

Przesuwanie zaznaczenia

❖ Wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Przeciągnij je za pomocą narzędzia Wskaźnik, Podselekcja lub Zaznacz pod spodem.
- Aby przesunąć zaznaczenie o 1 piksel użyj klawiszy strzałek.
- Aby przesunąć zaznaczenie o 10 pikseli, przytrzymaj wciśnięty klawisz Shift podczas naciskania klawiszy strzałek.
- W panelu Inspektor właściwości wprowadź współrzędne x i y położenia lewego górnego rogu zaznaczenia.
- Wprowadź współrzędne x i y obiektu w panelu Informacje. Jeśli pola X oraz Y nie są widoczne, przeciągnij dolną krawędź panelu.

Przesuwanie lub kopiowanie zaznaczonych obiektów przez wklejanie

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

Powielanie jednego lub kilku zaznaczonych obiektów

❖ Wybierz polecenie Edytuj > Powiel.

Powtórzenie polecenia powoduje pojawienie się kopii zaznaczonego obiektu w formie kaskady zaczynającej się od obiektu wyjściowego. Kopie pojawiają się 10 pikseli niżej i 10 pikseli na prawo od poprzedniej kopii. Ostatni utworzony duplikat staje się obiektem aktywnym.

Klonowanie zaznaczenia

❖ 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 klonami oraz utrzymania ich wyrównania w pionie lub poziomie.

Usuwanie zaznaczonych obiektów

❖ Wykonaj jedną z poniższych czynności:

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

Anulowanie lub usuwanie zaznaczenia

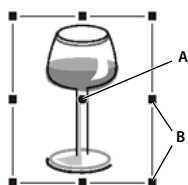
- ❖ Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Wybierz polecenie Zaznacz > Usuń zaznaczenie.
 - Kliknij w dowolnym miejscu obrazu poza zaznaczonym obszarem, gdy używasz narzędzia Ramka zaznaczenia, Zaznaczanie owalne lub Lasso.
 - Naciśnij klawisz Escape.

Przekształcanie i zniekształcanie obiektów i zaznaczeń

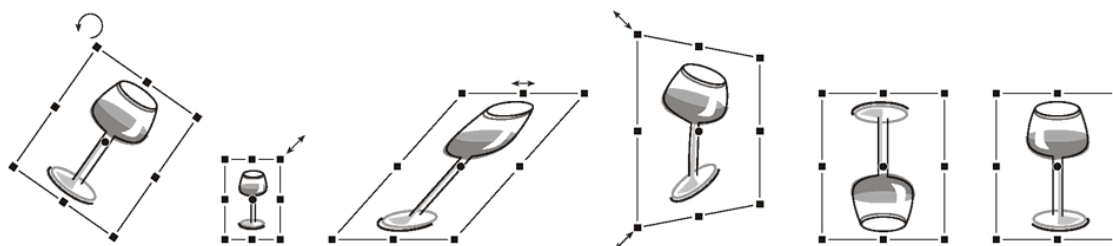
Narzędzia Skaluj, Pochyl i Zniekształcanie oraz polecenia menu umożliwiają przekształcanie zaznaczonego obiektu, grupy lub zaznaczonych pikseli:

	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 Adobe® Fireworks® wyświetla uchwyty przekształcania dookoła zaznaczonych obiektów.



A. Punkt centralny B. Uchwyty przekształcania



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

Zaznaczone obiekty można przekształcać, używając uchwytów przekształcania

- 1 Wybierz narzędzie przekształcania.

Gdy przesuwasz wskaźnik na uchwyty zaznaczenia lub blisko nich, wskaźnik ten zmienia się wskazując bieżące przekształcenie.
- 2 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Umieść wskaźnik blisko punktu narożnego, a następnie przeciągnij go, 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 rozmiaru zaznaczonego obiektu

Skalowanie (zwane także zmianą rozmiaru) obiektu powoduje jego powiększenie lub zmniejszenie w poziomie, w pionie lub w obu płaszczyznach.

- 1 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Wybierz narzędzie Skalowanie .
 - Wybierz Modyfikuj > Przekształć > Skaluj
- 2 Przeciągnij uchwyty przekształcenia:
 - 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 uchwyty.

Zmiana rozmiaru wszystkich zaznaczonych obiektów

Możesz zaznaczyć obiekty w obszarze roboczym i zmienić ich rozmiar w poziomie, w pionie lub w obu płaszczyznach.

- 1 Zaznacz obiekty w obszarze roboczym, używając narzędzia Wskaźnik.
- 2 Wybierz polecenie Polecenia > Zmień rozmiar zaznaczonych obiektów.
- 3 Użyj elementów sterujących do zmiany rozmiaru w oknie dialogowym, aby zmienić rozmiar obiektów w poziomie lub w pionie, a następnie kliknij przycisk Zastosuj.

Uwaga: Wybierz większe lub mniejsze elementy sterujące, aby dostosować krok zmiany rozmiaru.

Pochylenie obiektów

Pochyl obiekt, aby przekształcić go poprzez ustawienie ukośne w osi poziomej, pionowej lub obu.

- 1 Aby wyświetlić uchwyty przekształcania wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz narzędzie Pochylenie .
 - Wybierz polecenie Modyfikuj > Przekształć > Pochyl.
- 2 Przeciągnij uchwyt, aby pochylić obiekt.



Przeciągnij narożny punkt, aby stworzyć złudzenie perspektywy.

- 3 Kliknij dwukrotnie dokument lub naciśnij klawisz Enter.

Zniekształcanie obiektów

Rozmiar i proporcje obiektu można zmienić przy użyciu narzędzia Zniekształcanie, przeciągając uchwyt zaznaczenia.

- 1 Aby wyświetlić uchwyty przekształcania wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz narzędzie Zniekształcanie .
 - Wybierz Modyfikuj > Przekształć > Zniekształć.
- 2 Przeciągnij uchwyt, aby zniekształcić obiekt.
- 3 Kliknij dwukrotnie w oknie lub naciśnij Enter.

Obracanie i odbijanie obiektów

Ośią obrotu lub odbijania obiektu jest jego punkt centralny.

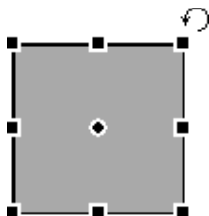
💡 Aby stworzyć złudzenie perspektywy sugerujące, że obiekt został obrócony w przestrzeni trójwymiarowej, zobacz „Pochylanie obiektów” na stronie 49.

Obrót zaznaczonego obiektu o 90° lub 180°

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

Obracanie zaznaczonego obiektu przez przeciąganie

- 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.

Zmiana położenia osi obrotu

❖ Przeciągnij punkt środkowy poza środek.

Zerowanie osi obrotu do środka zaznaczenia

- ❖ Wykonaj jedną z poniższych czynności:
- Kliknij dwukrotnie punkt środkowy.
 - Naciśnij klawisz Escape, aby usunąć zaznaczenie obiektu, a następnie zaznacz go ponownie.

Odbijanie obiektu z zachowaniem pozycji względnej

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

Numeryczne przekształcanie obiektów

Zamiast przeciągania w celu przeskalowania, zmiany rozmiaru i obracania obiektu, możesz przekształcić go wprowadzając odpowiednie wartości. Używanie panelu Inspektor właściwości, panelu Informacje lub polecenia Przekształć numeryczne.

❖ Wprowadź nową szerokość (Sz) lub wysokość (W) w panelu Inspektor właściwości lub Informacje.

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

Skalowanie i obracanie obiektów przy użyciu polecenia Przekształcenie numeryczne

- 1 Wybierz polecenie Modyfikuj > Przekształć > Przekształcanie numeryczne.
- 2 Z wysuwanego menu wybierz typ przekształcenia, które ma być przeprowadzone.
- 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 Skaluj atrybuty, aby przekształcić tylko ścieżkę.
- 6 Wpisz wartości numeryczne, aby przekształcić zaznaczenie, a następnie kliknij przycisk OK.

Wyświetlanie informacji o przekształceniu numerycznym

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

- ❖ Wybierz polecenie Okno > Informacje.

9-cio plasterkowe skalowanie

9-plasterkowe skalowanie pozwala skalować obiekty wektorowe i bitmapowe bez zniekształcania ich geometrii i z zachowaniem wyglądu najważniejszych elementów, takich jak tekst, czy zaokrąglone narożniki.

Program Fireworks oferuje dwa sposoby 9-plasterkowego skalowania: skalowanie symboli przy użyciu stałych linii pomocniczych skalowania, które można dostosowywać oraz standardowe skalowanie przy użyciu tymczasowych linii pomocniczych, które stosuje się raz. Skalowanie symboli nadaje się doskonale do obiektów, które mają być wykorzystywane wielokrotnie. Standardowe skalowanie jest idealne do szybkiego, jednorazowego dostosowywania obiektów bitmapowych lub podstawowych kształtów, które mają być włączone do makiety projektu.

Aby obejrzeć filmowy samouczek dotyczący tworzenia skalowalnych obiektów z 9-plasterkowym skalowaniem, odwiedź stronę www.adobe.com/go/lrvid4036_fw.



Aby osiągnąć jak największą elastyczność skalowania, należy maksymalnie zwiększyć rozmiar środkowego plasterka (w przypadku znacznego zmniejszenia obiektu program Fireworks ograniczy otaczające plasterki do pierwotnego rozmiaru).

Zobacz także

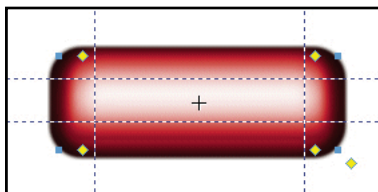
- „Symbole” na stronie 153
- „Otwieranie grafiki utworzonej w innych aplikacjach” na stronie 9
- „Preferencje linii pomocniczych i siatki” na stronie 294

Skalowanie 9-plasterkowe symboli

Stosowanie 9-plasterkowych linii pomocniczych do symbolu

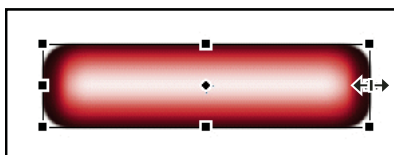
- 1 Kliknij dwukrotnie symbol lub przycisk, aby przejść do trybu edycji symbolu.
- 2 W panelu Właściwości, dla opcji Linie pomocnicze 9-plasterkowego skalowania wybierz ustawienie Włącz.

- 3 Przesuń linie pomocnicze i umieść je odpowiednio na przycisku lub symbolu. Upewnij się, czy części symbolu, które na mają ulec zniekształceniu podczas skalowania (na przykład narożniki) są poza liniami pomocniczymi.



Linie pomocnicze skalowania 9-plasterkowego są ustawione tak, aby narożniki nie uległy zniekształceniu, gdy rozmiar przycisku zostanie zmieniony.

- 4 (Opcjonalne) Blokowanie linii pomocniczych: W panelu Właściwości, dla opcji Linie pomocnicze 9-plasterkowego skalowania wybierz ustawienie Zablokuj.
- 5 Aby powrócić do strony zawierającej obiekt, kliknij ikonę strony u góry panelu dokumentu
- 6 Zmień rozmiary symbolu zgodnie z potrzebą, stosując narzędzie Skalowanie



Przycisk zostanie przeskalowany bez zniekształcania kształtu narożników.

Po zastosowaniu do symbolu 9-plasterkowych linii pomocniczych, symbol można zagnieździć w chronionych obszarach innych symboli 9-plasterkowych, co pozwala utworzyć doskonale skalujące się i złożone obiekty.

Zobacz także

„[Symbole](#)” na stronie 153

Skalowanie w jednym wymiarze, z trzema plasterkami

Jeśli obiekt ma być skalowany tylko w jednym wymiarze, zamiast dziewięciu plasterków można użyć trzech.

- ❖ Przeprowadź standardową procedurę dla 9 plasterków, ale w kroku 3 wykonaj następującą czynność:
 - Aby skalować w pionie, przeciągnij poziome linie pomocnicze skalowania do krawędzi obiektu.
 - Aby skalować w poziomie, przeciągnij pionowe linie pomocnicze do krawędzi.

Identyfikacja symboli wykorzystujących skalowanie 9-plasterkowe

- ❖ Kliknij dwukrotnie ikonę symbolu w panelu Biblioteka dokumentów, aby przejść do trybu edycji symboli i wyszukać linie pomocnicze skalowania.

Zobacz także

„[Przełączanie z edycji symbolu na edycję strony](#)” na stronie 155

Skalowanie 9-plasterkowe standardowych obiektów

Narzędzie skalowania 9 plasterków tworzy tymczasowe linie pomocnicze skalowania, które ułatwiają skalowanie obiektów bez zniekształcania ich geometrii. Jest ono przydatne do szybkiego skalowania obiektów bitmapowych lub podstawowych kształtów w prototypach projektów i makietach.

Linie utworzone za pomocą Narzędzia skalowania 9 plasterków znikają po jednokrotnym ich użyciu. Aby uzyskać trwalsze linie pomocnicze skalowania, których można używać wielokrotnie, zobacz „Skalowanie 9-plasterkowe symboli” na stronie 51.

1 Zaznacz obiekt bitmapowy lub kształt wektorowy na obszarze roboczym.

2 Wybierz Narzędzie skalowania 9 plasterków w panelu Narzędzia .

***Uwaga:** Jeśli w kroku 1 zaznaczono Auto-kształt, program Fireworks poprosi o rozgrupowanie go. Należy to zrobić, tylko jeśli dostosowywanie punktów kontrolnych Auto-kształtu zostało zakończone.*

3 Ułóż linie pomocnicze skalowania na obszarze roboczym tak, aby jak najlepiej zachować geometrię obiektu (aby uzyskać dokładniejsze informacje, zobacz „9-cio plasterkowe skalowanie” na stronie 51).

4 Przekształć obiekt, przeciągając narożnik lub uchwyt z boku.

Zobacz także

„Podstawowe kształty” na stronie 74

„Auto-kształty” na stronie 76

„Preferencje edycji” na stronie 294

Organizowanie wielu obiektów

Opcje organizowania obiektów

Grupowanie obiektów Pozwala traktować wiele obiektów, jak jeden element lub chroni ich wzajemne relacje w grupie.

Ułóż kolejność obiektów Układa wybrane obiekty przed lub za innymi obiektami.

Wyrównaj zaznaczone obiekty Pozwala wyrównać obiekty w obszarze roboczym lub do osi pionowej lub poziomej.

Grupowanie i rozgrupowanie obiektów

Zaznaczone pojedyncze obiekty można grupować, a następnie działać na nich tak, jak gdyby były jednym obiektem. Na przykład, po narysowaniu płatków kwiatu jako obiektów pojedynczych można je pogrupować, a następnie zaznaczyć i przesunąć cały kwiat, jak pojedynczy obiekt.

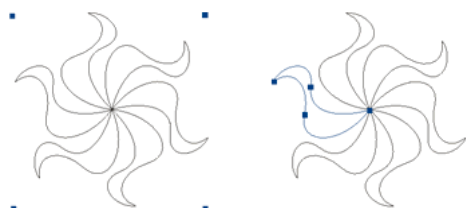
Możesz edytować grupy bez ich rozłączania. Możesz zaznaczyć do edycji pojedynczy obiekt grupy bez rozłączania obiektów. Możesz też rozgrupować obiekty w dowolnej chwili.

❖ Wybierz polecenie Modyfikuj > Grupuj lub Modyfikuj > Rozgrupuj.

Zaznaczanie obiektów w grupach

Aby pracować z pojedynczymi obiektami grupy, można je rozgrupować lub użyć narzędzia Podselekcja  do zaznaczenia pojedynczych obiektów bez modyfikacji grupy.

Modyfikacja atrybutów obiektu zaznaczonego narzędziem Podselekcja wpływa tylko na ten obiekt. Przesunięcie obiektu zaznaczonego narzędziem Podselekcja do innej warstwy usuwa ten obiekt z grupy.



Zaznaczanie obiektu z grupy

Zaznaczenie obiektu będącego częścią grupy

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

Zaznaczenie grupy zawierającej obiekt zaznaczony narzędziem Podselekcja

- ❖ Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Kliknij w dowolnym miejscu grupy prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z naciśniętym klawiszem Control (Mac OS) i wybierz polecenie Zaznacz > Nadselekcja z menu kontekstowego.
 - Wybierz polecenie Zaznacz > Nadselekcja.

Zaznaczenie wszystkich obiektów w zaznaczonej grupie

- ❖ Wykonaj jedną z poniższych 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 kolejności 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. Przykładowy dokument zawiera dwie warstwy o nazwach Warstwa 1 i Warstwa 2. Jeśli Warstwa 1 jest umieszczona poniżej Warstwy 2 na liście w panelu Warstwy, wszystko co znajduje się Warstwie 2 wyświetlane jest na zawartości Warstwy 1.

Kolejność warstw można zmienić przeciągając wybraną warstwę do nowego położenia w panelu Warstwy. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz „[Organizowanie warstw](#)” na stronie 130.

Zmiana kolejności ułożenia zaznaczonego obiektu lub grupy w warstwie

- Aby przesunąć obiekt lub grupę na samą górę lub na sam dół kolejności ułożenia, wybierz polecenie Modyfikuj > Ułóż > Przesuń na wierzch lub Przesuń na spód.
- Aby przesunąć obiekt lub grupę o jedną pozycję w górę lub w dół kolejności ułożenia, wybierz polecenie Modyfikuj > Ułóż > Przesuń do przodu lub Przesuń do tyłu.

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

Układanie obiektów między warstwami

Panel Warstwy udostępnia dodatkowy wymiar kontroli uporządkowania. Aby przesuwać zaznaczone obiekty z jednej warstwy do drugiej, przeciągnij miniaturkę wybranego obiektu lub niebieski wskaźnik selekcji do innej warstwy.

Wyrównywanie obiektów

Możesz zastosować jedno lub kilka poleceń Wyrównaj do zaznaczonych obiektów.



Aby uzyskać szybki dostęp do tych poleceń, należy skorzystać z panelu Wyrównaj (Okno > Wyrównaj).

Wyrównywanie zaznaczonych obiektów

- 1 Wybierz Modyfikuj > Wyrównaj.
- 2 Wybierz jedną z następujących opcji:
 - Od lewej** Wyrównuje obiekty do najbardziej wysuniętego w lewo zaznaczonego obiektu.
 - Na środku w pionie** Wyrównuje punkty środkowe obiektów do osi pionowej.
 - Od prawej** Wyrównuje obiekty do najbardziej wysuniętego w prawo zaznaczonego obiektu.
 - Początek** Wyrównuje obiekty do najbardziej wysuniętego w górę zaznaczonego obiektu.
 - Na środku w poziomie** Wyrównuje punkty środkowe obiektów do osi poziomej.
 - Dół** Wyrównuje obiekty do najbardziej wysuniętego w dół zaznaczonego obiektu.

Równomierne rozmieszczenie szerokości lub wysokości trzech lub więcej zaznaczonych obiektów

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

Rozdział 5: Praca z bitmapami

Tworzenie bitmap

Bitmapa to grafika złożona z małych, kolorowych kwadratów zwanych *pikselami*, które łączą się jak elementy mozaiki, tworząc obraz. Przykładami bitmapowych grafik są zdjęcia, skanowane obrazy i grafiki utworzone przez programy przeznaczone do malowania. Czasami nazywa się je *obrazami rastrowymi*.

Program Adobe® Fireworks® 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. Obrazy bitmapowe nie mogą być konwertowane na obiekty wektorowe.

Zobacz także

„[Informacje o grafice bitmapowej.](#)” na stronie 7

Tworzenie obiektów bitmapowych poprzez rysowanie

Tworzony obiekt bitmapowy wyświetlany jest na bieżącej warstwie. W panelu Warstwy zawierającym rozszerzone warstwy, można zobaczyć miniaturę rysunku i nazwę każdego obiektu bitmapowego pod warstwą, w której obiekt się znajduje. Niektóre aplikacje do obróbki grafiki bitmapowej traktują każdy obiekt bitmapowy jako osobną warstwę, ale program Fireworks łączy na warstwach obiekty bitmapowe, wektorowe i tekst.

- 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 „[Edycja bitmap](#)” na stronie 57.

Tworzenie pustych obiektów bitmapowych

Można utworzyć pustą bitmapę, a później narysować lub namalować znajdujące się w niej piksele.

❖ Wykonaj jedną z poniższych 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. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz „[Tworzenie ramek zaznaczenia pikseli](#)” na stronie 40.

Pusta bitmapa jest dodawana do bieżącej warstwy w panelu Warstwy.

Wycinanie i kopiowanie pikseli oraz wklejanie ich jako nowego obiektu bitmapowego

- 1 Zaznacz piksele przy użyciu narzędzia Ramka zaznaczenia, narzędzia Lasso lub narzędzia Róźdzka.
- 2 Wytnij lub skopiuj zaznaczenie, a następnie wklej je do nowej bitmapy.

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

Uwaga: Można także kliknąć prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknąć z przyciśniętym klawiszem Control (Mac OS) ramkę zaznaczenia pikseli i wybrać opcję wycinania lub kopiowania.

Konwersja zaznaczonych obiektów wektorowych na obraz bitmapowy

Uwaga: 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.

- ❖ Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Wybierz polecenie Modyfikuj > Spłaszcz zaznaczenie.
 - Wybierz polecenie Spłaszcz zaznaczenie z panelu Warstwy menu Opcje.

Edycja bitmap

Najczęściej używane narzędzia do edycji zdjęć znajdują się w panelu Edycja obrazu (Okno > Inne > Edycja obrazu).

Rysowanie obiektów bitmapowych

- 1 Wybierz narzędzie Ołówek .
- 2 W panelu Inspektor właściwości ustaw następujące opcje narzędzi:
 - Wyglądanie** Wygładza krawędzie rysowanych linii
 - Auto gumka** Używa koloru wypełnienia, jeśli kliknie się narzędziem Ołówek na barwie obrysu
 - Zachowaj przezroczystość** Umożliwia narzędziu Ołówek rysowanie tylko w istniejących pikselach, a nie w przezroczystych obszarach grafiki
- 3 Przeciągnij aby narysować. Przeciągnij, z wciśniętym klawiszem Shift, aby ograniczyć ścieżkę do linii poziomych, pionowych i przekątnych.

Malowanie obiektu przy użyciu narzędzia Pędzel

Aby uzyskać więcej informacji, zobacz „[Stosowanie i zmiana obrysów](#)” na stronie 114.

- 1 Wybierz narzędzie Pędzel .
- 2 Ustawia atrybuty obrysu w panelu Inspektor właściwości.
- 3 Przeciągnij by namalować.

Zmiana pikseli na kolor wypełnienia

- 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 podobne w kolorze muszą być piksele, aby zostały wypełnione. Niska wartość tolerancji powoduje wypełnienie pikseli o kolorze bliskim wartości koloru klikniętego piksela. Wysoka wartość tolerancji powoduje wypełnienie pikseli o kolorach należących do szerszego zakresu.

- 4 Kliknij obraz.

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

Stosowanie wypełnienia gradientem do zaznaczonych 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.

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

Uwaga: Kroplomierz-wskaźnik pola koloru różni się od narzędzia Kroplomierz. Zobacz „[Pobranie próbki koloru z wyskakującego okna kolorów](#)” na stronie 110.

Narzędzie Kroplomierz  pozwala pobrać próbkę koloru z obrazu.

- 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. W takim przypadku zamiast narzędzia Kroplomierz pojawi się wskaźnik kroplomierza.
- 2 Otwórz dokument programu Fireworks lub dowolny plik, który może być otwarty przez program Fireworks.
- 3 Wybierz narzędzie Kroplomierz z sekcji Kolory panelu Narzędzia. Wprowadź ustawienia opcji Próbkowanie koloru w panelu Inspektor właściwości:
 - 1 piksel** Tworzy kolor obrysu lub wypełnienia z pojedynczego piksela
 - Średnia 3x3** Tworzy kolor obrysu lub wypełnienia z uśrednionej wartości koloru obszaru 3 na 3 piksele
 - Średnia 5x5** Tworzy kolor obrysu lub wypełnienia z uśrednionej wartości koloru obszaru 5 na 5 pikseli
- 4 Kliknij narzędzie Kroplomierz gdziekolwiek w dokumencie.

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

Wymazywanie pikseli w obiekcie bitmapowym lub zaznaczeniu

- 1 Wybierz narzędzie Gumka .
- 2 Wybierz okrągły lub kwadratowy kształt gumki w panelu Inspektor właściwości.
- 3 Korzystając z suwaków ustaw wartości Krawędź, Rozmiar i Krycie.
- 4 Przeciągnij narzędzie Gumka nad pikselami, które chcesz wymazać.

Kadrowanie zaznaczonej bitmapy

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

- 1 Zaznacz obiekt bitmapowy lub narysuj ramkę zaznaczenia przy użyciu narzędzia zaznaczania bitmapy.
- 2 Wybierz polecenie Edytuj > Kadruj zaznaczoną bitmapę.
- 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.

Retuszowanie bitmap

	Narzędzie Stempel pozwala skopiować lub sklonować 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 Wyostżanie pozwala wyostżyć 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

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.

- 1 Wybierz narzędzie Stempel.
- 2 Kliknij obszar, aby wyznaczyć go jako źródło (obszar, który chcesz sklonować).

Kursor pobierania próbki staje się kursorem krzyżowym.

Uwaga: Aby wyznaczyć inny obszar pikseli do sklonowania, kliknij go trzymając naciśnięty klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS).

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

Zostaną wyświetlone dwa wskaźniki.

- Pierwszy oznacza źródło i ma kształt celownika.
- W zależności od ustawionych preferencji pędzla drugi kursor może być w kształcie stempla, celownika lub niebieskiego kółka. Podczas przeciągania drugiego kursora, piksele znajdujące się poniżej pierwszego kursora są kopiowane i stosowane do obszaru znajdującego się poniżej drugiego kursora.

Ustawienie opcji narzędzia Stempel

- 1 Wybierz narzędzie Stempel.
- 2 Ustaw opcje narzędzia Stempel w panelu Inspektor właściwości:

Rozmiar Określa rozmiar stempla.

Krawędź: Określa miękkość obrysu (100% oznacza twardy, 0% oznacza miękki).

Wyrównywanie źródła Decyduje o operacji 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 stopień widoczności tła poprzez obrys.

Tryb mieszania Określa, jak sklonowany obraz działa na tło.

Powielanie zaznaczenia pikseli

- Przeciągnij zaznaczone piksele przy użyciu narzędzia Zaznaczenie podrzędne.
- Przeciągnij zaznaczone piksele z wciśniętym klawiszem *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS) przy użyciu narzędzia Wskaźnik.

Rozmywanie, wyostanie i smużenie na obrazach

Narzędzia Rozmycie i Wyostanie wpływają na ognisko pikseli. Narzędzie rozmycie pozwala podkreślić części obrazu poprzez selektywne rozmywanie ostrego widoku jego elementów. Narzędzie Wyostanie może być przydatne do rozwiązywania problemów wynikających ze skanowania lub naprawy nieostrych zdjęć. Narzędzie Smużenie pozwala delikatnie mieszać kolory.

- 1 Wybierz narzędzie Rozmycie, Wyostanie lub Smużenie.

- 2 W panelu Inspektor właściwości ustaw następujące opcje pędzla:

Rozmiar Określa rozmiar czubka pędzla.

Krawędź: Określa miękkość czubka pędzla.

Kształt Ustawia okrągły lub kwadratowy kształt czubka pędzla.

Intensywność Określa nasilenie rozmazywania lub wyostrozania.

Opcje smużenia

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, wykorzystując 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 wyostroić, rozmyć lub smużyć.



Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt (Windows) lub Option (Macintosh) aby zmienić zachowanie z jednego narzędzia na inne.

Rozjaśnianie i przyciemnianie części obrazu

Narzędzia Rozjaśnianie i Ściemnianie pozwalają odpowiednio rozjaśnić i przyciemnić piksele obrazu. Korzystanie z tych narzędzi jest podobne do zwiększania i zmniejszania poziomu ekspozycji przy wywoływaniu zdjęcia.

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

- 2 Ustaw opcje pędzla oraz poziom ekspozycji w panelu Inspektor właściwości.

Wartości ekspozycji obejmują zakres od 0% do 100%. Wyższe wartości powodują mocniejsze efekty.

- 3 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

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

Uwaga: Naciśnięcie klawisza Alt (Windows) pozwala tymczasowo przełączać narzędzia Rozjaśnianie i Ściemnianie.

Usuwanie efektu czerwonych oczu ze zdjęć

Narzędzie Usuwanie efektu czerwonych oczu szybko maluje wyłącznie czerwone obszary na zdjęciu, zastępując czerwony kolor odcieniami szarości i czernią.



Oryginalne zdjęcie po użyciu narzędzia Usuwanie efektu czerwonych oczu

- 1 W sekcji Bitmapa panelu Narzędzia wybierz narzędzie Usuwanie efektu czerwonych oczu  (jeśli jest niewidoczne, kliknij i przytrzymaj przycisk myszy na narzędziu Stempel, aż zostanie wyświetlone wyskakujące menu).
- 2 Ustaw poniższe opcje 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 czerwonych kolorów.
- 3 Przeciągnij wskaźnik krzyżowy nad czerwonymi źrenicami na zdjęciu.
Jeśli efekt nie zniknie, wybierz polecenie Edycja > Cofnij i powtórz kroki 2 i 3 z innymi ustawieniami parametrów Tolerancja i Intensywność.

Zamiana kolorów w obiektach bitmapowych



Oryginalne zdjęcie; po użyciu narzędzia Zastępowanie koloru

Zamiana koloru przy użyciu próbki koloru

- 1 W sekcji Bitmapa panelu Narzędzia wybierz narzędzie Zastąp kolor  (jeśli jest niewidoczne, kliknij i przytrzymaj przycisk myszy na narzędziu Stempel, aż zostanie wyświetlone wyskakujące menu).
- 2 W polu Z panelu Inspektor właściwości kliknij Próbkę.
- 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.

Tolerancja Określa zakres kolorów do zastąpienia (0 oznacza zastąpienie tylko koloru określonego w polu Z koloru, 100 oznacza zastąpienie wszystkich kolorów podobnych do określonego w polu Z koloru).

Intensywność Określa stopień zastępowania koloru określonego w polu Z koloru.

Kolorowanie Zastępuje kolor określony w polu Z koloru kolorem określonym w polu Do koloru. Odznacz 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.

- 6 Przeciągnij narzędzie nad kolorem, który chcesz zastąpić.

Zamiana koloru na kolor zaznaczony na obrazie

- 1 W sekcji Bitmapa panelu Narzędzia wybierz narzędzie Zastąp kolor  (jeśli jest niewidoczne, kliknij i przytrzymaj przycisk myszy na narzędziu Stempel, aż zostanie wyświetlone wyskakujące 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.
- 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.

Rozmywanie krawędzi poprzez wtapianie

Wtapianie rozmywa krawędzie zaznaczenia pikseli i umożliwia połączenie się tego obszaru z otaczającymi pikselami. Wtapianie jest przydatne podczas operacji kopiowania i wklejania pikseli w inne tło.



- Aby zastosować wtapianie podczas zaznaczania pikseli, wybierz narzędzie zaznaczania bitmapy oraz opcję Wtapianie z wyskakującego menu Krawędź w panelu Inspektor właściwości. Przeciągnij suwak w celu ustawienia liczby pikseli, które mają zostać rozmyte wzdłuż krawędzi, a następnie zaznacz wybrany obszar.
- Aby wtapiać przy użyciu paska menu, wybierz polecenie Zaznacz > Wtapianie i wpisz wartość promienia wtapiania w oknie dialogowym Wtop zaznaczenie.

Wartość promienia wyznacza liczbę pikseli, które są wtopione z każdej strony granicy zaznaczenia.

Dopasowanie koloru i odcienia bitmapy

Aby uzyskać więcej informacji, zobacz „[Kontrola sposobu odrysowania dokumentu na ekranie](#)” na stronie 30.

Filtry dopasowywania koloru i odcienia programu Fireworks pozwalają poprawić i uwydatnić kolory w obrazach bitmapowych.

- Aby zastosować filtry, które można usuwać i edytować i które nie powodują trwałej zmiany pikseli, użyj filtrów aktywnych. Firma Adobe zaleca, aby korzystać z filtrów w formie filtrów aktywnych zawsze, gdy jest to możliwe.

***Uwaga:** Chociaż filtry aktywne zapewniają większą elastyczność, to ich duża liczba w dokumencie może spowalniać działanie programu Fireworks.*

- Aby zastosować filtry na stałe bez możliwości usunięcia, wybierz odpowiednią opcję z menu Filtry.
- Filtrów aktywnych z menu Filtry nie można stosować do zaznaczeń pikseli. Można wybrać obszar bitmapy i utworzyć z niego oddzielną bitmapę, a następnie zastosować do niej filtr aktywny.
- Jeśli zastosujesz filtr do wybranego obiektu wektorowego przy użyciu menu Filtry, program Fireworks dokona konwersji zaznaczonego obiektu na bitmapę.

Stosowanie aktywnego filtra do obszaru zdefiniowanego poprzez ramkę zaznaczenia bitmapy

1 Wybierz narzędzie do zaznaczania bitmap i narysuj ramkę zaznaczenia.

2 Wybierz Edytuj > Wytnij.

3 Wybierz polecenie Edycja > 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.

Dostosowanie zakresu tonalnego bitmap

Bitmapa z pełnym zakresem odcieni powinna mieć parzystą liczbę pikseli we wszystkich obszarach. Dostępne są trzy opcje dostosowywania zakresu tonalnego: przy użyciu funkcji Poziomy, przy użyciu krzywych (zachowana dokładność) lub przy użyciu funkcji Auto-poziomy (dostosowanie automatyczne).

Cecha Poziomy koryguje bitmapy z dużym stężeniem pikseli podświetlonych oraz zawierających półcienie i cienie.

Światła Koryguje nadmiar jasnych pikseli, które powodują, że obraz jest wyblakły

Półcienie Koryguje nadmiar pikseli w półcieniach, które powodują, że obraz uzyskuje mdły wygląd

Cienie Koryguje nadmiar ciemnych pikseli, który powoduje ukrycie wielu szczegółów

Funkcja Poziomy przyporządkowuje najciemniejszym pikselom kolor czarny, najjaśniejszym — biały, a następnie proporcjonalnie rozkłada 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, użyj pola Histogram w oknie dialogowym Poziomy. Histogram to graficzna reprezentacja rozkładu pikseli na światła, półcień i cienie.

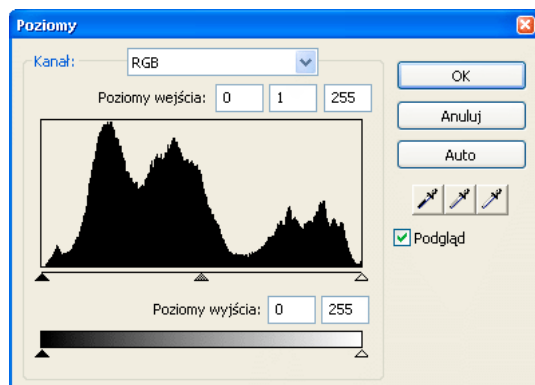
Histogram pomaga określić najlepszą metodę korygowania zakresu tonalnego obrazu. Wysokie stężenie pikseli zaciemnionych lub podświetlonych wskazuje na możliwość poprawienia obrazu poprzez zastosowanie cech Poziomy lub Krzywe.

Pozioma oś reprezentuje wartości koloru od najciemniejszego (0) do najjaśniejszego (255). Oś poziomą należy czytać od lewej do prawej: ciemniejsze piksele znajdują się po lewej stronie, półcień na środku, a jaśniejsze piksele po prawej.

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

Dostosowanie świateł, półcieni i cieni przy użyciu funkcji Poziomy

- 1 Wybierz obraz bitmapowy.
- 2 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - W panelu Inspektor właściwości kliknij ikonę (+) znajdującą się obok etykiety Filtry, a następnie w wyskakującym menu Filtry wybierz opcję Dopasuj kolor > Poziomy.
 - Wybierz polecenie Filtry > Dopasuj kolor > Poziomy.



Okno dialogowe Poziomy

 Aby zobaczyć zmiany w przestrzeni roboczej, wybierz polecenie Podgląd w oknie dialogowym. Obraz aktualizowany jest automatycznie w miarę wprowadzania zmian.

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

4 Przeciągnij suwaki Poziomy wejścia znajdujące się pod histogramem:

- 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.

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 światła.

5 Przeciągnij suwaki Poziomy wyjścia, aby dostosować wartości kontrastu:

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

Automatyczne dopasowanie światła, półcieni i cieni

1 Wybierz obraz.

2 Wykonaj jedną z poniższych czynności:

- W panelu Inspektor właściwości kliknij ikonę (+) znajdującą się obok etykiety Filtry, a następnie w wyskakującym menu Filtry wybierz opcję Dopasuj kolor > Auto-poziomy.
- Wybierz polecenie Filtry > Dopasuj kolor > Poziomy.

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

Dostosowanie określonego koloru z zakresu tonalnego przy użyciu krzywych

Funkcje Krzywe pozwala na dokładniejszą kontrolę zakresu tonalnego niż funkcja Poziomy. Funkcja Krzywe pozwala dostosować każdy kolor z zakresu tonalnego bez wpływania na inne kolory.

Siatka w oknie dialogowym Krzywe ilustruje dwie wartości jasności:

Osie poziome Reprezentuje oryginalną jasność pikseli pokazaną w polu Wejście

Osie pionowe Reprezentuje 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.

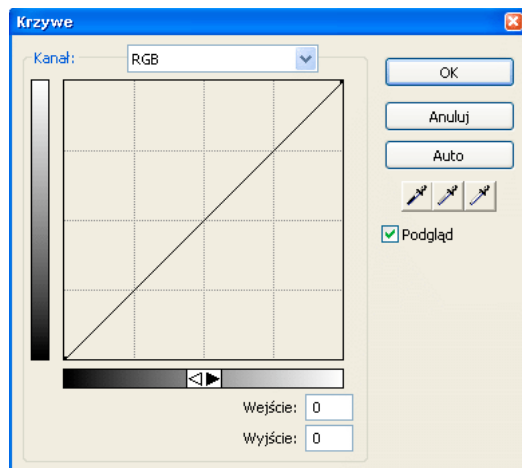
1 Wybierz obraz.

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.

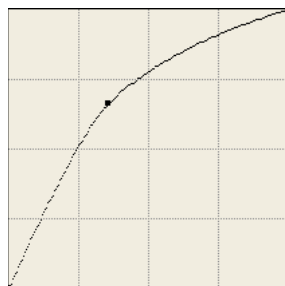
Uwaga: Jeśli panel Inspektor właściwości jest częściowo zminimalizowany, kliknij przycisk Dodaj filtry zamiast przycisku Plus.

- Wybierz polecenie Filtry > Dopasuj kolor > Krzywe.



Krzywe, okno dialogowe

- 3 W wyskakującym menu Kanał wybierz, czy zastosować zmiany do poszczególnych kanałów kolorów, czy do wszystkich kolorów.
- 4 Kliknij punkt na przekątnej siatki i przeciągnij go do nowej pozycji w celu dopasowania krzywej.
 - Każdy punkt krzywej ma swoje wartości Wejścia i Wyjścia. Podczas przeciągania punktu wartości Wejścia i Wyjścia są automatycznie uaktualniane.
 - Wartości jasności krzywej rozciągają się pomiędzy 0 i 255, gdzie 0 reprezentuje cienie.



Krzywa po przeciągnięciu punktu w celu dopasowania

💡 Aby dopasować automatycznie światła, półcień i cienie kliknij przycisk Auto w oknie dialogowym Krzywe.

Usuwanie punktu na krzywej

- ❖ Przeciągnij punkt poza siatkę.

Uwaga: Nie można usuwać punktów końcowych krzywej.

Ręczne dostosowanie balansu tonalnego

- 1 Otwórz okno dialogowe Poziomy lub Krzywe i wybierz kanał koloru z wyskakującego menu Kanał.
- 2 Wybierz odpowiedni kroplomierz w celu skasowania wartości odcieni w obrazie:
 - Kliknij najjaśniejszy piksel na obrazie przy użyciu kroplomierza Światło  w celu skasowania wartości światła.
 - Kliknij piksel neutralnego koloru w obrazie przy użyciu kroplomierza 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 półcieni obrazu.



Oryginalny; po dopasowaniu jasności

- 1 Wybierz obraz.
- 2 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - W panelu Inspektor właściwości kliknij ikonę (+) znajdującą się obok etykiety Filtry, a następnie w wyskakującym menu Filtry wybierz opcję Dopasuj kolor > Jasność/Kontrast.
 - Wybierz polecenie Filtry > Dopasuj kolor > Jasność/Kontrast.
- 3 Przeciągnij suwaki Jasność i Kontrast, aby wyregulować ustawienia w zakresie od -100 do 100.

Zmiana kolorów obiektu poprzez mieszanie

Aby uzyskać więcej informacji, zobacz „[Informacje o trybach mieszania](#)” na stronie 145.

Kiedy mieszasz kolory, kolor jest dodawany na wierzchu obiektu. Domieszanie koloru do istniejącego obiektu przypomina korzystanie z funkcji Barwa/Nasycenie. Mieszanie pozwala jednak szybko zastosować określony kolor z panelu próbek koloru.

- 1 W panelu Inspektor właściwości kliknij ikonę (+) znajdującą się obok etykiety Filtry, a następnie w wyskakującym menu Filtry wybierz opcję Dopasuj kolor > Wypełnienie kolorem.
- 2 Wybór trybu mieszania Wartość domyślna to Zwykły.
- 3 Wybierz kolor wypełnienia z pola koloru w wyskakującym menu.
- 4 Wybierz wartość procentową nieprzezroczystości dla wypełnienia kolorem i naciśnij Enter.

Dopasowanie barwy i nasycenia

Dopasuj ton koloru (barwę), jego intensywność (nasycenie) lub jasność na obrazie.



Oryginalny; po dopasowaniu nasycenia

- 1 Wybierz obraz.
- 2 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - W panelu Inspektor właściwości kliknij ikonę (+) znajdującą się obok etykiety Filtry, a następnie w wyskakującym menu Filtry wybierz opcję Dopasuj kolor > Barwa/Nasycenie.
 - Wybierz polecenie Filtry > Dopasuj kolor > Barwa/Nasycenie.
- 3 Użyj suwaków, aby dostosować kolory obrazu.
 - Wartości barwy mieszczą się w przedziale od -180 do 180.
 - Wartości nasycenia i jasności mieszczą się w przedziale od -100 do 100.

Zmiana obrazu RGB w obraz złożony z dwóch odcieni lub dodanie koloru do obrazu w skali 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.

Odwrócenie wartości kolorów obrazu

Każdy kolor obrazu można zamienić 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

- 1 Wybierz obraz.
- 2 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - W panelu Inspektor właściwości kliknij ikonę (+) znajdującą się obok etykiety Filtry, a następnie w wyskakującym menu Filtry wybierz opcję Dopasuj kolor > Przywróć.
 - Wybierz polecenie Filtry > Dopasuj kolor > Odwróć.

Zmiana obiektu na skalę szarości

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Wybierz polecenie Polecenia > Tworzenie > Konwertuj na skalę szarości.

Zmiana obiektu na sepię

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Wybierz polecenie Polecenia > Tworzenie > Konwertuj na sepię.

Rozmywanie i wyostrażanie bitmap

Opcje rozmywania

Rozmycie Rozmywa ostrość wybranych pikseli.

Rozmycie silniejsze Rozmywa około trzy razy silniej niż Rozmycie.

Rozmycie gaussowskie Stosuje średnią ważoną rozmycia do każdego piksela w celu uzyskania efektu nieostrości. Zakres wartości promienia rozmycia to 0,1–250. Zwiększenie promienia powoduje nasilenie efektu rozmycia.

Poruszenie Tworzy wrażenie, że obraz się porusza. Wartości odległości mieszczą się w przedziale od 1 do 100. Zwiększenie odległości powoduje nasilenie efektu rozmycia.

Rozmycie promieniste Tworzy wrażenie, że obraz się obraca. Wartości jakości mieszczą się w przedziale od 1 do 100. Podniesienie jakości powoduje efekt rozmycia z mniejszą ilością powtórzeń oryginalnego obrazu.

Powiększenie Tworzy wrażenie, że obraz zbliża się lub oddala od obserwatora. Wymagane jest ustawienie opcji Wartość i Jakość. Podniesienie jakości powoduje efekt rozmycia z mniejszą ilością powtórzeń oryginalnego obrazu. Zwiększenie wartości powoduje nasilenie efektu rozmycia.

- 1 Wybierz obraz.
- 2 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - W panelu Inspektor właściwości kliknij ikonę (+) znajdującą się obok etykiety Filtry, a następnie w wyskakującym menu Filtry wybierz opcję Rozmycie.
 - Wybierz Filtry > Rozmycie > [opcja rozmycia].
- 3 Ustaw pozostałe wartości wybranej opcji rozmycia.

Zamiana bitmapy na rysunek liniowy

Obrazy bitmapowe można zmienić tak, aby wyglądały jak rysunki, poprzez rozpoznanie przejść kolorów w obrazach i zamianę ich na linie. Wykonaj jedną z poniższych czynności:

- W panelu Inspektor właściwości kliknij ikonę (+) znajdującą się obok etykiety Filtry, a następnie w wyskakującym menu Filtry wybierz opcję Inne > Szukanie krawędzi.
- Wybierz polecenie Filtry > Inne > Szukanie krawędzi.



Oryginalny; po zastosowaniu filtra Szukanie krawędzi

Konwersja obrazu na przezroczystość

Tekst i obiekty można konwertować na przezroczystość w oparciu o przezroczystość obrazu. Wykonaj jedną z poniższych czynności:

- W panelu Inspektor właściwości kliknij ikonę (+) znajdującą się obok etykiety Filtry, a następnie w wyskakującym menu Filtry wybierz opcję Inne > Konwertuj na Alfa.
- Wybierz polecenie > Inne > Konwersja do alfa.

Wyost్రanie obrazu

Opcja Wyost్రanie pozwala skorygować nieostre obrazy:

Wyost్రanie Poprawia nieostre obrazy przez zwiększenie kontrastu przylegających do siebie pikseli.

Silniejsze wyost్రanie Zwiększa kontrast przylegających do siebie pikseli około trzy razy silniej niż filtr Wyost్రanie.

Maska wyost్రająca Wyost్రza obraz poprzez dopasowanie kontrastu krawędzi pikseli. Ta opcja oferuje największą kontrolę, a zatem jest to zazwyczaj najlepsza opcja dla wyost్రania obrazu.



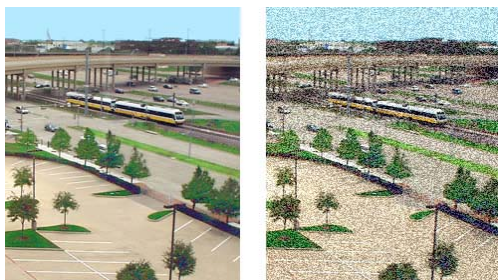
Oryginalny; po wyostrzeniu

- 1 Wybierz obraz.
- 2 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - W panelu Inspektor właściwości kliknij ikonę (+) znajdującą się obok etykiety Filtry, a następnie w wyskakującym menu Filtry wybierz opcję Wyostczenie.
 - Wybierz Filtry > Wyostczenie > [opcja wyostczenia].
Zostanie zastosowana opcja Wyostczenie lub Wyostczenie mocniejsze.
- 3 (Opcja Maski wyostczającej) Przeciągnij suwak Siła wyostczania, aby wybrać intensywność efektu wyostczania w zakresie od 1% do 500%.
- 4 Przeciągnij suwak Promień piksele, aby wybrać promień od 0,1 do 250.
Wzrost promienia skutkuje większym obszarem ostrego kontrastu otaczającym każdą krawędź piksele.
- 5 Przeciągnij suwak Próg, aby wybrać próg między 0 a 255.
Wartości oscylujące między 2 a 25 są najczęściej używane. Wzrost wartości progu powoduje wyostczenie tylko pikseli obrazu, które mają wyższy kontrast. Spadek wartości progu dotyczy pikseli o niższym kontraście. Próg o wartości 0 wyostcza wszystkie piksele obrazu.

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. W kontekście edycji obrazów pojęcie *szumu* odnosi się do losowych wariacji koloru pikseli, które tworzą obraz.

Czasami, na przykład podczas wklejania fragmentu jednego obrazu do drugiego, różnica między wielkością losowej wariacji kolorów w tych obrazach może być wyraźnie widoczna. Może to uniemożliwiać płynne połączenie obrazów. W takim przypadku można dodać szum do jednego lub obu tych obrazów, tworząc złudzenie, że obydwa pochodzą z tego samego źródła. Szum można także dodać do obrazu, aby osiągnąć efekt artystyczny, na przykład efekt starej fotografii lub szumu na ekranie telewizyjnym.



Oryginalne zdjęcie; po dodaniu szumu

Dodawanie szumu

- 1 Wybierz obraz.
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności, aby otworzyć okno dialogowe Dodaj szum.
 - W panelu Inspektor właściwości kliknij ikonę (+) znajdującą się obok etykiety Filtry, a następnie w wyskakującym menu Filtry wybierz opcję Szum > Dodaj szum.
 - 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 zachować możliwość dopasowania tego filtra, wyłączenia go lub usunięcia, zastosuj go jako filtr aktywny, tak jak jest to opisane w pierwszej wypunktowanej opcji w tym kroku. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz „[Korzystanie z filtrów aktywnych](#)” na stronie 122.

- 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 opcję Kolor, aby zastosować szum do koloru. Usuń zaznaczenie opcji, aby zastosować wyłącznie szum monochromatyczny.
- 5 Kliknij przycisk OK.

Rozdział 6: Praca z obiektami wektorowymi

Obiekt wektorowy jest grafiką komputerową, której kształt określa ścieżka. Kształt tej ścieżki wektorowej jest określony przez punkty rysowane wzdłuż niej. Obrys obiektu wektorowego naśladuje kształt ścieżki, a jego wypełnienie zajmuje wyznaczony przez nią obszar. Obrys i wypełnienie decydują o wyglądzie grafiki publikowanej na stronie internetowej lub na wydruku.

Wśród kształtów obiektów wektorowych można wyróżnić kształty podstawowe, auto-kształty (grupy obiektów wektorowych posiadające specjalne kontrolki dostosowywania atrybutów) oraz kształty dowolne. Istnieje wiele narzędzi i technik, które można zastosować do rysowania i edycji obiektów wektorowych.

Podstawowe kształty

Podstawowe kształty to linie, prostokąty, elipsy, prostokąty zaokrąglone, wielokąty i gwiazdy.

Rysowanie i edycja kształtów podstawowych

Narzędzie Prostokąt i narzędzie Prostokąt zaokrąglony rysują prostokąty jako obiekty zgrupowane. Aby przesunąć punkt narożny prostokąta niezależnie od innych, należy rozgrupować prostokąt lub użyć narzędzia Podselekcja .

Więcej informacji na temat zmiany rozmiaru i skalowania obiektów można znaleźć w punkcie „[Przekształcanie i zniekształcanie obiektów i zaznaczeń](#)” na stronie 48.

Rysowanie linii, prostokąta lub elipsy

- 1 Wybierz narzędzie Linia, Prostokąt lub Elipsa z panelu Narzędzia.
- 2 (Opcjonalne) Ustaw atrybuty obrysu i wypełnienia w panelu Inspektor właściwości.
- 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.

Rysowanie kształtu od punktu środkowego

- ❖ Umieść kursor w zamierzonym punkcie środkowym i przeciągnij narzędziem rysowania z naciśniętym klawiszem Alt (Windows) albo Option (Mac OS). Przytrzymaj dodatkowo klawisz Shift, aby wymusić zachowanie proporcji.

Dodawanie grotów strzałek do linii

- 1 Narysuj lub wybierz linię.
- 2 Wybierz polecenie Polecenia > Kreatywne > Dodaj grotów strzałek.
- 3 Ustaw następujące opcje:
 - Wybierz odpowiednio opcję Dodaj na początku i Dodaj na końcu oraz ustaw styl grotów.

- Wybierz odpowiednio opcję Zastosuj obrys i Kolor kryjący.

Dopasowanie położenia kształtu podstawowego w trakcie rysowania

- ❖ Trzymając wciśnięty przycisk myszy, naciśnij i przytrzymaj klawisz spacji (tylko prostokąty i elipsy), a następnie przeciągnij obiekt w inne położenie na obszarze roboczym. Zwolnij klawisz Spacji, aby kontynuować rysowanie obiektu.

Zmiana rozmiaru linii, prostokąta lub elipsy

Skalowanie obiektu wektorowego nie zmienia szerokości jego obrysu. Rozmiar obiektów zmieniany jest z zachowaniem proporcji.

- ❖ Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Wprowadź nowe wartości szerokości (Sz) lub wysokości (W) w oknie Inspektor właściwości albo w panelu Informacje.
 - W sekcji Zaznacz panelu Narzędzia wybierz narzędzie Skalowanie i przeciągnij uchwyt przekształcania narożnika.
 - Wybierz polecenie Modyfikuj > Przekształć > Skaluj i przeciągnij narożny uchwyt przekształcania lub wybierz Modyfikuj > Przekształć > Przekształcenie numeryczne i wprowadź nowe wymiary.
 - Przeciągnij narożnik prostokąta.

Rysowanie podstawowych prostokątów zaokrąglonych

Użytkownik określa zaokrąglenie rogów w procentach lub pikselach. Przy określaniu zaokrąglenia w pikselach maksymalna wartość wynosi połowę długości najkrótszego boku prostokąta; wyższe wartości nie dają większego efektu.

- 1 Wybierz narzędzie Wielokąt w sekcji Prostokąt panelu Narzędzia.
- 2 Przeciągnij na obszarze roboczym, aby narysować prostokąt.
- 3 W oknie Inspektora właściwości wybierz procenty lub piksele z menu podręcznego z prawej strony pola Zaokrąglenie. Ustaw wartość procentową korzystając z suwaka lub wpisz w polu wartość z przedziału od 0 do 100. Jeśli wybierzesz piksele, możesz wprowadzić maksymalnie połowę długości najkrótszego boku prostokąta.



Aby uzyskać zaokrąglone narożniki, w trakcie przeciągania naciśnij klawisz Strzałka w górę lub Strzałka w prawo. Użyj klawiszy Strzałka w dół lub Strzałka w lewo, aby zmniejszyć zaokrąglenie.

Rysowanie podstawowego wielokąta

Narzędzie Wielokąt umożliwia rysowanie wielokątów równobocznych (także trójkątów) z rozpoczęciem w punkcie środkowym.

- 1 Wybierz narzędzie Wielokąt w sekcji Wektorowe panelu Narzędzia.
- 2 W panelu Inspektor właściwości wykonaj jedną z poniższych czynności, aby określić ilość boków:
 - Użyj wyskakującego suwaka Boki, aby wybrać od 3 do 25 boków.
 - Wprowadź liczbę od 3 do 360 w polu Boki.
- 3 Przeciągnij aby narysować wielokąt.

Aby ograniczyć zmianę orientacji wielokąta do skoku co 45°, przytrzymaj w trakcie rysowania wciśnięty klawisz Shift.

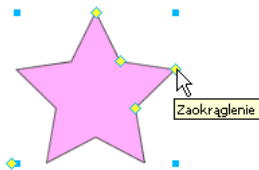
Rysowanie gwiazdy

- 1 Wybierz narzędzie Wielokąt w sekcji Wektorowe panelu Narzędzia.
- 2 W oknie Inspektor właściwości wybierz opcję Gwiazda w wyskakującym menu Kształt.
- 3 W polu Boki wprowadź liczbę ramion gwiazdy.
- 4 W polu 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 zmianę orientacji gwiazdy do skoku co 45°, przytrzymaj wciśnięty klawisz Shift w trakcie przeciągania.

Auto-kszałyty

W odróżnieniu od innych grup obiektów, auto-kszałyty oprócz uchwytów grupy obiektów mają także punkty kontrolne w kształcie rombu. Przeciąganie punktu kontrolnego zmienia tylko związaną z nim własność wizualną. Większość punktów kontrolnych posiada podpowiedzi opisujące ich wpływ na auto-kszałt.



Narzędzia Auto-kszałyty tworzą kształty o predefiniowanej orientacji. Na przykład, narzędzie Strzałka rysuje strzałki poziome.

Aby uzyskać informacje na temat zmiany orientacji, zobacz „[Przekształcanie i zniekształcanie obiektów i zaznaczeń](#)” na stronie 48.

Narzędzia auto-kształtów

Strzałka Proste strzałki o dowolnych proporcjach oraz proste lub wygięte linie.

Linia strzałki Proste, cienkie linie strzałki, umożliwiające dostęp do często stosowanych grotów strzał (wystarczy kliknąć dowolny koniec linii).

Prostokąt ścięty Prostokąty o fazowanych narożnikach.

Prostokąt wcięty Prostokąty z wcięciami (narożniki są zaokrąglone do wewnątrz prostokąta).

Linia łącznika Trójsegmentowe linie łącznika, podobne do tych, które łączą elementy schematów blokowych i organizacyjnych.

Pierścień Wypełnione pierścienie.

Kształt L Kształty o prostokątnych narożnikach.

Narzędzie Miarka Proste linie strzałek, które wskazują w pikselach lub calach wymiary kluczowych elementów projektu.

Wykres kołowy Wykresy kołowe.

Prostokąt zaokrąglony Prostokąty o zaokrąglonych narożnikach.

Wielokąt inteligentny Wielokąt równoboczne z liczbą boków od 3 do 25.

Spirala Otwarte spirale.

Gwiazda Gwiazdy o liczbie ramion od 3 do 25.

Rysowanie auto-kształtu

- 1 W sekcji Wektor panelu Narzędzia wybierz w wyskakującym menu narzędzie Auto-kształt.
- 2 Wykonaj jedną z poniżej czynności:
 - Przeciągnij na obszarze roboczym aby narysować kształt.
 - Kliknij na obszarze roboczym, aby umieścić kształt w jego domyślnym rozmiarze.

Dodawanie cienia do auto-kształtu

Polecenie Dodaj cień dodaje cień poniżej zaznaczonego obiektu w oparciu o jego rozmiary. Cień jest w rzeczywistości auto-kształtem i posiada punkty kontrolne pozwalające zmieniać jego wygląd. Na przykład przeciągnięcie punktu kontrolnego Kierunek z wciśniętym klawiszem Shift pozwala ograniczyć przesunięcie do kąta 45 stopni. Kliknięcie punktu kontrolnego Kierunek powoduje odtworzenie oryginalnego kształtu cienia. Polecenie Dodaj cień automatycznie przenosi kształt nowego cienia o jeden poziom wstecz. Jeśli nie zastosujesz tego polecenia tylko do jednego obiektu na wierzchu bieżącej warstwy, cień może być wyświetlony ponad zaznaczonym obiektem,

- 1 Zaznacz obiekt w obszarze roboczym.
- 2 Wybierz polecenie Polecenia > Tworzenie > Dodaj cień.
- 3 (Opcjonalne) Aby zmodyfikować cień, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przeciągnij punkt kontrolny Kierunek, aby ograniczyć przesunięcie do kąta 45 stopni.
 - Kliknij punkt kontrolny Kierunek, aby wyzerować cień (jego rozmiar będzie identyczny z oryginałem).
 - Kliknij punkt kontrolny kierunku z wciśniętym klawiszem Control lub Command, aby wyzerować tylko oś x.
 - Kliknij dwukrotnie punkt kontrolny Perspektywa, aby wyzerować tylko szerokość cienia.

Dokładna zmiana właściwości auto-kształtu

Użyj panelu Właściwości auto-kształtu, aby precyzyjnie modyfikować zaznaczony auto-kształt metodą numeryczną lub wstawić inny auto-kształt do dokumentu.

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).

Możliwość zmiany poszczególnych właściwości zależy od typu auto-kształtu.

- 1 Wstaw Auto-kształt do dokumentu.
- 2 Wybierz polecenie Okno > Właściwości auto-kształtu.
- 3 Dostosuj właściwości.



W przypadku kształtu Prostokąt można zablokować narożniki tak, aby modyfikacja jednego narożnika wpływała na wszystkie cztery. Możesz też zmieniać właściwości tylko jednego narożnika.

- 4 Aby zastosować zmiany naciśnij klawisz Tab lub Enter.

Użyj punktów kontrolnych, aby dokładniej dostosować auto-kształt na obszarze roboczym. Odpowiednie wartości w panelu Właściwości auto-kształtu będą na bieżąco aktualizowane.

Zmiana właściwości auto-kształtu przy użyciu punktów kontrolnych

Zaznacz auto-kształt, a następnie ustaw jego właściwości przy użyciu żółtych punktów kontrolnych.

 Nazwy punktów kontrolnych opisują ich funkcje. Aby wyświetlić nazwę, przesunij wskaźnik myszy nad punkt kontrolny i zaczekaj na wyświetlenie wskazówki.

Dostosowywanie auto-kształtów strzałek

- Aby dostosować szerokość i ostrość grotu strzały, przeciągnij punkty kontrolne Grot strzałki i Rozmiar strzałki.
- Aby dostosować szerokość, wysokość, grubość i zaokrąglenie narożników trzonu strzałki, przeciągnij punkty kontrolne o odpowiednich nazwach.

 Aby uzyskać wygiętą strzałkę, przeciągnij w prawo lub w lewo punkt kontrolny szerokości lub wysokości.

Dostosowywanie auto-kształtów linii strzałek

- Aby przechodzić pomiędzy opcjami grotów, należy kliknąć punkt kontrolny na dowolnym końcu linii.
- Przeciągnij punkt kontrolny, aby wydłużyć lub skrócić linię.

Dostosowywanie auto-kształtów prostokąt ścięty, wcięty i zaokrąglony

- Aby dostosować wszystkie narożniki prostokąta jednocześnie, przeciągnij punkt kontrolny narożnika.
- Aby dostosować tylko jeden z nich, przeciągnij ten punkt, trzymając naciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
- Aby zmienić rozmiar prostokąta bez modyfikacji narożników, przeciągnij punkt kontrolny Przeciągnij, aby zmienić rozmiar.
- Aby przekonwertować wszystkie narożniki prostokąta na inny typ, kliknij dowolny punkt kontrolny.
- Aby przekształcić jeden narożnik w inny typ, kliknij wybrany punkt kontrolny narożnika z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Dostosowywanie auto-kształtów linia łącznika

- Aby przenieść punkt początkowy lub końcowy, przeciągnij punkt kontrolny znajdujący się na początku lub na końcu linii łącznika.
- Aby przenieść poprzeczną kreskę, przeciągnij punkt kontrolny pozycji w poziomie.
- Aby dostosować wszystkie narożniki, przeciągnij któryś punkt kontrolny narożnika.
- Aby dostosować tylko jeden z nich, przeciągnij punkt kontrolny narożnika, trzymając naciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Dostosowywanie auto-kształtów pierścieni

Auto-kształty pierścieni posiadają początkowo trzy punkty kontrolne. Do każdego nowo dodanego segmentu program Fireworks dodaje punkt kontrolny do zmiany rozmiaru i podziału tego segmentu.

- Aby dodać sekcję, przeciągnij z naciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Macintosh) punkt kontrolny Dodaj/podziel segment na obwodzie zewnętrznym kształtu.
- Aby usunąć sekcję, przeciągnij punkt kontrolny Dodaj/podziel segment na obwodzie zewnętrznym kształtu w celu określenia, która część kształtu ma pozostać na obszarze roboczym.
- Aby zmienić promień wewnętrzny, przeciągnij punkt kontrolny promienia wewnętrznego.

- Aby ustawić rozmiar promienia wewnętrznego na zero, kliknij punkt kontrolny resetowania promienia.

Dostosowywanie auto-kształtów kształt-L

- Aby zmienić wysokość lub szerokość sekcji, przeciągnij jeden z dwóch punktów kontrolnych wysokości/szerokości.
- Aby dostosować zaokrąglenie narożników, przeciągnij punkt kontrolny Promień narożnika.

Dostosowywanie auto-kształtów narzędzia Miarka

- Aby zmienić długość lub kąt mierzonej sekcji, przeciągnij punkt kontrolny na jednym z końców linii.
- Aby zmienić jednostki z pikseli na cale, przytrzymaj klawisz Control (Windows) lub Command (Mac OS) przy przeciąganiu punktu kontrolnego.
- Aby wydłużyć lub skrócić linię graniczną mierzonego obszaru, przeciągnij punkt kontrolny z dowolnej strony pomiaru numerycznego.

 *Narzędzie Miarka jest przydatne podczas tworzenia specyfikacji interfejsu. Kliknij ikonę oka w panelu Warstwy, aby ukryć pomiary.*

Dostosowywanie auto-kształtów wykres kołowy

Auto-kształty wykres kołowy posiadają początkowo trzy punkty kontrolne. Do każdego nowo dodanego segmentu program Fireworks dodaje punkt kontrolny do zmiany rozmiaru i podziału tego segmentu.

- Aby dodać sekcje, przeciągnij z naciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Macintosh) punkt kontrolny Przeciągnij, aby segmentować na obwodzie zewnętrznym kształtu.
- Aby zmienić rozmiar wycinka wykresu kołowego, przeciągnij punkt kontrolny Przeciągnij, aby segmentować na obwodzie zewnętrznym kształtu.
- Aby wyzerować wykres kołowy do jednego wycinka, kliknij punkt kontrolny zerowania.

Dostosowywanie auto-kształtów wielokąt inteligentny

- Aby zmienić rozmiar wielokąta lub go obrócić, przeciągnij punkt kontrolny skalowania i obrotu. Aby tylko obrócić wielokąt, przeciągnij ten punkt, trzymając naciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
- Aby dodać lub usunąć sekcje, przeciągnij punkt kontrolny sekcji.
- Aby zmienić liczbę boków, przeciągnij punkt kontrolny boków.
- Aby podzielić wielokąt na segmenty, przeciągnij punkt kontrolny boków, trzymając naciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
- Aby zmienić rozmiar wewnętrznego wielokąta, przeciągnij punkt kontrolny wewnętrznego wielokąta.
- Aby wyzerować rozmiar wewnętrznego wielokąta, kliknij punkt kontrolny zerowania wewnętrznego wielokąta.

Dostosowywanie auto-kształtów spirala

- Aby zmienić liczbę zwojów, przeciągnij punkt kontrolny Spirale.
- Aby otworzyć lub zamknąć spiralę, kliknij punkt kontrolny otwarcia/zamknięcia spirali.

Dostosowywanie auto-kształtów gwiazda

- Aby zmienić liczbę boków, przeciągnij punkt kontrolny ramion.
- Aby dostosować odległość między ramionami, przeciągnij punkt kontrolny odległości między ramionami.
- Aby dostosować ramiona, przeciągnij punkt kontrolny szczytów.

- Aby dostosować stopień zaokrąglenia szczytów i wgłębień, przeciągnij punkt kontrolny Zaokrąglenie.

Użycie dodatkowych auto-kształtów

Panel Auto-kształty zawiera dodatkowe auto-kształty, które są bardziej złożone od kształtów dostępnych w panelu Narzędzia. Auto-kształty te można umieszczać na rysunku przeciągając je z panelu Auto-kształty na obszar roboczy.

- 1 Wybierz polecenie Okno > Auto-kształty, aby wyświetlić panel Auto-kształty.
- 2 Przeciągnij podgląd auto-kształtu z panelu Auto-kształty na obszar roboczy.
- 3 (Opcjonalne) Edytuj auto-kształt, przeciągając jego punkty kontrolne.

Dodawanie nowych auto-kształtów do programu Fireworks

Do programu Fireworks można dodać nowe auto-kształty, znajdujące się w witrynie internetowej Adobe® Fireworks® Exchange. Nowe auto-kształty są wyświetlane w panelu Auto-kształty lub w menu Narzędzia.

Można także dodawać nowe auto-kształty, pisząc odpowiedni kod JavaScript. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz *Rozszerzanie programu Fireworks*.

- 1 Wybierz polecenie Okno > Auto-kształty, aby wyświetlić panel Auto-kształty.
- 2 Z menu Opcje wybierz opcję Pobierz więcej auto-kształtów.
- 3 Postępuj zgodnie z informacjami wyświetlanymi w witrynie Exchange, aby dodać nowe kształty.

Dowolne kształty

Rysując i edytując ścieżki wektorowe, można utworzyć obiekt wektorowy o niemal dowolnym kształcie.

Rysowanie dowolnych ścieżek narzędziem Ścieżka wektorowa

Narzędzie Ścieżka wektorowa znajduje się w menu wyskakującym narzędzia Pióro i w użyciu przypomina rysowanie flamastrem lub kredką.

Narzędzie to posiada szeroką gamę kategorii obrysów pędzla, takich jak Aerograf, Kaligrafia, Węgiel drzewny, Kredka świecowa 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 można zmieniać kształt obrysu, korzystając z dowolnej techniki edycji obiektów wektorowych. Po zmianie kształtu ścieżki obrys zostanie narysowany ponownie. Możesz też zmienić istniejące obrysy pędzla oraz dodać wypełnienia zaznaczonych obiektów narysowanych za pomocą narzędzia Ścieżka wektorowa.

Zobacz „[Stosowanie koloru, obrysów i wypełnień](#)” na stronie 106.

- 1 Wybierz narzędzie Ścieżka wektorowa  w wyskakującym menu narzędzia Pióro.
- 2 (Opcjonalne) Ustaw atrybuty obrysu i opcje narzędzia Ścieżka wektorowa w panelu Inspektor właściwości. (Opcjonalne) Aby uzyskać dokładniejsze wygładzanie ścieżki, wybierz liczbę dla narzędzia Ścieżka wektorowa z menu wyskakującego Precyzja w panelu Inspektor właściwości. Im większą liczbę wybierzesz, tym większa liczba punktów pojawi się na rysowanej ścieżce.
- 3 Przeciągnij aby narysować. Aby ograniczyć się do linii poziomej lub pionowej, przytrzymaj wciśnięty klawisz Shift w trakcie przeciągania.

- 4 Zwolnij przycisk myszy aby zakończyć ścieżkę. Aby zamknąć ścieżkę zwolnij przycisk myszy kiedy powrócisz kursorem do punktu początkowego ścieżki.

Rysowanie dowolnych ścieżek poprzez rysowanie punktów narzędziem Pióro

Rysowanie punktów przypomina rysowanie obrazków typu „połącz kropki”. 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 Beziery*. Typ każdego 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 ścieżki z segmentami prostymi

- 1 Wybierz narzędzie Pióro w panelu Narzędzia.
- 2 (Opcjonalnie) Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Fireworks > Preferencje (Mac OS X), a następnie zaznacz jedną z opcji w zakładce Edycja i kliknij przycisk OK:

Pokaż podgląd pióra Pokazuje podgląd segmentu linii, który powstałby po następnym kliknięciu.

Pokaż punkty kryjące W trakcie rysowania pokazuje punkty kryjące.

- 3 Kliknij w obszarze roboczym, aby umieścić pierwszy punkt narożny.
- 4 Przesuń kursor i kliknij aby umieścić następny punkt.
- 5 Rysuj dalsze punkty. Przerwy między punktami zostaną połączone segmentami prostymi.
- 6 Wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Kliknij dwukrotnie ostatni punkt, aby zakończyć ścieżkę otwartą.
- Wybierz inne narzędzie, aby zakończyć ścieżkę otwartą.

Uwaga: Po wybraniu innego narzędzia (innego niż Tekst) i powrocie do narzędzia Pióro, po następnym kliknięciu program Fireworks wznowi rysowanie obiektu.

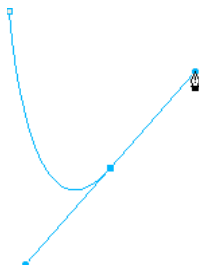
- Aby zamknąć ścieżkę kliknij pierwszy narysowany punkt. Punkty początkowy i końcowy ścieżki zamkniętej są te same.

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 ścieżki z zakrzywionymi segmentami

- 1 Wybierz narzędzie Pióro w panelu Narzędzia.
- 2 Kliknij aby umieścić pierwszy punkt narożny.

- 3 Przesuń kursor w miejsce następnego punktu, a następnie kliknij i przeciągnij, aby utworzyć punkt krzywej. Za każdym razem kiedy przeciągniesz, program Fireworks rozszerzy segment linii o ten punkt.



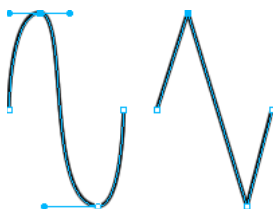
- 4 Rysuj dalsze punkty. Jeśli przeciągniesz nowy punkt, utworzysz punkt krzywej, a jeśli tylko klikniesz, utworzysz punkt narożny.

 W trakcie rysowania możesz na chwilę przełączyć się do narzędzia Podselekcja aby zmienić położenie punktów i kształt krzywej. W trakcie przeciągania punktu lub uchwytu punktu przy użyciu narzędzia Pióro naciśnij klawisz Control (Windows) lub Command (Mac OS).

- 5 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
- Aby zakończyć ścieżkę jako otwartą, kliknij dwukrotnie ostatni punkt lub wybierz inne narzędzie. 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.

Konwersja segmentów ścieżki na punkty łuku lub prostych

Segmenty proste ścieżki są zakończone punktami narożnymi. Segmenty zakrzywione ścieżki zawierają punkty łuku.

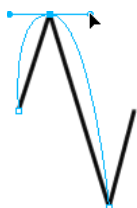


Możesz przekonwertować segment prosty na zakrzywiony lub odwrotnie konwertując punkt tego segmentu.

Konwersja punktu narożnego 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.



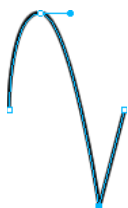
Uwaga: Aby edytować uchwyty punktu, wybierz narzędzie Podselekcja i naciśnij klawisz Control (Windows) lub Command (Mac), gdy aktywne jest narzędzie Pióro.

Konwertowanie punktu łuku na narożny

- 1 Wybierz narzędzie Pióro w panelu Narzędzia.
- 2 Kliknij punkt łuku zaznaczonej ścieżki.



Znikną wtedy uchwyty punktu, a sąsiednie segmenty wyprostują się.

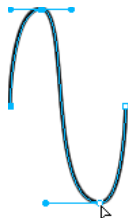


Edycja ścieżek dowolnych przy użyciu punktów i uchwytów

Narzędzie Podselekcja  w panelu Narzędzia pozwala zaznaczać wiele punktów. Przed zaznaczeniem punktu za pomocą narzędzia Podselekcja musisz zaznaczyć ścieżkę, korzystając z narzędzia Wskaźnik lub Podselekcja bądź klikając jej miniaturkę w panelu Warstwy.

Zaznaczanie określonych punktów zaznaczonej ścieżki

- ❖ Używając narzędzia Podselekcja, 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.

Wstawianie punktu do zaznaczonej ścieżki

Dodawanie punktów do ścieżki pozwala wpływać na pewien segment ścieżki.

- ❖ Używając narzędzia Pióro kliknij dowolne miejsce w ścieżce, które nie jest punktem.

Usuwanie punktu z zaznaczonej ścieżki

Usuwanie punktów ze ścieżki zmienia jej kształt oraz upraszcza edycję.

- ❖ Wykonaj jedną z poniższych 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.

Przesuwanie punktu

- ❖ Przeciągnij punkt narzędziem Podselekcja

Zmiana prostego segmentu ścieżki

- 1 Zaznacz ścieżkę narzędziem Wskaźnik lub Podselekcja.
- 2 Kliknij punkt przy użyciu narzędzia Podselekcja.

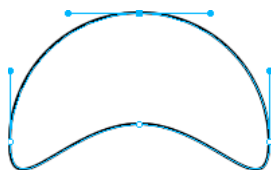
Zaznaczone punkty narożne zostaną wyświetlone jako wypełnione niebieskie kwadraty.

- 3 Przeciągnij punkt lub użyj klawiszy strzałek, aby przesunąć punkt w nowe miejsce.

Zmiana kształtu segmentu zakrzywionego ścieżki

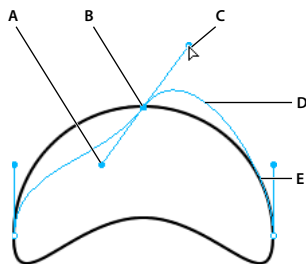
- 1 Zaznacz ścieżkę narzędziem Wskaźnik lub Podselekcja.
- 2 Kliknij punkt łuku przy użyciu narzędzia Podselekcja.

Zaznaczony punkt łuku zostanie wyświetlony jako wypełniony niebieski kwadrat. Uchwyty punktu rozchodzą się z tego punktu.



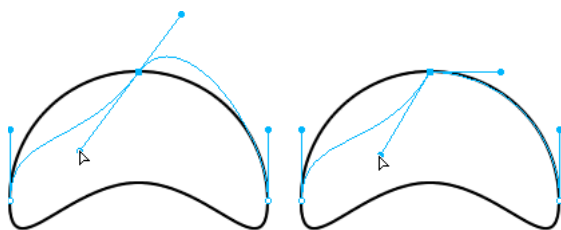
- 3 Przeciągnij uchwyty do nowego położenia. Aby ograniczyć przesunięcie uchwytów do kątów 45°, naciśnij klawisz Shift w trakcie przeciągania.

Niebieski podgląd ścieżki pokazuje nową ścieżkę, która zostanie narysowana, gdy zwolnisz przycisk myszy.



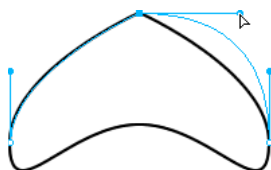
A. Uchwyt punktu B. Zaznaczony punkt C. Wskaźnik Podselekcja D. Podgląd ścieżki E. Ścieżka

Na przykład, jeśli przeciągniesz lewy uchwyt punktu w dół, prawy uchwyt punktu przesunie się do góry. Przeciągnij uchwyt, trzymając naciśnięty klawisz Alt, aby przesunąć go niezależnie.



Dopasowanie uchwytu punktu narożnego

- 1 Zaznacz punkt narożny przy użyciu narzędzia Podselekcja.
- 2 Przeciągnij punkt z naciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS), aby wyświetlić jego uchwyt i zakrzywić sąsiedni segment.



Przeciąganie uchwytu punktu narożnego z aktywnym narzędziem Podselekcja w celu edycji sąsiedniego segmentu ścieżki

Rozciąganie i scalanie dowolnych ścieżek

Do kontynuacji rysowania istniejących otwartych ścieżek oraz scalania ścieżek służy narzędzie Pióro.

Wznowienie rysowania istniejącej ścieżki otwartej

- 1 Wybierz narzędzie Pióro w panelu Narzędzia.
- 2 Kliknij punkt końcowy i kontynuuj rysowanie ścieżki.

Scalanie dwóch ścieżek otwartych

Podczas łączenia dwóch ścieżek atrybuty obrysu, wypełnienia i filtra ścieżki położonej bardziej z przodu stają się atrybutami nowej ścieżki połączonej.

- 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

Ścieżkę otwartą możesz połączyć z inną ścieżką mającą podobne charakterystyki obrysu i wypełnienia.

- 1 Zaznacz ścieżkę otwartą.
- 2 Wybierz narzędzie Podselekcja i przeciągnij punkt końcowy ścieżki na odległość kilku pikseli od punktu końcowego ścieżki podobnej.

Specjalne techniki edycji obiektów wektorowych

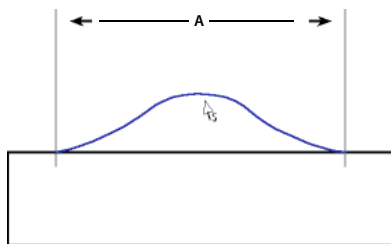
Oprócz przeciągania punktów i uchwytów punktu możesz używać kilku narzędzi programu Fireworks do bezpośredniej edycji obiektów wektorowych. Możesz też użyć operacji na ścieżkach aby utworzyć nowe kształty mieszając oraz zmieniając istniejące ścieżki. Ponadto panel Ścieżka pozwala szybko uzyskać dostęp do poleceń związanych ze ścieżkami.

Edycja za pomocą narzędzi wektorowych

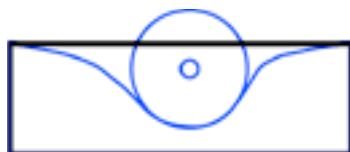
Narzędzia wektorowe dostępne są w panelu Narzędzia.

Zakrzywianie obiektów wektorowych i zmiana ich kształtu przy użyciu narzędzia Przekształcanie dowolne

Narzędzie Przekształcanie dowolne pozwala na bezpośrednie zakrzywianie i zmianę kształtu obiektów wektorowych bez konieczności operowania punktami. Możesz popchnąć lub pociągnąć dowolną część krzywej niezależnie od położenia jej punktów. Przy zmianie kształtu obiektu wektorowego program Fireworks dodaje, przesuwa oraz usuwa punkty na ścieżce.



Ciągnięcie segmentu ścieżki narzędziem Przekształcanie dowolne; A oznacza określoną 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. Możesz zmieniać rozmiar wskaźnika popchnij i pociągnij.

Wskaźnik	Znaczenie
	Narzędzie Przekształcanie dowolne jest w użyciu.
	Narzędzie Przekształcanie dowolne jest w użyciu, a wskaźnik pociągnij jest w położeniu do pociągnięcia zaznaczonej ścieżki.
	Narzędzie Przekształcanie dowolne jest w użyciu, a wskaźnik pociągnij ciągnie zaznaczoną ścieżkę.
	Narzędzie Przekształcanie dowolne jest w użyciu, a wskaźnik popchnij jest aktywny.
	Narzędzie Kształt dowolny jest używane i aktywny jest wskaźnik przekształć obszar. Obszar między kołem wewnętrznym i zewnętrznym określa zredukowaną siłę.

Uwaga: Narzędzie Kształt dowolny reaguje też na nacisk tabliczki Wacom lub kompatybilnej z nią.

Ciągnięcie zaznaczonej ścieżki

Gdy wskaźnik jest bezpośrednio nad ścieżką możesz pociągnąć ścieżkę.

- 1 Wybierz narzędzie Przekształcanie dowolne  w panelu Narzędzia.
- 2 Przesuń wskaźnik bezpośrednio nad zaznaczoną ścieżkę.
- 3 Przeciągnij ścieżkę.

Popychanie zaznaczonej ścieżki

Gdy wskaźnik nie jest bezpośrednio nad ścieżką możesz popchnąć ścieżkę.

- 1 Wybierz narzędzie Przekształcanie dowolne w panelu Narzędzia.
- 2 Przesuń wskaźnik trochę w kierunku od ścieżki.
- 3 Przeciągnij w kierunku ścieżki, aby ją popchnąć. Posuń zaznaczoną ścieżkę, aby ją przekształcić.

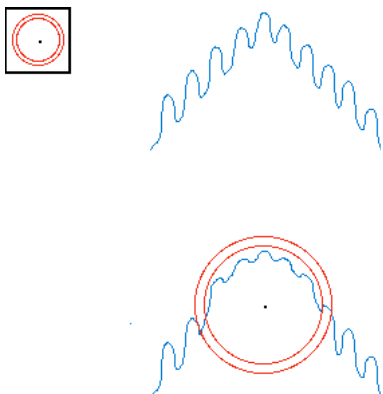
Zmiana rozmiaru wskaźnika popchnij

❖ Wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Trzymając wciśnięty przycisk myszy, naciśnij klawisz strzałki w prawo lub klawisz 2, aby zwiększyć szerokość wskaźnika.
- Trzymając wciśnięty przycisk myszy, naciśnij klawisz strzałki w lewo lub klawisz 1, aby zmniejszyć szerokość wskaźnika.
- Aby ustawić rozmiar wskaźnika (w pikselach) 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 Rozmiar w panelu Inspektor właściwości.

Zniekształcanie zaznaczonych ścieżek przy użyciu narzędzia Przekształć obszar

Narzędzie Przekształć obszar pociąga obszar wszystkich zaznaczonych ścieżek w obrębie zewnętrznego okręgu wskaźnika Przekształć obszar



Wewnętrzne koło wskaźnika jest obszarem działania narzędzia z pełną siłą. Obszar pomiędzy okręgiem wewnętrznym i zewnętrznym przekształca ścieżki w mniejszym stopniu. Zewnętrzny okrąg wskaźnika określa przyciąganie wskaźnika. Możesz ustawić jego siłę.

Uwaga: Narzędzie Przekształć obszar reaguje też na nacisk tabliczki Wacom lub kompatybilnej z nią.

- 1 Wybierz narzędzie Przekształć obszar w wyskakującym menu narzędzia Kształt dowolny.
- 2 Przeciągnij przez ścieżki aby je przerysować.

Zmiana rozmiaru wskaźnika Przekształć obszar

❖ Wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Trzymając wciśnięty przycisk myszy, naciśnij klawisz strzałki w prawo lub klawisz 2, aby zwiększyć szerokość wskaźnika.
- Trzymając wciśnięty przycisk myszy, naciśnij klawisz strzałki w lewo lub klawisz 1, aby zmniejszyć szerokość wskaźnika.
- Aby ustawić rozmiar wskaźnika (w pikselach) 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 Rozmiar w panelu Inspektor właściwości.

Ustaw intensywność działania wewnętrznego koła wskaźnika Przekształć obszar

❖ W polu Intensywność panelu Inspektor właściwości wprowadź wartość od 1 do 100, aby procentowo określić intensywność działania wskaźnika. Im większy procent, tym większa intensywność.

Odrysowanie lub rozszerzenie zaznaczonego segmentu ścieżki przy użyciu narzędzia Odrysuj ścieżkę

Po użyciu narzędzia Odrysuj ścieżkę właściwości obrysu, wypełnienia i efektu ścieżki zostają zachowane.

- 1 Wybierz narzędzie Odrysuj ścieżkę  w wyskakującym menu narzędzia Pióro.
- 2 (Opcjonalne) Zmień poziom precyzji narzędzia Odrysuj ścieżkę, wybierając odpowiednią liczbę w wyskakującym menu w polu Precyzja, w panelu Inspektor właściwości. Im wyższa liczba, tym większa liczba punktów pojawi się na ścieżce.

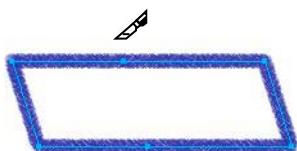
- 3 Przesuń wskaźnik bezpośrednio nad ścieżkę.
- 4 Przeciągnij aby odrysować lub rozszerzyć segment ścieżki.
- 5 Zwolnij przycisk myszy.

Zmiana wyglądu ścieżki poprzez zmianę nacisku i prędkości przy użyciu narzędzi Zmiana nacisku ścieżki

Stosując zróżnicowany nacisk i szybkość, można zmieniać właściwości obrysu ścieżki. Aby określić, na które z tych właściwości mają wpływać narzędzia Zmiana nacisku ścieżki, użyj zakładki Czulość okna dialogowego Edytuj obrys. Można też określić stopień, w jakim nacisk i prędkość wpływają na te właściwości.

Szczegółowe informacje o ustawianiu opcji w oknie dialogowym Edytuj obrys można znaleźć w punkcie „[Stosowanie i zmiana obrysów](#)” na stronie 114.

Cięcie ścieżki na plasterki przy użyciu narzędzia Nóż i uzyskiwanie wielu obiektów



- 1 W panelu Narzędzia wybierz narzędzie Nóż .

Uwaga: Używanie gumki piór Wacom powoduje automatyczny wybór narzędzia Nóż.

- 2 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Przeciągnij wskaźnik przez ścieżkę.
 - Kliknij ścieżkę.
- 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.

Aby uzyskać informacje o określaniu kolejności ułożenia zaznaczonych obiektów, zobacz „[Układanie kolejności obiektów](#)” na stronie 54.

Uwaga: Stosowanie operacji na ścieżkach powoduje usunięcie z tych ścieżek wszystkich informacji o nacisku i szybkości.

Tworzenie jednej ciągłej ścieżki 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.

Tworzenie ścieżki kompozytowej

- 1 Zaznacz dwie lub więcej ścieżek otwartych lub zamkniętych.
- 2 Wybierz polecenie Zmień > Mieszaj ścieżki > Połącz.

Dzielenie ścieżki kompozytowej

- 1 Zaznacz ścieżkę kompozytową.
- 2 Wybierz polecenie Zmień > Mieszaj ścieżki > Rozdziel.

Łączenie zaznaczonych ścieżek zamkniętych 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

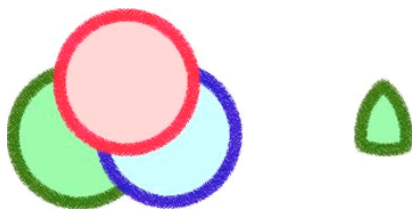
Możesz przekonwertować kształt wektorowy na zaznaczoną bitmapę a następnie użyć narzędzi bitmapowych do jej edycji.

- 1 Zaznacz ścieżkę.
- 2 Wybierz polecenie Modyfikuj > Konwertuj ścieżkę na ramkę zaznaczenia.
- 3 W oknie dialogowym Konwertuj ścieżkę na ramkę zaznaczenia zaznacz ustawienie Krawędź dla ramki zaznaczenia.
- 4 Jeśli wybierzesz opcję Wtapianie w ustawieniach Krawędzi wprowadź wartość określającą stopień wtapiania.
- 5 Kliknij przycisk OK.

Uwaga: Konwersja ścieżki na ramkę zaznaczenia powoduje usunięcie zaznaczonej ścieżki. Aby zmienić to ustawienie domyślne, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Edycja i usuń zaznaczenie opcji Usuń ścieżki podczas konwersji do ramki zaznaczenia.

Tworzenie obiektu przez przecięcie innych obiektów

- ❖ Wybierz polecenie Zmień > Mieszaj ścieżki > Przetnij. Powstająca ścieżka przyjmuje atrybuty obrysu i wypełnienia obiektu umieszczonego najbardziej z tyłu.



Usuwanie części obiektu ścieżki

Możesz usuwać części zaznaczonego obiektu ścieżki określone przez nachodzące na niego części innego zaznaczonego obiektu ścieżki umieszczonego przed nim.

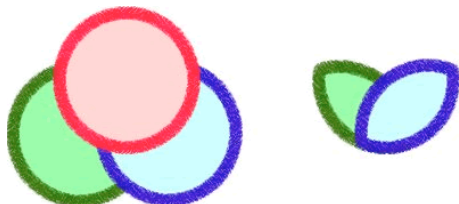


- 1 Zaznacz obiekt ścieżki określający obszar, który chcesz usunąć.
- 2 Wybierz polecenie Modyfikuj > Ułóż > Przesuń na wierzch.

- 3 Trzymając wciśnięty klawisz Shift dodaj do zaznaczenia obiekt ścieżki, którego części chcesz usunąć.
- 4 Wybierz polecenie Zmień > Mieszaj ścieżki > Wykrój.

Przycinanie ścieżki

Możesz wykadrować ścieżkę kształtem innej ścieżki. Ścieżka będąca na wierzchu określa kształt obszaru kadrowania.



- 1 Zaznacz obiekt ścieżki określający obszar, który chcesz wykadrować.
 - 2 Wybierz polecenie Modyfikuj > Ułóż > Przesuń na wierzch.
 - 3 Trzymając wciśnięty klawisz Shift dodaj do zaznaczenia obiekt ścieżki, który chcesz wykadrować.
 - 4 Wybierz polecenie Zmień > Mieszaj ścieżki > Kadruj.
- Powstająca ścieżka zachowuje atrybuty obrysu i wypełnienia obiektu umieszczonego najbardziej z tyłu.

Upraszczenie ścieżki

Polecenie Uprość usuwa zbędne punkty ścieżki w stopniu który określisz. Zbędnymi punktami są na przykład wszystkie leżące na linii prostej punkty poza dwoma lub punkty, które położone są dokładnie jeden nad drugim.

- 1 Wybierz polecenie Zmień > Zmień ścieżkę > Uprość.
- 2 Wprowadź stopień uproszczenia i kliknij przycisk OK.

Upraszczenie ścieżki zwiększa stopień, w jakim program Fireworks może zmienić ścieżkę w celu zmniejszenia liczby punktów zawartych w ścieżce.

Rozszerzenie obrysu zaznaczonego obiektu

Możesz przekonwertować obrys zaznaczonej ścieżki w ścieżkę zamkniętą. Rezultatem jest złudzenie powstania ścieżki bez wypełnienia i obrysu, który przejmuje atrybuty 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.

- 1 Wybierz polecenie Modyfikuj > Zmień ścieżkę > Rozwiń obrys.
- 2 Ustaw szerokość powstałej ścieżki zamkniętej.
- 3 Wybór typu narożnika.

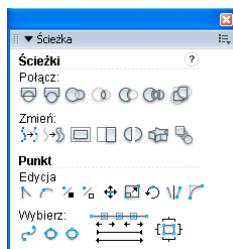
- 4 W przypadku wybrania ostrych narożników ustaw *próg ścięcia* (punkt, w którym ostry narożnik automatycznie staje się ścięty). Próg ścięcia jest to stosunek długości narożnika ostrego do grubości obrysu.
- 5 Wybierz opcję zakończenia i kliknij OK.

Zwężanie i rozszerzanie ścieżki

- 1 Wybierz polecenie Modyfikuj > Zmień ścieżkę > Ścieżka krawędzi.
- 2 Wybierz kierunek zwężania lub rozszerzania ścieżki:
Wewnętrzny Zwęży ścieżkę.
Zewnętrzny Rozszerza ścieżkę.
- 3 Ustaw odstęp pomiędzy ścieżką oryginalną a zwężoną lub rozszerzoną.
- 4 Wybór typu narożnika.
- 5 W przypadku wybrania ostrych narożników ustaw próg ścięcia.
- 6 Kliknij przycisk OK.

Edycja ścieżek przy użyciu panelu Ścieżka

Aby przyspieszyć wykonywanie zadań edycji ścieżek, użyj następujących narzędzi z panelu Ścieżka (Okno > Inne > Ścieżka).



Rozdział 7: Praca z tekstem

Program Adobe® Fireworks® umożliwia korzystanie z wielu funkcji zwykle dostępnych tylko w zaawansowanych aplikacjach DTP, włącznie z korzystaniem z wielu różnych czcionek i ich rozmiarów oraz dostosowaniem kerningu, odstępow, koloru, interlinii, a także przesunięcia linii bazowej. Tekst można edytować w dowolnej chwili, nawet po zastosowaniu Filtrów aktywnych. Można także importować edytowalny tekst z dokumentów programu Adobe Photoshop®.

Wpisywanie tekstu

Użyj narzędzia Tekst **T** oraz opcji dostępnych w Inspektorze właściwości w celu wprowadzania, formatowania oraz edycji tekstu w grafice.

Uwaga: Jeśli Inspektor właściwości jest zminimalizowany, kliknij strzałkę w prawym dolnym narożniku okna, aby zapoznać się ze wszystkimi właściwościami tekstu.

Obiekty tekstowe są automatycznie zapisywane z nazwą odpowiadającą wpisanemu tekstowi. Przypisaną nazwę możesz zmienić w polu Tekst w Inspektorze właściwości lub w miniaturze panelu obiektu na panelu Warstwy.

Zobacz także

„Preferencje wpisywania” na stronie 294

Tworzenie i przenoszenie bloków tekstowych

Tekst w dokumentach programu Fireworks występuje w *bloku tekstowym* (prostokącie z uchwytyami). Bloki tekstowe mogą mieć *automatycznie regulowaną szerokość* lub *stałą szerokość*.

- Bloki tekstowe o automatycznie regulowanej szerokości rozszerzają się podczas wpisywania tekstu i zwężają się podczas jego usuwania. 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 oznacza blok o automatycznie regulowanych wymiarach, a kwadrat oznacza blok o stałej szerokości. Dwukrotne kliknięcie narożnika bloku powoduje jego zmianę.

- 1 Zaznacz narzędzie Tekst.

- 2 Wybierz charakterystykę tekstu.

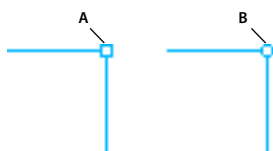
- 3 Utwórz blok tekstowy:

- Aby utworzyć blok tekstowy o automatycznie regulowanej szerokości, kliknij miejsce w dokumencie, w którym ma zostać wstawiony początek bloku.
- Aby utworzyć blok tekstowy o stałej szerokości, narysuj go przeciągając wskaźnik. Aby przenieść blok tekstowy podczas tworzenia go poprzez przeciąganie, przytrzymaj wciśnięty przycisk myszy, naciśnij i przytrzymaj spację, a następnie przesun blok tekstowy w nowe położenie.

- 1 Wpisz tekst.

- 2 (Opcjonalnie) Podświetl tekst w bloku tekstowym i sformatuj go ponownie.
- 3 (Opcjonalnie) Aby przesunąć blok tekstowy, przeciągnij go do nowego położenia.
- 4 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Kliknij na zewnątrz bloku tekstu.
 - Zaznacz w panelu Narzędzia inne narzędzie.
 - Naciśnij klawisz Escape.

Zmiana bloków tekstowych o automatycznie regulowanej oraz stałej szerokości



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

- Aby zmienić blok tekstowy na blok o automatycznie regulowanej szerokości lub stałej szerokości, kliknij dwukrotnie blok tekstowy, a następnie dwukrotnie kliknij okrąg lub kwadrat w prawym górnym rogu bloku tekstowego.
- Aby zmienić wybrany blok tekstowy na blok o stałej szerokości poprzez zmianę jego rozmiaru, przeciągnij uchwyt zmiany szerokości.
- Aby zmienić wiele bloków tekstu na bloki o stałej szerokości, zaznacz bloki tekstowe i wybierz polecenie Polecenia > Tekst > Ustaw szerokość.
- Aby zmienić wiele bloków tekstu o stałej szerokości na automatycznie regulowaną szerokość, zaznacz bloki tekstowe i wybierz polecenie Polecenia > Tekst > Przełącz stałą szerokość.

Formatowanie i edycja tekstu

Najszybszą metodą edycji tekstu z zachowaniem szczegółowych narzędzi jest użycie Inspektora właściwości. Zamiast Inspektora właściwości możesz również użyć poleceń z menu Tekst.

Ważne: 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 tekstowego (w celu rozpoczęcia jego edycji).

- 1 Zaznacz odpowiedni tekst, wykonując jedną z następujących czynności:
 - 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 tekstowy i podświetl pewien zakres tekstu.
 - Wybierz narzędzie Tekst, kliknij wewnątrz bloku tekstowego i podświetl zakres tekstu.
- 2 Zmień tekst lub do czcionki. Wielkość czcionki jest określana w punktach.

3 Wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Kliknij na zewnątrz bloku tekstu.
- Zaznacz w panelu Narzędzia inne narzędzie.
- Naciśnij klawisz Escape.

Informacje o czcionkach

Czcionka to pełny zestaw znaków — liter, cyfr i symboli — które mają tę samą grubość, szerokość i styl, np. 10-punktowa pogrubiona czcionka Adobe Garamond Bold.

Kroje pisma (eng. *Typefaces* zwane też *rodzinami czcionek*) to zestawy czcionek o podobnym wyglądzie i przeznaczonych do użytku obok siebie. Przykładem jest Adobe Garamond.

Styl czcionki to wariant jednej z czcionek w rodzinie. Na ogół podstawową czcionką jest czcionka *Łacińska* lub *Zwykła* (nazwy te są różne w różnych rodzinach czcionek). Oprócz tego rodzina może zawierać takie style, jak zwykła, pogrubiona, półgruba, kursywa i pogrubiona kursywa.

Oprócz czcionek zainstalowanych w systemie można też używać plików czcionek w folderach lokalnych:

Windows Program Files/Common Files/Adobe/Fonts

Mac OS Library/Application Support/Adobe/Fonts

Czcionki Type 1, TrueType, OpenType i CID zainstalowane w lokalnym folderze Czcionki pojawiają się tylko w aplikacjach Adobe.

Przeglądanie czcionek

Przykłady czcionki są dostępne w menu rodziny czcionek i stylu czcionki w palecie Typografia oraz innych obszarach aplikacji, skąd można wybierać czcionki. Ponadto różne rodzaje czcionek są oznaczane przez specjalne ikony:

- OpenType 
- Type 1 
- TrueType 
- Multiple Master 
- Kompozytowe 

Funkcje podglądu lub zmiana rozmiaru punktu nazw lub przykładów czcionek mogą być wyłączone w preferencjach Tekst.

Określanie rozmiaru kroju pisma

Domyślnie, rozmiar kroju pisma mierzony jest w *punktach* (1 punkt wynosi 1/72 cala). Można podać dowolny rozmiar czcionki od 0,1 do 1296 punktów, w skokach co 0,001 punktu.

- 1 Zaznacz znaki lub obiekty tekstowe, które mają zostać zmienione. Jeśli nie zostanie zaznaczony żaden tekst, czcionka będzie stosowana do każdego nowego tekstu.
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Określ opcję Rozmiar czcionki w panelu sterowania lub w panelu Typografia.
 - Wybierz rozmiar z menu Tekst > Rozmiar. Wybranie opcji Inne pozwala wpisać nową wartość rozmiaru w panelu Typografia.

 W oknie dialogowym *Preferencje*, możesz zmienić jednostki miary dla tekstu.

Udostępnianie brakujących czcionek

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zainstalować brakujące czcionki w systemie.
- Uaktywnić brakujące czcionki za pomocą aplikacji do zarządzania czcionkami.
- Umieścić brakujące czcionki w folderze Czcionki, znajdującym się w folderze aplikacji. Czcionki z tego folderu są dostępne tylko dla aplikacji. W systemie Mac OS można instalować czcionki w folderze HD > Library > ApplicationSupport > Adobe > Fonts. Zainstalowane tam czcionki są dostępne tylko w aplikacjach Adobe.

 Jeśli nie posiadasz przywilejów do brakujących czcionek, wyszukaj i zastąp brakujące czcionki.

Wybieranie rodziny czcionek i stylu

W panelu Inspektor właściwości lub menu Tekst można wybrać rodzinę czcionek i styl.

Zobacz także

„Preferencje wpisywania” na stronie 294

Wybieranie rodziny czcionek i stylu przy użyciu Inspektora właściwości

- 1 Wybierz rodzinę w menu Czcionka. Jeżeli w komputerze zainstalowano więcej niż jedną kopię czcionki, to za jej nazwą pojawi się skrót: (T1) w przypadku czcionek PostScript, (TT) w przypadku czcionek TrueType lub (OT) w przypadku czcionek OpenType.

 Rodzina czcionek i styl może być wybrana poprzez wpisanie wybranej nazwy w polu. Po wpisaniu pierwszej litery nazwy czcionki lub jej odmiany, pojawia się podpowieź programu. Należy kontynuować wpisywanie dotąd, aż pojawi się oczekiwana nazwa czcionki lub jej odmiany.

- 2 Aby wybrać styl kroju czcionki, należy wykonać jedną z następujących czynności:
 - Wybierz zainstalowany styl z menu Styl w Inspektorze właściwości.
 - Jeśli rodzina czcionek nie zawiera stylów, kliknij przycisk Faux pogrubiony, Faux pochylony lub Underline, aby zastosować symulowany styl.

Wybieranie rodziny czcionek i stylu przy użyciu menu Tekst

❖ Wybierz opcje Tekst > Czcionka > [rodzina] > [styl]. Jeśli rodzina czcionek nie zawiera stylów, wybierz opcję Zwykły, Faux pogrubiony lub Podkreślenie z menu Tekst > Styl.

Zmiana tekstu na wielkie litery

Możesz zmienić zaznaczony tekst na wielkie litery.

❖ Wybierz polecenie Polecenia > Tekst > Wielkie litery.

Zmiana tekstu na małe litery

Możesz zmienić zaznaczony tekst na małe litery.

❖ Wybierz polecenie Polecenia > Tekst > Małe litery.

Zmiana tekstu na Jak w zdaniu

Możesz zmienić zaznaczony tekst tak, aby zaczynał się od wielkiej litery.

- ❖ Wybierz polecenie Polecenia > Tekst > Wielkie litery najpierw.

Wstawianie znaków specjalnych

- 1 Po utworzeniu bloku tekstu kliknij wewnątrz niego, w miejscu, w którym chcesz wstawić znak specjalny.
- 2 Wybierz polecenie Okno > Inne > Znaki specjalne, a następnie wybierz znak, który chcesz wstawić.

Wstawianie tekstu zastępczego

Możesz wstawić blok tekstu zastępczego, który nie ma określonego znaczenia. Ta opcja powoduje umieszczenie bloku tekstu (lorem ipsum) w obszarze roboczym.

- ❖ Wybierz polecenie Polecenia > Tekst > Lorem Ipsum.

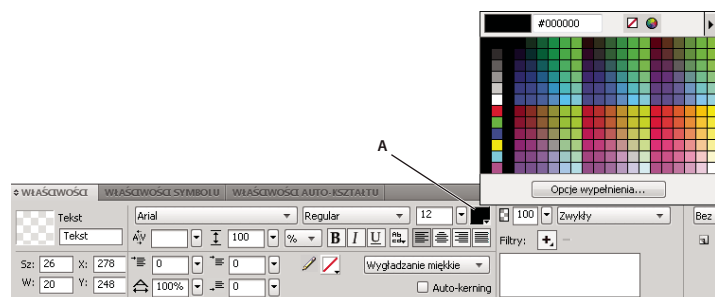
Stosowanie koloru do tekstu

- Domyślnie, tekst jest czarny i nie ma żadnego obrysu. Program pozwala zmienić kolor całego tekstu w zaznaczonym bloku lub tylko kolor tekstu podświetlonego. Można również do całego tekstu w polu tekstowym dodać obrys oraz zastosować Filtry aktywne.
- Narzędzie Tekst zachowuje bieżący kolor, to znaczy po przejściu do kolejnego bloku tekstu nadal obowiązuje kolor z poprzedniego bloku.
- Charakterystyka obrysu oraz Filtry aktywne zastosowane do bloku tekstowego są aktualizowane podczas wpisywania tekstu w bloku, ale te aktualizacje nie obejmują nowych bloków tekstowych.
- Narzędzie Tekst zachowuje bieżący kolor tekstu niezależnie od tego, jakie kolory wypełnienia skojarzono z innymi narzędziami. Po ponownym uaktywnieniu narzędzia Tekst kolor wypełnienia zmienia się na kolor skojarzony ostatnio z narzędziem Tekst, zaś opcja obrysu jest wyłączana.

Zobacz „Zapisywanie atrybutów obrysu, wypełnienia oraz filtru tekstu jako stylu” na stronie 101.

Ustawianie koloru tekstu w wybranym bloku tekstowym

- ❖ Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Kliknij pole Kolor wypełnienia w panelu Inspektor właściwości i wybierz kolor z wyskakującego menu. Można również skorzystać z otwartego okna wyskakującego i użyć wskaźnika Kroplomierz do pobrania próbki koloru z dowolnego miejsca na ekranie.



Pole Kolor wypełnienia

- Na panelu Narzędzia kliknij ikonę obok pola Kolor wypełnienia i wybierz kolor w oknie wyskakującym. Można również skorzystać z otwartego okna wyskakującego Kolor wypełnienia i użyć wskaźnika kroplomierz do pobrania próbki koloru z dowolnego miejsca na ekranie.

Uwaga: Zastosowanie do podświetlonego tekstu nowego obrysu spowoduje zaznaczenie całego bloku tekstowego.

Ustawianie odstępów między wierszami i literami

Kerning pozwala zmniejszyć lub zwiększyć odległość (w procentach) między niektórymi parami liter, co poprawia wygląd tekstu. Funkcja Auto-kerning wykorzystuje informacje, dotyczące kerningu czcionek podczas wyświetlania tekstu. Śledzenie zwiększa lub zmniejsza odstęp między wybranymi znakami.



Aby wyłączyć funkcję Auto-kerning, wyczyść jej zaznaczenie w Inspektorze właściwości.

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.

Zobacz także

„Preferencje wpisywania” na stronie 294

Ustawianie kerningu lub śledzenie

1 Zaznacz odpowiedni tekst, wykonując jedną z następujących czynności:

- Przy użyciu narzędzia Tekst kliknij pomiędzy dwoma znakami lub podświetl znaki, których ma dotyczyć zmiana.
- Za pomocą narzędzia Wskaźnik zaznacz cały blok tekstu. Aby zaznaczyć więcej bloków tekstu, klikaj je z wciśniętym klawiszem Shift.

2 Zaznacz znaki, dla których chcesz ustawić odstęp i wykonaj jedną z poniższych czynności:

- W panelu Inspektor właściwości ustaw odpowiednio suwak dla opcji Śledzenie lub wprowadź odpowiednią wartość procentową w polu.

Zero odpowiada zwykłym odległościom. Wartości dodatnie powodują zwiększenie odległości między literami. Wartości ujemne powodują zmniejszenie odległości między literami.

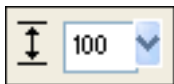
- Naciśnij kilkakrotnie klawisze Strzałka w lewo i Strzałka w prawo, przytrzymując wciśnięty klawisz Control (Windows) lub Command (Mac OS).

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 wciśnięte klawisze Shift i Control (Windows) lub Shift i Command (Mac OS).

Ustawianie interlinii dla zaznaczonego tekstu



Opcje interlinii w oknie Inspektora właściwości

1 Wykonaj jedną z poniższych czynności:

- W oknie Inspektora właściwości ustaw odpowiednio wyskakujący suwak Interlinia albo wprowadź odpowiednią wartość w polu. Wartość domyślna wynosi 100%.
- Przytrzymując wciśnięty klawisz Control (Windows) lub Command (Mac OS) naciśnij kilkakrotnie klawisz Strzałka w górę (aby zwiększyć odstęp) lub Strzałka w dół (aby zmniejszyć odstęp).

 Aby zmniejszać lub zwiększać interlinię o 10%, naciśnij kilkakrotnie klawisz Strzałka w górę lub Strzałka w dół, przytrzymując wciśnięty klawisz Control (Windows) lub Shift (Mac OS).

2 Aby zmienić jednostkę interlinii, wybierz z wyskakującego menu Jednostki interlinii opcję % lub px (piksele).

Ustawianie orientacji i wyrównania tekstu

Ustawianie orientacji tekstu

Bloki tekstu można ustawiać poziomo lub pionowo. Wiersze tekstu pionowego pisane są od prawej do lewej, podobnie jak w językach azjatyckich.

1 Kliknij przycisk Orientacja tekstu  w oknie Inspektora właściwości.

2 Wybierz opcję orientacji:

Poziomo od lewej do prawej Ustawienie domyślne.

Pionowo od prawej do lewej Tekst jest układany pionowo, od góry do dołu. Wiersze oddzielone od siebie znakami końca wiersza są wyświetlane jako kolumny biegnące od prawej do lewej.

 Aby odwrócić tekst w celu uzyskania specjalnego efektu, należy skorzystać z narzędzia symbole komponentów, przeciągając uchwyt boczny.

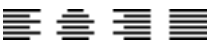
Ustawianie wyrównania tekstu

Opcje wyrównania określają położenie akapitów względem krawędzi ich macierzystych bloków tekstu. 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.

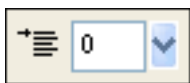
1 Zaznacz tekst.

2 Kliknij przycisk do wyrównywania w oknie Inspektora właściwości.

Opcje wyrównania tekstu  stają się dostępne w oknie Inspektora właściwości, jeśli użytkownik podświetli tekst lub zaznaczy cały blok tekstu.

Ustawianie wcięcia i odstępu dla akapitu

- ❖ W oknie Inspektora właściwości ustaw odpowiednio wyskakujący suwak Wcięcie akapitowe albo wprowadź odpowiednią wartość (w pikselach) w polu tekstowym.



Opcje wcięcia akapitu w oknie Inspektora właściwości

- ❖ Aby ustawić odstępy przed i po akapicie, w Inspektorze właściwości przeciągnij suwak wyskakujący Odstęp przed akapitem lub Odstęp po akapicie, lub wprowadź wartość w polu tekstowym.



Opcje odstępów między akapitami w oknie Inspektora właściwości

Stosowanie efektów do tekstu

Wyglądanie krawędzi tekstu

Wyglądanie krawędzi zaznaczonego tekstu jest nazywane *wyglądaniem*. Dzięki wyglądaniu tekst wydaje się przechodzić miękko w tło, dzięki czemu ma ładniejszy wygląd i jest bardziej czytelny. Wyglądanie jest stosowane do wszystkich znaków w danym bloku tekstu.



Tekst oryginalny; po wyglądaniu

- ❖ W oknie Inspektora właściwości wybierz jedną z opcji z wyskakującego menu Wyglądanie:

Bez wyglądzania Wyglądanie jest wyłączone

Ostre wyglądzanie Tworzy ostre przejście między znakami tekstu a tłem

Silne wyglądzanie Tworzy bardzo ostre przejście między znakami a tłem. Kształty znaków są zachowywane, zaś ich szczegóły uwydatniane

Miękkie wyglądzanie Tworzy miękkie przejście między znakami tekstu a tłem

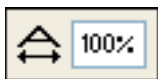
Niestandardowe wyglądzanie Zapewnia następujące zaawansowane ustawienia wyglądzania:

- **Nadpróbkowanie** Określa, na ile szczegółowe ma być przejście między krawędziami tekstu i jego tłem
- **Wyostrenie** Określa na ile gładkie ma być przejście między krawędziami tekstu a jego tłem
- **Intensywność** Określa intensywność mieszania krawędzi tekstu z jego tłem

Uwaga: Po otwarciu w programie Fireworks, tekst w plikach wektorowych (takich, jak pliki programu Adobe FreeHand®) jest wyglądzany.

Dostosowanie szerokości wybranych 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. Wartość domyślna wynosi 100%.

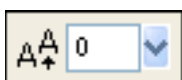


Opcja Skalowanie poziome w oknie Inspektora właściwości

Zmiana odległości tekstu od linii bazowej

Przesunięcie linii bazowej określa odległość, w jakiej znajduje się tekst powyżej lub poniżej naturalnej linii bazowej, na przykład znaki w indeksie górnym i dolnym. Jeśli przesunięcie nie jest określone, tekst znajduje się dokładnie na linii bazowej. Przesunięcie linii bazowej jest mierzone w pikselach.

Non est quod contemnas hoc studendi genus.



Opcja Przesunięcie linii bazowej w oknie Inspektora właściwości

- ❖ W oknie Inspektora właściwości ustaw odpowiednio wyskakujący suwak Przesunięcie linii bazowej lub wprowadź odpowiednią wartość w polu tekstowym, aby określić wysokość na jakiej ma zostać umieszczony indeks górny lub dolny. Wpisz wartość dodatnią, aby utworzyć znaki indeksu górnego lub wartość ujemną, aby utworzyć znaki indeksu dolnego.

Zapisywanie atrybutów obrysy, wypełnienia oraz filtru tekstu jako stylu

W wybranym bloku tekstowym można zastosować do tekstu obrys, wypełnienie oraz filtry, a następnie zapisać te atrybuty tekstu jako styl. Tekst utworzony w programie Fireworks pozostaje edytowalny. Skojarzone z tekstem obrisy, wypełnienia, filtry i style są aktualizowane podczas edycji tekstu.



Tekst, do którego zastosowano obrys, wypełnienie, filtr i styl

- 1 Utwórz obiekt tekstowy i zastosuj do niego wybrane atrybuty. Style można wybierać w panelu Style, nawet jeśli nie są to style tekstu.
- 2 Zaznacz obiekt tekstowy.
- 3 Z menu Opcje w panelu style wybierz polecenie Nowy styl.
- 4 Wybierz właściwości oraz nazwę nowego stylu.

Zobacz także

„Preferencje wpisywania” na stronie 294

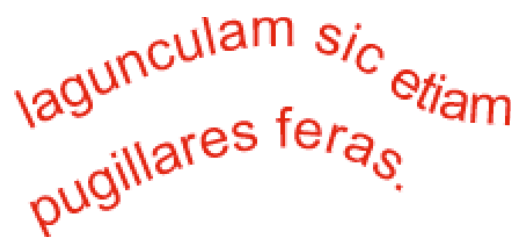
Dołączanie tekstu do ścieżki

Prócz korzystania z bloków tekstowych, innym rozwiązaniem jest również narysowanie ścieżki i dołączenie do niej tekstu. Tekst będzie układał się wzdłuż narysowanej ścieżki. Zarówno tekst, jak i ścieżkę można edytować.

Ścieżka z dołączonym tekstem jest pozbawiana obrysy, wypełnienia i atrybutów filtru. Wszelkie nowe obrisy, wypełnienia i atrybuty filtru będą stosowane nie do ścieżki, lecz do skojarzonego z nią tekstu. Po odłączeniu tekstu od ścieżki zostaną przywrócone jej pierwotne obrys, 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.



Nadmiarowy tekst ułożony zgodnie z kształtem ścieżki

Dołączanie tekstu do ścieżki i jego edycja

- Aby dołączyć tekst do obwodu ścieżki, zaznacz obiekt tekstowy przytrzymując wciśnięty klawisz Shift, następnie wybierz opcje Tekst > Dołącz do ścieżki.
- Aby umieścić blok tekstu w ścieżce, zaznacz obiekt tekstowy przytrzymując wciśnięty klawisz Shift, następnie wybierz opcje Tekst > Dołącz do ścieżki.
- Aby odłączyć tekst od wybranej ścieżki, wybierz opcje Tekst > Odłącz od ścieżki.
- Aby edytować tekst dołączony do ścieżki, kliknij dwukrotnie obiekt „tekst na ścieżce” przy użyciu narzędzia Wskaźnik lub Podselekcja, lub użyj narzędzia Tekst i kliknij, aby zaznaczyć tekst.
- Aby edytować kształt ścieżki, użyj narzędzia Podwybór w celu wybrania obiektu „tekst na ścieżce” i przeciągnij wybrane punkty w celu zmiany kształtu ścieżki.

Uwaga: Do edycji ścieżki można użyć również narzędzia Pióro Bezier. Zmiana położenia punktów ścieżki powoduje 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.



Tekst dołączony do ścieżki narysowanej w kierunku od prawej do lewej

- ❖ 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

- Aby odwrócić kierunek tekstu na wybranej ścieżce, wybierz opcje Tekst > Odwróć kierunek.
- Aby przesunąć punkt początkowy tekstu dołączonego do ścieżki, zaznacz obiekt „tekst na ścieżce”, a następnie w Inspektorze właściwości wpisz wartość w polu tekstowym Przesunięcie tekstu.

Dołączanie tekstu do ścieżki

Możesz dołączyć tekst do obiektu wektorowego. Tekst zostanie umieszczony w obrębie obiektu wektorowego. Zarówno tekst, jak i obiekt wektorowy można edytować. Po dołączeniu tekstu do ścieżki, obszar w obrębie ścieżki decyduje o ilości widocznego tekstu.

- 1 Zaznacz tekst i obiekt wektorowy w obszarze roboczym.
- 2 Wybierz polecenie Tekst > Dołącz do ścieżki.

Konwersja tekstu na ścieżki

Tekst ma własności podobne do obiektów wektorowych — można przekonwertować go na ścieżki, a następnie edytować kształty poszczególnych liter. Dla tekstu konwertowanego na ścieżkę dostępne są wszystkie narzędzia do edycji wektorowej.

Uwaga: Konwertowany tekst nie może być edytowany jako tekst.

- Aby konwertować tekst, wybierz opcje Tekst > Konwertuj na ścieżki.
- Aby edytować poszczególne ścieżki znaków konwertowanego tekstu, użyj narzędzia Podwybór w celu zaznaczenia konwertowanego tekstu lub zaznacz konwertowany tekst i wybierz opcje Modyfikuj > Rozgrupuj.
- W celu utworzenia ścieżki złożonej z grupy ścieżek utworzonych przez przekonwertowanie tekstu na ścieżki, zaznacz grupę ścieżek, wybierz opcje Modyfikuj > Rozgrupuj, a następnie wybierz opcję Modyfikuj > Mieszaj ścieżki > Złącz.

Przekształcanie bloków tekstowych

Bloki tekstu przekształca się w taki sam sposób, jak wszelkie inne obiekty. Tekst może być skalowany, obracany, pochylany i odbijany.

Zbyt wiele przekształceń może spowodować, że tekst stanie się nieczytelny. Jeśli przekształcenie tekstu spowoduje zmianę jego wielkości, to po zaznaczeniu tekstu w oknie Inspektora właściwości zostanie pokazany wynikowy rozmiar czcionki.

Zobacz także

„Preferencje wpisywania” na stronie 294

Krzepnięcie tekstu

Tekst można przekształcić w złożone obiekty wektorowe. Po dokonaniu konwersji na obiekty wektorowe nie można edytować tekstu. Ponieważ znaki są połączone ze sobą jako złożony obiekt, należy podzielić połączone ścieżki, aby możliwe było niezależne edytowanie znaków.

- Aby wykonać krzepnięcie tekstu, wybierz polecenie Polecenia > Tekst > Krzepnięcie.
- Aby podzielić połączone ścieżki na znaki, które można edytować niezależnie, użyj narzędzia Podselekcja lub wybierz polecenie Modyfikuj > Mieszaj ścieżki > Rozdziel.

Importowanie tekstu

- Aby zaimportować tekst z programu Adobe Photoshop lub Adobe Illustrator®, należy zaimportować plik Photoshop lub Illustrator albo skopiować tekst do programu Fireworks.

 Domyślnie tekst z programów Photoshop oraz Illustrator zachowuje w programie Fireworks swoje atrybuty. Tekst z programu Photoshop można jednak importować także jako bitmapy. (zobacz temat „[Preferencje importu z Photoshop/otwórz](#)” na stronie 295).

- Aby zaimportować tekst w formatach RTF (rich text format) i ASCII (zwykły tekst), skopiuj go do programu Fireworks. Możesz też wybrać polecenie Plik > Otwórz lub Plik > Importuj i przejść do pliku. (Zaimportowany tekst ASCII ustawiany jest na dany kolor oraz domyślną czcionkę, rozmiar 12)

Wybór czcionki zastępczej

Po otwarciu dokumentu zawierającego czcionki nie zainstalowane na komputerze, możesz wybrać, czy zastąpić czcionki, czy też zachować ich oryginalny wygląd.

Zachowaj wygląd Powoduje zastąpienie tekstu obrazem bitmapowym oddającym dokładnie wygląd oryginalnych znaków. Tekst pozostaje edytowalny, jednak podczas edycji program Fireworks zastępuje obraz bitmapowy czcionką zainstalowaną w systemie. Edycja może spowodować zmianę wyglądu tekstu.

Zastąp brakujące czcionki Zastępuje czcionki w dokumencie. Tekst można edytować i zapisywać. Kiedy dokument zostanie otwarty ponownie na komputerze z oryginalnymi czcionkami, program Fireworks użyje tych właśnie czcionek.

Zobacz także

„[Preferencje wpisywania](#)” na stronie 294

Wybór czcionki zastępczej

- 1 Otwórz dokument, w którym są użyte niedostępne czcionki i wybierz brakującą czcionkę z listy Zmień brakującą czcionkę.
- 2 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Wybierz czcionkę zastępczą na liście Do.
 - Kliknij opcję Bez zmian, aby pozostawić brakującą czcionkę.

Przy kolejnym otwarciu dokumentu o takich samych brakujących czcionkach okno dialogowe Brakujące czcionki będzie zawierać wybrane czcionki.

Sprawdzanie pisowni

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.

Dostosowywanie sprawdzania pisowni

- 1 Wybierz opcje Tekst > Ustawienia pisowni lub kliknij przycisk Ustawienia w oknie dialogowym Sprawdzanie pisowni.
- 2 Zaznacz opcje w oknie dialogowym Ustawienia pisowni:
 - Wybierz niezbędne słowniki językowe.
 - Wybierz własny słownik klikając ikonę folderu obok pola tekstowego Ścieżka słownika osobistego.
 - Przejdź w tryb edycji osobistego słownika klikając przycisk Edytuj słownik osobisty, a następnie dodaj, usuń lub zmień wybrane słowa.
 - Wybierz typy słów, które mają być uwzględniane przy sprawdzaniu pisowni.

Rozdział 8: Stosowanie koloru, obrysów i wypełnień

Program Adobe® Fireworks® oferuje liczne opcje organizowania, wyboru i stosowania kolorów.

Stosowanie kolorów

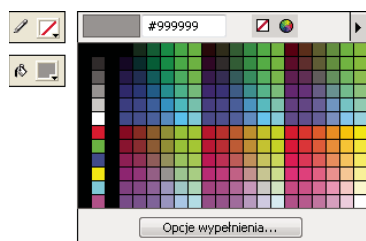
Aktywacja, usuwanie lub zamiana miejsc obrysu i wypełnienia

Aktywacja obrysu lub wypełnienia pozwala stwierdzić, na jaki atrybut ma wpływ dostosowanie koloru. Zresetuj kolory obrysu i wypełnienia, żeby zastosować wartości domyślne określone w oknie dialogowym Preferencje.

Aktywacja koloru obrysu lub wypełnienia

❖ W sekcji Kolory panelu Narzędzia kliknij ikonę na lewo od pola Kolor obrysu lub Kolor wypełnienia.

Uwaga: Narzędzie Wiadro z farbą wypełnia zaznaczenia pikseli i obiekty wektorowe kolorem wyświetlanym w polu Kolor wypełnienia.



Pola koloru i wypełnienia w panelu Narzędzia i wyskakujące okno kolorów

Resetowanie kolorów obrysu i wypełnienia do wartości domyślnych

❖ Kliknij przycisk Ustaw domyślne kolory obrysu/wypełnienia w panelu Narzędzia lub w panelu Mikser kolorów.

Usuwanie obrysu i wypełnienia z zaznaczonych obiektów

❖ Kliknij przycisk Bez obrysu lub wypełnienia w sekcji Kolory panelu Narzędzia. Aby ustawić charakterystykę nieaktywną jako Brak, kliknij ponownie przycisk Brak obrysu lub wypełnienia.

Uwaga: Wypełnienie lub obrys można także usunąć, klikając przycisk Przezroczysty w dowolnym oknie wyskakującym Kolor wypełnienia lub Kolor obrysu, albo wybierając opcję Brak w wyskakującym menu Opcje wypełnienia lub Opcje obrysu w panelu Inspektor właściwości.

Zamiana kolorów wypełnienia i obrysu

❖ Kliknij przycisk Zamień kolory obrysu/wypełnienia  w panelu Narzędzia lub w panelu Mikser kolorów.

Stosowanie i organizowanie próbek

W panelu Próbkę możesz przeglądać, zmieniać, tworzyć i edytować grupy próbek oraz wybierać kolory obrysu i wypełnienia.

Stosowanie próbkę koloru do obrysu lub wypełnienia zaznaczonego obiektu

- 1 Kliknij ikonę obok pola Kolor obrysu lub Kolor wypełnienia w panelu Narzędzia lub okna Inspektor właściwości, aby ją uaktywnić.
- 2 Wybierz polecenie Okno > Próbkę.
- 3 Kliknij próbkę aby zastosować kolor do obrysu lub wypełnienia zaznaczonego obiektu.

Zaznaczanie, zmiana i dodawanie grup próbek

Można łatwo przełączyć się na inną domyślną grupę próbek lub utworzyć własną. Można także importować próbki własne z plików palety kolorów zapisanych w formacie ACT lub GIF.

❖ Aby wybrać grupę próbek, zaznacz ją w menu Opcje w panelu Próbkę.

Uwaga: Wybór Kolorowych sześciątów powoduje powrót do domyślnej grupy próbek.

- Aby wybrać niestandardową grupę próbek, w menu panelu Próbkę wybierz polecenie Zastąp próbki, przejdź do właściwego folderu i wybierz żądany plik.
- Aby dodać próbki z zewnętrznej palety kolorów, w menu panelu Próbkę wybierz polecenie Dodaj próbki, przejdź do właściwego folderu i wybierz plik palety kolorów w formacie ACT lub GIF.

Dodawanie i zamiana koloru w panelu Próbkę

Uwaga: Wybór polecenia Edycja > Cofnij nie cofa dodawania i usuwania próbek.

- 1 Wybierz narzędzie Kroplomierz w panelu Narzędzia.
- 2 Z wyskakującego menu Próbkę w panelu Inspektor właściwości wybierz liczbę pikseli do próbkowania: 1 piksel, Średnia 3x3 lub Średnia 5x5.
- 3 Kliknij w dowolnym miejscu dowolnego otwartego okna dokumentu Fireworks, aby pobrać próbkę koloru.
 - Aby dodać kolor, przesun końcówkę wskaźnika kroplomierza w puste miejsce za ostatnią próbką w panelu Próbkę.
 - Aby zastąpić próbkę koloru, przytrzymaj klawisz Shift i umieść wskaźnik na wybranej próbce w panelu Próbkę.
- 4 Kliknij, aby dodać lub zastąpić próbkę.



Po zaznaczeniu opcji Przyciągaj do bezp. kolorów WWW w menu Opcje w wyskakującym oknie kolorów każdy wybrany wskaźnikiem kroplomierza kolor, który nie jest zgodny z przeglądarkami, zostanie zastąpiony najbliższym mu kolorem z palety internetowej.

Usuwanie próbek

- ❖ Aby usunąć próbkę, umieść na niej wskaźnik myszy i kliknij, trzymając klawisz Control (Windows) lub Command (Mac OS).

Czyszczenie lub sortowanie próbek

- Aby wyczyścić panel próbek, w menu Opcje panelu Próbkę wybierz polecenie Usuń próbki.
- Aby posortować próbki według wartości koloru, w menu Opcje panelu Próbkę wybierz opcję Sortuj wg koloru.

Zapisywanie grupy próbek

- ❖ Aby zapisać wybrane próbki kolorów, dodaj kolory, po czym w menu Opcje panelu Próbkę wybierz polecenie Zapisz próbki, a następnie wybierz katalog i nazwę pliku.

Tworzenie i modyfikacja kolorów w Mikserze kolorów

Mikser kolorów (Okno > Mikser kolorów) pozwala wyświetlać i zmieniać aktywne kolory obrysów i wypełnienia.

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 to czerń, a FF-FF-FF to biel.
HSB	Wartości Barwy, Nasycenia i Jasności. 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.

 *Pomimo, że jedną z opcji modelu kolorów jest CMY, grafiki eksportowane bezpośrednio z programu Fireworks nie są zbyt dobrze przystosowane do drukowania. Aby zmodyfikować wyeksportowane grafiki programu Fireworks na potrzeby drukowania, należy zaimportować je do programu Adobe Illustrator, Adobe Photoshop lub Adobe FreeHand. Więcej informacji można znaleźć w dokumentacji tych aplikacji.*

Stosowanie koloru do zaznaczonego obiektu wektorowego

- 1 W panelu Mikser kolorów kliknij ikonę obok pola Kolor obrysów lub Kolor wypełnienia.
- 2 Przesuń wskaźnik na pasek koloru i kliknij.

Wybieranie koloru

- 1 Usuń zaznaczenie wszystkich obiektów, aby uniknąć ich przypadkowej modyfikacji podczas mieszania kolorów.
- 2 Kliknij pole Kolor obrysów lub pole Kolor wypełnienia.
- 3 Wybierz model kolorów w menu Opcje panelu Mikser kolorów.
- 4 Aby określić wartości koloru, wprowadź odpowiednie ustawienia w polach tekstowych składowych kolorów, użyj wyskakujących suwaków lub skorzystaj z paska koloru.

Przechodzenie między modelami kolorów

- ❖ Kliknij z naciśniętym klawiszem Shift pasek koloru na dole panelu Mikser kolorów.

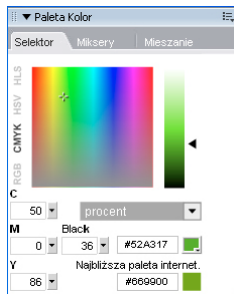
Uwaga: Opcje panelu Mikser kolorów nie ulegną zmianie.

Tworzenie kolorów korzystając z próbników kolorów systemowych

- 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.

Zarządzanie kolorami przy użyciu panelu Paleta kolorów

- ❖ Aby otworzyć panel Paleta kolorów, wybierz Okno > Inne > Paleta kolorów.



Znajdowanie najbliższego koloru zgodnego z przeglądarkami dla dowolnej wartości koloru

- 1 Kliknij pole koloru wypełnienia w zakładce Selektor panelu Paleta kolorów.
- 2 Aby pobrać próbkę koloru, kliknij w dowolnym miejscu jednego z okien dokumentu programu Fireworks, używając wskaźnika kropłomierza.

Najbliższy kolor zgodny z przeglądarkami wyświetlany jest pod kolorem w polu aktywnego koloru wypełnienia.

Uwaga: Do konwersji kolorów między modelami, takimi jak RGB i CMYK oraz wybierania trybu wyświetlania kolorów można także użyć zakładki Selektor.

Tworzenie i zamiana palet kolorów

- 1 Wybierz zakładkę Miksery w panelu Paleta kolorów.
- 2 Użyj pięciu pól wypełnionych kolorami na dole panelu, aby ustawić cztery podstawowe kolory dokumentu.
- 3 W razie potrzeby zmodyfikuj paletę przy użyciu koła kolorów HSB, które znajduje się w prawym dolnym rogu panelu.
- 4 Aby wypróbować użycie dwóch różnych palet w dokumencie, kliknij opcję Paleta 2 po lewej stronie panelu, a następnie wybierz kolory podstawowe dla drugiej palety.
- 5 Dwie ikony Zastąp kolor pozwalają przełączać się między obiema paletami.

Uwaga: Funkcja zamień palety zmienia wypełnienia, obrysy i gradienty elementów wektorowych, ale nie zmienia elementów bitmapowych oraz symboli graficznych.

Eksport palety

- 1 Zaznacz paletę którą chcesz wyeksportować (Paleta 1 albo Paleta 2).
- 2 Kliknij ikonę Eksportuj jako bitmapę, aby wyeksportować paletę jako plik bitmapy lub kliknij ikonę Eksportuj jako tabelę kolorów, aby wyeksportować paletę jako plik ACT.

Tworzenie serii gradacji kolorów

- 1 Wybierz zakładkę Mieszać w panelu Paleta kolorów.
- 2 Użyj pól kolorów wypełnienia na dole panelu, aby zaznaczyć kolor początkowy i końcowy.
- 3 Użyj wyskakującego suwaka Kroki aby wybrać ilość kroków szeregu.

Uwaga: Umieść wskaźnik nad dowolną próbką koloru, aby wyświetlić jego wartość w systemie szesnastkowym.

Tworzenie udostępnionej palety

Podczas edycji wielu obrazów z ograniczoną paletą kolorów możesz wyeksportować udostępnioną paletę kolorów, która zawiera kolory zawarte w tych obrazach. Aby można było utworzyć udostępnioną paletę kolorów, wszystkie obrazy muszą znajdować się w tym samym folderze.

- 1 Wybierz polecenie Polecenia > WWW > Utwórz udostępnioną paletę.
- 2 Określ maksymalną liczbę kolorów, które mają zostać dołączone do udostępnionej palety kolorów.
- 3 Kliknij przycisk Przeglądaj, aby określić folder zawierający obrazy, a następnie kliknij przycisk OK.

Wybór koloru w wyskakującym oknie kolorów

Kliknięcie dowolnego pola koloru powoduje otworenie wyskakującego okna kolorów podobnego do panelu Próbek.

Wybór koloru w polu koloru

- 1 Kliknij pole koloru.
- 2 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Kliknij próbkę, aby zastosować ją do pola koloru.
 - Aby zastosować kolor do pola koloru, kliknij wskaźnikiem kropłomierza na wybranym kolorze w dowolnym miejscu ekranu.
 - Aby ustawić przezroczystość obrysów lub wypełnienia, kliknij przycisk Przezroczysty w wyskakującym oknie.

Wyświetlanie bieżącej grupy próbek w panelu Próbk

- ❖ Wybierz polecenie Panel próbek w menu Opcje wyskakującego okna kolorów.

Wyświetlanie innej grupy próbek w wyskakującym oknie kolorów

- ❖ Wybierz grupę próbek w menu Opcje wyskakującego okna kolory.

Uwaga: Wybór grupy próbek w tym miejscu nie ma wpływu na panel Próbek.

Pobranie próbki koloru z wyskakującego okna kolorów

Gdy otwarte jest wyskakujące okno kolory, wskaźnik zmienia się w specjalny kropłomierz, który może pobierać kolory z prawie dowolnego miejsca ekranu. Proces ten zwany jest *pobieraniem próbek*.

- 1 Kliknij dowolne pole koloru.
- 2 Kliknij w dowolnym miejscu przestrzeni roboczej programu Fireworks, aby wybrać i zastosować kolor do pola koloru.



Kliknij z naciśniętym klawiszem Shift, aby wybrać kolor bezpieczny WWW.

Rozpoznanie wartości kolorów

Oprócz Miksera kolorów i wyskakujących okien kolorów, do identyfikacji wartości kolorów możesz też użyć panelu Informacje.

Wyświetlanie wartości koloru dowolnej części dokumentu

❖ Wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Użyj Miksera kolorów lub wyskakującego okna kolorów.
- Użyj panelu Informacje. Kliknij narzędzie Kropplomierz, wybierz Okno > Informacje, a następnie przesunąć wskaźnik na obiekt zawierający kolor, który chcesz wyświetlić (tylko Windows).

Wyświetlanie wartości aktywnego koloru obrysów lub wypełnienia

❖ Wykonaj jedną z poniższych 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 wartości RGB kolorów wyświetlane są w panelach Informacje i Mikser kolorów. Ich wartości szesnastkowe wyświetlane są w wyskakującym oknie kolorów.*

Wyświetlanie informacji o kolorze dla innego modelu kolorów

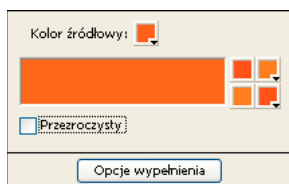
❖ Wybierz inny model koloru w menu Opcje panelu Informacje lub menu Opcje Miksera kolorów.

Symulacja zgodności kolorów z przeglądarkami i przezroczystości poprzez dithering

W przypadku korzystania z koloru, który nie jest zgodny z przeglądarkami, zastosuj wypełnienie z ditheringiem WWW. Pozwoli to dobrać przybliżony kolor zgodny z przeglądarkami, który podczas eksportu z paletą internetową nie zostanie zmieniony lub zastąpiony kolorem z ditheringiem.

Aby stworzyć złudzenie przezroczystości, zastosuj opcję wypełnienia Dithering przezroczystości. W obiektach przezroczystych tło strony internetowej widoczne jest przez co drugi piksel wypełnienia z opcją ditheringu przezroczystości.

***Uwaga:** Dithering WWW może zwiększyć rozmiar pliku.*



Wypełnienie z ditheringiem WWW tworzą dwa kolory bezpieczne WWW.

Stosowanie wypełnienia z ditheringiem WWW

- 1 Zaznacz obiekt zawierający kolor który nie jest bezpieczny WWW.
- 2 Wybierz polecenie Dithering WWW w wyskakującym menu Opcje wypełnienia w oknie Inspektor właściwości.
- 3 Kliknij pole Kolor wypełnienia w panelu Inspektor właściwości, aby wyświetlić wyskakujące okno Opcje wypełnienia.

W polu Kolor źródła wyświetlane są niezgodne z przeglądarkami kolory danego obiektu. Dwa kolory bezpieczne ditheringu WWW zostaną wyświetlone w polach koloru po prawej stronie. Dithering WWW zostanie wyświetlony na obiekcie i stanie się aktywnym kolorem wypełnienia.

Uwaga: Ustawienie krawędzi wypełnienia z ditheringiem WWW na Wygląd lub Wtop wiąże się z wystąpieniem kolorów które nie są bezpieczne WWW.

- 4 Kliknij poza wyskakującym oknem, aby je zamknąć.

Stosowanie wypełnienia z opcją ditheringu przezroczystości

- 1 Zaznacz obiekt, do którego chcesz zastosować przezroczyste wypełnienie.
- 2 Wybierz polecenie Roztrząsanie WWW w wyskakującym menu Opcje wypełnienia w oknie Inspektor właściwości.
- 3 Kliknij pole Kolor wypełnienia w panelu Inspektor właściwości, aby wyświetlić wyskakujące okno Opcje wypełnienia.
- 4 Wybierz opcję Przezroczysty.
Obiekt na obszarze roboczym stanie się półprzezroczysty.
- 5 Kliknij poza wyskakującym oknem, aby je zamknąć.
- 6 Wyeksportuj obiekt jako plik w formacie GIF lub PNG i wybierz opcję Przezroczystość indeksowana lub Przezroczystość kanału alfa. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz „[Tworzenie przezroczystych obszarów](#)” na stronie 232.

Uwaga: Nie wszystkie przeglądarki obsługują pliki w formacie PNG.

Panel kuler

Informacje o panelu kuler

Panel Kuler™ to portal grup kolorów lub motywów stworzonych przez internetową społeczność projektantów. Możesz z niego korzystać do przeglądania tysięcy motywów w portalu Kuler™, a następnie do pobierania niektórych z nich, aby je edytować lub dołączyć do własnych projektów. Przy pomocy panelu kuler można także tworzyć i zapisywać motywy, a następnie dzielić się nimi ze społecznością portalu kuler poprzez wgrywanie ich.

Panel Kuler dostępny jest w programach Adobe Photoshop® CS4, Adobe Flash® Professional CS4, Adobe InDesign® CS4, Adobe Illustrator® CS4 i Adobe Fireworks® CS4. Panel kuler jest niedostępny we francuskojęzycznych wersjach wyżej wymienionych produktów.

Film przedstawiający panel Kuler można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/lrvid4088_xp

Aby przeczytać artykuł na temat portalu Kuler oraz inspiracji kolorami, odwiedź blog Veerle Pieters: http://veerle.duoh.com/blog/comments/adobe_kuler_update_and_color_tips/

Przeglądanie motywów

Do przeglądania motywów online potrzebne jest połączenie z Internetem.

Szukanie motywów

- 1 Wybierz polecenie Okno > Rozszerzenia > Kuler, a następnie zaznacz panel Przeglądaj.

2 Wykonaj jedną z poniższych czynności:

- W polu Szukaj wpisz nazwę motywu, znacznika lub twórcy.

Uwaga: Szukając, używaj tylko znaków alfanumerycznych (Aa-Zz,0-9).

- Przefiltruj wyniki wyszukiwania, zaznaczając daną opcję w wyskakującym menu nad wynikami.

Wyświetlanie motywu online w portalu Kuler

- 1 W panelu Przeglądaj zaznacz motyw w wynikach wyszukiwania.
- 2 Kliknij trójkąt po prawej stronie motywu i zaznacz Zobacz online w panelu Kuler.

Zapisywanie częstych wyszukiwań

- 1 Wybierz opcję Własne w pierwszym wyskakującym menu w panelu Przeglądaj.
- 2 Wprowadź szukane wyrażenia w oknie dialogowym, które pojawi się na ekranie, i zapisz je.

Aby rozpocząć to wyszukiwanie, zaznacz je w pierwszym wyskakującym menu.

Aby usunąć zapisane wyniki wyszukiwania, w wyskakującym menu zaznacz opcję Własne. Następnie usuń pożądane wyniki wyszukiwania i kliknij przycisk Zapisz.

Praca z motywami

Panelu Kuler można użyć do tworzenia i edycji motywów oraz umieszczania ich w projektach.

Uwaga: W programie Illustrator tworzenie i edycja motywów odbywa się w oknie dialogowym Edytuj kolory/Ponowne kolorowanie kompozycji, a nie w panelu Utwórz. Szczegółowe informacje można znaleźć w Pomocy do programu Illustrator.

Dodawanie motywu do panelu Próbki w aplikacji

- 1 W panelu Przeglądaj zaznacz motyw, którego chcesz użyć.
- 2 Kliknij trójkąt po prawej stronie motywu i zaznacz Dodaj do panelu próbek.
Dodawać motywy można również w panelu Utwórz. W tym celu należy kliknąć przycisk Dodaj do panelu próbek, który znajduje się na dole tego panelu.

Edycja motywu

- 1 W panelu Przeglądaj znajdź motyw, który chcesz edytować, a następnie kliknij go dwukrotnie w wynikach wyszukiwania. Motyw otworzy się w panelu Utwórz.
- 2 W panelu Utwórz edytuj dany motyw korzystając z dostępnych narzędzi. Więcej informacji dostępnych jest w temacie Narzędzia panelu Utwórz.
- 3 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Zapisz swój motyw, klikając przycisk Zapisz motyw.
 - Dodaj motyw do panelu Próbki swojej aplikacji, klikając przycisk Dodaj do panelu próbek znajdujący się na dole tego panelu.
 - Wczytaj motyw do usługi Kuler, klikając przycisk Wczytaj znajdujący się na dole tego panelu.

Tworzenie narzędzi panelu

Panel Utwórz ma szereg narzędzi do tworzenia i edycji motywów.

- Wybierz regułę harmonii z wyskakującego menu Wybór reguły. Zastosowanie reguły powoduje wygenerowanie nowych kolorów na podstawie koloru bazowego. Na przykład, jeśli kolorem bazowym będzie niebieski, a regułą reguła dopełniania, grupa kolorów zostanie utworzona na podstawie koloru niebieskiego oraz jego dopełnienia, czyli koloru czerwonego.
- Zaznacz Własna reguła, aby stworzyć motyw korzystając z poprawek dowolnych.
- Ustaw kolory w kole kolorów. Wybrana reguła harmonii będzie zarządzać kolorami generowanymi dla danej grupy kolorów w trakcie nanoszenia poprawek przez użytkownika.
- Przesuń suwak jasności znajdujący się obok koła, aby dostosować jasność koloru.
- Ustaw kolor bazowy, przeciągając znacznik koloru bazowego (największy znacznik koloru otoczony podwójnym pierścieniem) wokół koła. Kolor bazowy można również ustalić, dostosowując ustawienie suwaków koloru u dołu okna dialogowego.
- Ustawienie jednego z czterech innych kolorów w grupie kolorów jako koloru bazowego. Zaznacz próbkę koloru i kliknij przycisk tarczy znajdujący się pod grupą kolorów.
- Ustawienie koloru pierwszego planu/tła aplikacji głównej lub koloru obrysu/wypełnienia jako koloru bazowego. Kliknij jeden z pierwszych dwóch przycisków poniżej grupy kolorów.
- Usuń kolor z grupy kolorów, zaznaczając próbkę koloru i klikając przycisk Usuń kolor znajdujący się pod daną grupą kolorów. Dodaj nowy kolor, zaznaczając pustą próbkę koloru i klikając przycisk Dodaj kolor.
- Spróbuj różnych efektów koloru, zaznaczając nową regułę harmonii i przesuwając znaczniki w kole kolorów.
- Kliknij dwukrotnie dowolną próbkę w grupie kolorów, aby ustawić aktywny kolor (pierwszego planu/tła lub obrysu/wypełnienia) aplikacji. Jeśli dana aplikacja nie posiada opcji aktywnego lub zaznaczonego koloru, panel Kuler ustawi odpowiedni kolor pierwszego planu lub wypełnienia.

Stosowanie obrysów i wypełnień

Stosowanie i zmiana obrysów

Program Fireworks zapewnia pełną kontrolę nad szczegółowymi parametrami działania pędzla, w tym nad ilością farby, rozmiarem i kształtem końcówki, teksturą, efektem krawędzi i ustawieniem. Zmiany w atrybutach obrysu można wprowadzać przed lub po utworzeniu obiektów. Ikona ołówka wskazuje pole Kolor obrysu w panelu Narzędzia, w oknie Inspektor właściwości oraz w panelu Mikser kolorów.



Aby zastosować obrys do obiektu bitmapowego, użyj Efektów aktywnych programu Photoshop i wybierz atrybut Obrys (zobacz „[Stosowanie filtrów aktywnych](#)” na stronie 123).

Zmiana atrybutów obrysu zaznaczonych obiektów

Wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Wybierz atrybuty obrysu w wyskakującym menu Kategorie obrysów w oknie Inspektor właściwości.
- Wybierz Opcje obrysu z wyskakującego menu Kategoria obrysu, aby zobaczyć więcej opcji, a następnie wybrać spośród dostępnych atrybutów obrysu.

Zmiana koloru obrysu narzędzia rysowania

- 1 Naciśnij kombinację klawiszy Control+D (Windows) lub Command+D (Mac OS), aby usunąć zaznaczenie wszystkich obiektów.
- 2 Wybierz narzędzie rysujące w panelu Narzędzia.
- 3 Kliknij pole Kolor obrysu w panelu Narzędzia lub panelu Inspektor właściwości.
- 4 Zaznacz kolor i przeciągnij myszą, aby narysować obiekt.

Uwaga: Nowopowstały obrys przyjmuje kolor wyświetlany w polu Kolor obrysu.

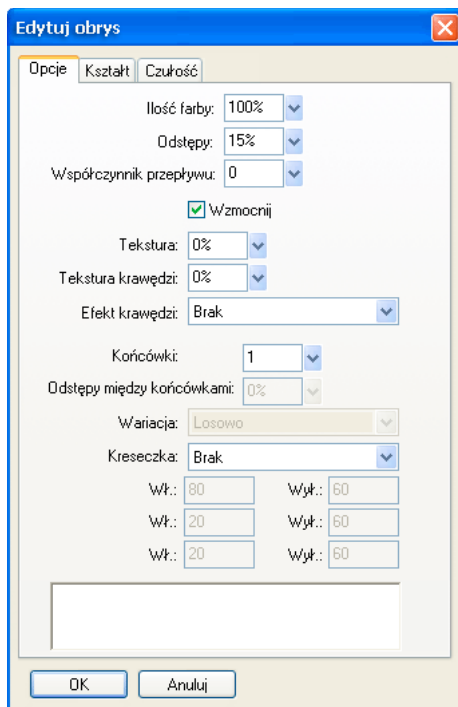
Usuwanie atrybutów obrysu z zaznaczonego obiektu

Wykonaj jedną z poniższych 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 i edycja własnych obrysów

Okno dialogowe Edytuj obrys umożliwia zmianę określonych charakterystyk obrysu.



Otwieranie okna dialogowego Edytuj obrys

- 1 Wybierz polecenie Opcje obrysu w wyskakującym menu Kategorii obrysów w oknie Inspektor właściwości:
- 2 Kliknij przycisk Zaawansowane.

W podglądzie obrysu na dole każdej zakładki wyświetlany jest bieżący pędzel z bieżącymi ustawieniami. Bieżące ustawienia wrażliwości na nacisk i szybkość wyświetlane są w podglądzie jako obrys zwężający się, zanikający lub zmieniający się w inny sposób, w kierunku od lewej strony do prawej.

Ustawienie ogólnych opcji obrysu pędzla

- 1 Zakładka Opcje pozwala ustawić ilość farby, odstęp i przepływ. Większe wartości współczynnika przepływu tworzą obrysy pędzla które wypełniają się z czasem jak przy użyciu aerografu.
- 2 Wybierz opcje obrysu pędzla:
 - Aby zwiększyć nachodzenie siebie pociągnąć pędzlem zaznacz opcję Wzmocnij.
 - Aby ustawić teksturę obrysu zmień opcję Tekstura. Im większą liczbę wybierzesz tym bardziej widoczna będzie tekstura.
 - Aby ustawić teksturę na krawędziach wprowadź liczbę w polu tekstowym Tekstura krawędzi i wybierz efekt krawędziowy w wyskakującym menu Efekty krawędzi.
 - Ustaw ilość końcówek które ma mieć obrys pędzla. W przypadku wielu końcówek wprowadź wartość Odstępy końcówek i wybierz metodę zmiany kolorów.
 - Aby wybrać linię kropkowaną lub przerywaną wybierz odpowiednią opcję w wyskakującym menu Kreskowanie.
 - 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.
- 3 Kliknij przycisk OK.

Modyfikacja czubka pędzla

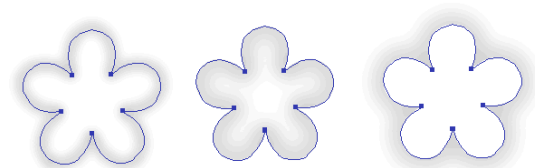
- 1 W zakładce Kształt zaznacz opcję kwadrat, aby ustawić kwadratową końcówkę, albo usuń jej zaznaczenie, aby ustawić końcówkę okrągłą.
- 2 Wprowadź wartości rozmiaru końcówki pędzla, miękkości krawędzi, aspektu końcówki oraz kąta końcówki.
- 3 Kliknij przycisk OK.

Uwaga: W przypadku korzystania z pióra i pulpitu przyciskowego firmy Wacom, program Fireworks umożliwia precyzyjne dostosowanie ustawień atrybutów obrysu zależnych od szybkości i nacisku. Możesz wybrać te atrybuty obrysu aby sterować obrysem za pomocą pióra.

Ustawienie czułości obrysu

- 1 Wybierz właściwość obrysu z wyskakującego menu Właściwości obrysu w zakładce Czułość.
- 2 W opcjach Pod wpływem wybierz stopień, w jakim dane o czułości wpływają na bieżącą właściwość obrysu.

Przesuwanie obrysu pędzla do wewnątrz lub na zewnątrz ścieżki



Obrys wysrodkowany, obrys wewnętrzny i obrys zewnętrzny

Wyskakujące menu Obrys w oknie Opcje obrysu pozwala przesuwac obrysy pędzla z położenia domyślnego (wysrodkowane na ścieżce) do innego położenia.

- 1 W panelu Narzędzia lub Inspektor właściwości kliknij pole Obrys, aby otworzyć wyskakujące okno próbek koloru.
- 2 Z wyskakującego menu u dołu tego okna wybierz opcję Wewnątrz ścieżki lub Na zewnątrz ścieżki.
- 3 (Opcjonalne) Zaznacz opcję Wypełnienie nad obrysem.

Zazwyczaj obrys nakłada się na wypełnienie. Zaznaczenie opcji Wypełnienie nad obrysem powoduje nakładanie wypełnienia na obrys. Użycie opcji Wypełnienie nad obrysem na obiekcie z kryjącym wypełnieniem spowoduje, że znajdujące się wewnątrz ścieżki części obrysu zostaną zasłonięte. 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.

- 1 Wykonaj jedną z poniższych 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.
- 2 Edytuj atrybuty obrysu pędzla.
- 3 Kliknij przycisk Zapisz obrys niestandardowy, aby zapisać atrybuty obrysu niestandardowego do wykorzystania w przyszłości.

Tworzenie i edycja wypełnień kryjących

Program Fireworks pozwala tworzyć i wykorzystywać wypełnienia dla obiektów wektorowych i tekstu, a także korzystać z narzędzi Wiadro z farbą i Gradient do wypełniania zaznaczeń pikseli zgodnie z bieżącymi ustawieniami wypełniania.

Ikona Wiadro z farbą  wskazuje pole Kolor wypełnienia w panelu Narzędzia w panelu Inspektor właściwości oraz w panelu Mikser kolorów.

Zmiana koloru wypełnienia kryjącego narzędzi rysujących obiekty wektorowe oraz narzędzia Wiadro z farbą

- 1 Wybierz narzędzie rysujące obiekty wektorowe lub narzędzie Wiadro z farbą.
- 2 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Naciśnij kombinację klawiszy Control+D (Windows) lub Command+D (Mac OS), aby usunąć zaznaczenie wszystkich obiektów, a następnie kliknij pole Kolor wypełnienia w panelu 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 użyj wskaźnika kropłomierza, aby pobrać próbkę koloru z dowolnego miejsca na ekranie.

Uwaga: Wybór narzędzia Tekst zawsze powoduje powrót pola Kolor wypełnienia do ostatniego używanego przez narzędzie Tekst koloru kryjącego tekstu.

Edycja wypełnienia kryjącego 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.

Tworzenie i stosowanie wypełnień wzorkiem i wypełnień gradientem

- Użyj *wypełnień wzorkiem*, aby wypełnić obiekt ścieżki grafiką bitmapową.
- Użyj *wypełnień gradientem*, aby zmieszać kolory w celu uzyskania różnorodnych efektów. Kategorie wypełnienia inne niż Brak, Kryjące, Wzorek oraz Dither WWW są wypełnieniami gradientem.

Uwaga: Nowoutworzone wypełnienie przyjmuje kolor wyświetlany aktualnie w polu Kolor wypełnienia w panelu Narzędzia.

Stosowanie wypełnienia wzorkiem do zaznaczonego obiektu

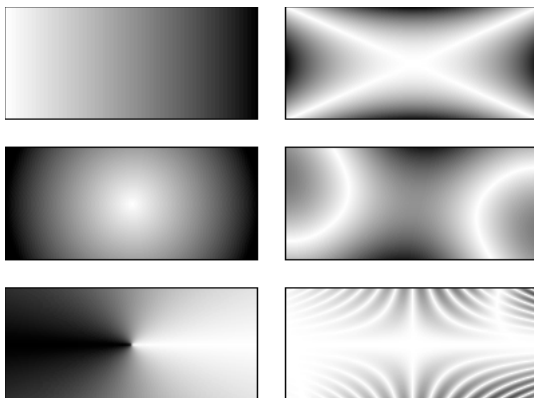
- 1 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Wybierz Wzorek w wyskakującym menu Opcje wypełnienia w oknie Inspektor właściwości.
 - Kliknij pole Kolor wypełnienia w panelu Narzędzia, kliknij przycisk Opcje wypełnienia i wybierz Wzorek w wyskakującym menu Opcje wypełnienia.
- 2 Wybierz wzorek w wyskakującym menu Nazwa wzorku.

Tworzenie własnego wypełnienia wzorkiem z pliku zewnętrznego

Ustaw plik bitmapy jako nowe wypełnienie wzorkiem, używając jako wzorków plików następujących formatów: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF i PICT (tylko Mac OS). Jeśli wypełnienie wzorkiem jest 32-bitowym obrazem przezroczystym, przezroczystość będzie widoczna w wypełnieniu po zastosowaniu w programie Fireworks. Obrazy inne niż 32-bitowe staną się nieprzezroczyste.

- 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.

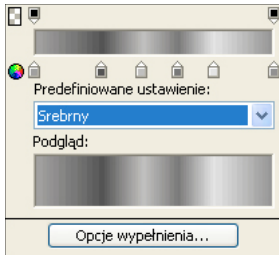
Stosowanie wypełnienia gradientem do zaznaczonego obiektu



Obiekty z różnymi wypełnieniami gradientem

- ❖ Wybierz gradient w wyskakującym menu Opcje wypełnienia w oknie Inspektor właściwości.

Edycja wypełnienia gradientem



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.
 - 3 Wykonaj dowolną z następujących czynności:
 - Aby dodać nową próbkę koloru, kliknij obszar poniżej rampy gradientu koloru.
 - Aby dodać próbkę kryjącą, kliknij obszar powyżej rampy koloru gradientu.
 - Aby usunąć próbkę koloru lub krycia z gradientu, przeciągnij tę próbkę poza okno wyskakujące Edycja gradientu.
 - Aby ustawić lub zmienić kolor próbki koloru, kliknij ją i wybierz kolor.
 - Aby ustawić lub zmienić przezroczystość próbki krycia, kliknij próbkę i przeciągnij suwak do odpowiedniej wartości przezroczystości (0 to całkowita przezroczystość, zaś 100 to pełne krycie) lub wprowadź wartość liczbową krycia w zakresie od 0 do 100. Następnie naciśnij klawisz Enter lub kliknij poza oknem wyskakującym Edycja gradientu.
- Uwaga:** W obszarach przezroczystych przez gradient prześwituje szachownica przezroczystości.
- Aby dostosować przejścia między kolorami wypełnienia, przeciągnij próbki koloru w prawo lub w lewo.

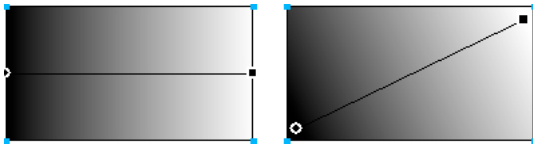
Tworzenie wypełnień za pomocą narzędzia Gradient

Narzędzie Gradient pozwala wypełniać obiekty gradientem zamiast pełnego koloru. Narzędzie Gradient zachowuje właściwości ostatnio użytego elementu.

- 1 Kliknij narzędzie Wiadro z farbą w panelu Narzędzia i wybierz narzędzie Gradient z wyskakującego menu.
- 2 Zaznacz atrybuty w panelu Inspektor właściwości.
- 3 Kliknij i przeciągnij wskaźnik, aby ustalić punkt początkowy gradientu oraz kierunek i długość obszaru gradientu.

Przekształcanie i zniekształcanie wypełnień

Wypełnienia obiektu wzorkiem lub gradientem można przesuwając, obracać i pochylać oraz zmieniać ich szerokość. Gdy używasz narzędzia Wskaźnik lub Gradient do zaznaczania obiektu z wypełnieniem wzorkiem lub gradientem, na obiekcie lub koło niego zostanie wyświetlony zestaw uchwytów. Przeciągnij uchwyty, aby dostosować wypełnienie obiektu.



Użyj uchwytów wypełnienia do interaktywnego dopasowania wypełnienia wzorkiem lub gradientem.

- Aby przesunąć wypełnienie w obiekcie, przeciągnij okrągły uchwyt lub użyj narzędzia Gradient i kliknij nowe położenie.
- Aby dostosować szerokość i pochylenie wypełnienia, przeciągnij kwadratowy uchwyt.
- Aby obrócić wypełnienie, przeciągnij linie łączące uchwyty.

 Aby obrócić wypełnienie ze skokiem co 45 stopni, podczas przeciągania przytrzymaj naciśnięty klawisz Shift.

Modyfikacja krawędzi wypełnień

Krawędzie wypełnień mogą być zwykłą, ostrą linią lub mogą zostać „zmiękczone” poprzez użycie wygładzania lub wtapiania.

Domyślnie, krawędzie są wygładzane. Wygładzanie powoduje delikatne stopienie krawędzi z tłem, co daje efekt wygładzenia postrzępionych krawędzi, jakie mogą wystąpić w przypadku zaokrąglonych obiektów, takich jak elipsy czy okręgi.

Wtapianie powoduje wyraźne mieszanie po obu stronach krawędzi. Zmiękcza to krawędź, wywołując efekt podobny do blasku.

- 1 Wykonaj jedną z poniższych 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: Twarde, Wygładzanie lub Wtapianie.
- 3 W przypadku wtapiania krawędzi należy wybrać liczbę pikseli (od 0 do 100), które mają zostać wtopione po każdej jej stronie. Wartość domyślna wynosi 10. Wyższe wartości oznaczają silniejsze wtapianie.



Zapisywanie własnego wypełnienia gradientem

- ❖ Aby zapisać bieżące ustawienia gradientu jako gradient własny do użytku w innych dokumentach, należy utworzyć nowy styl.

Usuwanie wypełnienia z zaznaczonego obiektu

Wykonaj jedną z poniższych 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 trójwymiarowych efektów do obrysów i wypełnień

Zarówno do obrysów, jak i do wypełnień można dodawać efekt trójwymiarowości poprzez nałożenie tekstury. Tekstura zmienia jasność, ale nie wpływa na barwy i nadaje obrysom oraz wypełnieniom bardziej naturalny wygląd. Wpływ tekstury jest bardziej widoczny gdy stosuje się ją do szerokich obrysów.



Użyj opcji Obrys w oknie Inspektor właściwości lub w wyskakującym oknie Opcje obrysów aby dodać teksturę do obrysów pędzla.

Dodawanie tekstury do obrysów i wypełnień

- 1 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Kliknij wyskakujące menu Tekstura obrysów lub Tekstura wypełnienia w panelu Inspektor właściwości.
 - W panelu Narzędzia kliknij pole Kolor obrysów lub pole Kolor wypełnienia, wybierz odpowiednio Opcje obrysów lub Opcje wypełnienia, a następnie kliknij wyskakujące menu Tekstura.
- 2 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Wybierz teksturę z wyskakującego menu.
 - Wybierz opcję Inna z wyskakującego menu i przejdź do pliku tekstury.

***Uwaga:** Tekstury można zastosować do plików w formatach: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF i PICT (tylko Mac OS).*
- 3 Wprowadź wartość procentową od 0 (najmniejsza intensywność) do 100 (największa intensywność), aby określić głębokość tekstury.
- 4 (Tylko wypełnienia) Zaznacz opcję Przezroczysty, aby nadać wypełnieniu określony poziom przezroczystości.

Dodawanie tekstury własnej

- ❖ Jako tekstury mogą posłużyć pliki bitmap programu Fireworks i innych aplikacji. Można stosować tekstury z plików w następujących formatach: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF i PICT (tylko Mac OS).

Tworzenie nowej tekstury 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.

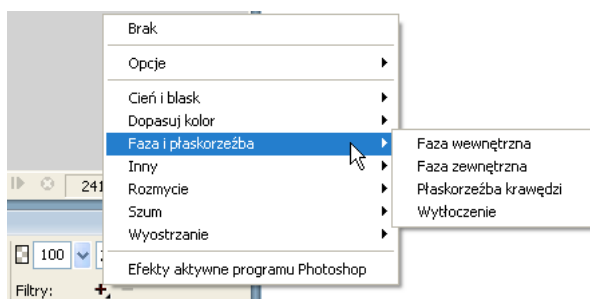
Rozdział 9: Korzystanie z filtrów aktywnych

Stosowanie filtrów aktywnych

Filtry aktywne (wcześniej znane jako *Efekty aktywne*) programu Adobe® Fireworks® 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 wyostrzanie. Możesz zastosować Filtry aktywne do zaznaczonych obiektów bezpośrednio z panelu Inspektor właściwości.

Informacje o filtrach aktywnych

Program Fireworks aktualizuje Filtry aktywne podczas edycji obiektów, do których je zastosowano. 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.

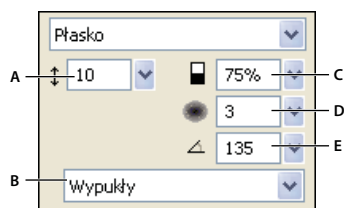


Wyskakujące menu *Efekty aktywne* programu Photoshop w panelu *Inspektor właściwości*

- Niektóre filtry (na przykład Auto-poziomy, Rozmycie gaussowskie lub Maska wyostrzająca), które występowały jako filtry lub wtyczki o nieodwracalnym działaniu, są teraz dostępne jako filtry aktywne programu Fireworks.
- Do programu Fireworks mogą zostać dodane wtyczki innych producentów, które można używać jako filtry aktywne. Można także korzystać z tych filtrów w tradycyjny sposób, przy użyciu menu Filtry.
- Gdy panel Inspektor właściwości znajduje się w połowie wysokości, kliknij polecenie *Edytuj filtry* lub *Dodaj filtry*, aby wyświetlić wyskakujące menu *Efekty aktywne* programu Photoshop.

Uwaga: Nowoutworzone wypełnienie przyjmuje kolor bieżący wyświetlany w polu *Kolor wypełnienia* w panelu *Narzędzia*.

- Dostosowując filtry aktywne można eksperymentować z ustawieniami tak długo, aż uzyskany wygląd będzie satysfakcjonujący.



Faza wewnętrzna, wyskakujące okno menu

A. Szerokość ukosu B. Ustawienia wstępne przycisku ukosu C. Kontrast D. Miętkość E. Kąt ukosu

Stosowanie filtrów aktywnych

Stosowanie filtrów aktywnych do zaznaczonych obiektów

- 1 Kliknij ikonę (+) znajdującą się obok etykiety Filtry w panelu Inspektor właściwości, a następnie wybierz filtr w wyskakującym menu Efekty aktywne programu Photoshop.

Filtr zostanie dodany do listy Filtry aktywne dla zaznaczonego obiektu.



Filtr aktywny będzie wpływał tylko na zaznaczone piksele wewnątrz obrazu, jeśli wytniesz i wkleisz zaznaczone piksele, żeby utworzyć obraz bitmapowy, który możesz zaznaczyć i zastosować Filtr aktywny.

- 2 Jeśli zostanie otwarte wyskakujące menu lub okno dialogowe, wprowadź ustawienia filtra i wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Jeśli filtr aktywny ma okno dialogowe, kliknij przycisk OK.
 - Jeśli filtr aktywny ma wyskakujące menu, naciśnij klawisz 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. Przeciąganie filtrów aktywnych w celu zmiany porządku ułożenia.

Włączanie i wyłączanie filtra aktywnego zastosowanego do obiektu

- ❖ Kliknij pole znajdujące się obok filtra na liście Filtry w panelu Inspektor właściwości.

Włączanie i wyłączanie wszystkich filtrów aktywnych zastosowanych do obiektu

- ❖ Kliknij ikonę (+) znajdującą się obok etykiety Filtry w panelu Inspektor właściwości, a następnie wybierz polecenie Opcje > Wszystkie wł. lub Opcje > Wszystkie wył. z wyskakującego menu.

Zapisywanie zastosowanych efektów

- ❖ Po dodaniu i edycji filtra aktywnego kliknij poza wyskakującym menu ustawień lub naciśnij Enter.

Stosowanie ściętych krawędzi

Ścięta krawędź sprawia, że obiekt wygląda na wypukły.



Prostokąt, z filtrem Faza wewnętrzna i z filtrem Faza zewnętrzna

- 1 Kliknij ikonę (+) znajdującą się obok etykiety Filtry w panelu Inspektor właściwości, a następnie wybierz opcję fazy z wyskakującego menu.
- 2 Edytuj ustawienia filtra w wyskakującym menu.

Stosowanie wypukłości

Użycie filtra aktywnego Płaskorzeźba powoduje, że obraz, obiekt lub tekst sprawiają wrażenie zagłębionych w obszarze roboczym lub wypukłe.



Obiekt, z filtrem Wstawiona płaskorzeźba i z filtrem Podniesiona płaskorzeźba

- 1 Kliknij ikonę (+) znajdującą się obok etykiety Filtry w panelu Inspektor właściwości, a następnie wybierz opcję płaskorzeźby z wyskakującego menu.
- 2 Edycja ustawień filtra.

Jeśli chcesz, aby oryginalny obiekt pojawił się na wypukłym obszarze, zaznacz Pokaż obiekt.

Uwaga: W celu zachowania wstecznej zgodności, w starszych dokumentach zaznaczenie opcji Pokaż obiekt jest usunięte dla obiektów z zastosowanym filtrem Płaskorzeźba.

Stosowanie cieni i blasków

Aby przeprowadzić symulację padania światła na obiekt, można wybrać jeden z wielu dostępnych cieni, a następnie określić jego kąt.



Filtry Rzucony cień, Wewnętrzny cień i Blask

Ustawienia filtrów dla cieni

Zakres dostępnych opcji zależy od typu cienia.

- Kierunek cienia ustawia się za pomocą suwaka Kąt.
- Odległość cienia od obiektu ustawia się za pomocą suwaka Odległość.
- Aby zastosować do cienia kolor kryjący, zaznacz opcję Kolor kryjący.
- Aby ustawić kolor cienia, otwórz wyskakujące menu koloru i wprowadź ustawienia.

- Procent przezroczystości cienia ustawia się przy użyciu suwaka Krycie.
- Wyostrzenie cienia ustawia się za pomocą suwaka Miętkość.
- Aby wyświetlić podgląd cienia, kliknij opcję Podgląd.
- W celu ukrycia obiektu i wyświetlenia tylko jego cienia należy użyć opcji Odcięcie.

Stosowanie cienia kryjącego

- 1 W panelu Inspektor właściwości kliknij ikonę (+) znajdującą się obok etykiety Filtry, wskaż polecenie Cień i blask, a następnie kliknij opcję Cień kryjący.
- 2 Dopasuj ustawienia filtra w oknie dialogowym Wypełniony cień.
- 3 Kiedy skończysz, kliknij OK.

Stosowanie cienia lub wewnętrznego cienia

- 1 Kliknij ikonę (+) znajdującą się obok etykiety Filtry w panelu Inspektor właściwości, a następnie wybierz opcję cienia z wyskakującego menu.
 - Cień i blask > Rzucony cień.
 - Cień i blask > Wewnętrzny cień.
- 2 Edytuj ustawienia filtra w wyskakującym menu.

Stosowanie blasku

- 1 Kliknij przycisk Dodaj filtry w panelu Inspektor właściwości, a następnie wybierz polecenie Cień i blask > Blask.
- 2 Edytuj ustawienia filtra w wyskakującym menu:
 - Kliknij pole koloru, aby ustawić kolor blasku.
 - Szerokość blasku ustawia się za pomocą suwaka Szerokość.
 - Procent przezroczystości blasku ustawia się przy użyciu suwaka Krycie.
 - Natężenie blasku ustawia się za pomocą suwaka Miętkość.
 - Odległość blasku od obiektu ustawia się za pomocą suwaka Przesunięcie.

Stosowanie filtrów i wtyczek programu Photoshop jako filtrów aktywnych

Uwaga: Menu znane jako Xtras w niektórych poprzednich wersjach programu Fireworks, określane jest nazwą Filtry począwszy od wersji 8 programu. Rozszerzenia Xtra programu Fireworks są teraz znane jako filtry.

Stosowanie wbudowanych filtrów i wtyczek w menu wyskakującym Dodaj filtry jako filtrów aktywnych daje możliwość ich późniejszej edycji lub usunięcia z obiektu.

Menu Filtry powinno być używane do stosowania filtrów i wtyczek programu Adobe Photoshop® tylko wtedy, gdy na pewno nie będzie potrzeby ich edycji lub usuwania. Możesz usunąć filtr tylko wtedy, gdy polecenie Cofnij jest dostępne.

Instalacja i stosowanie wtyczek programu Photoshop

- 1 Kliknij przycisk Dodaj filtry w panelu Inspektor właściwości, a następnie wybierz polecenie Opcje > Wskaż wtyczki.
- 2 Przejdź do katalogu, w którym zainstalowane są wtyczki programu Photoshop i kliknij OK.
- 3 Uruchom ponownie program Fireworks, aby wczytać wtyczki.

***Uwaga:** Jeśli przenosisz wtyczki do innego katalogu, powtórz powyższe kroki lub wybierz polecenie Edycja > Preferencje i kliknij zakładkę Wtyczki, aby zmienić ścieżkę do wtyczek. Następnie uruchom ponownie program Fireworks.*

- 4 Aby zastosować wtyczkę programu Photoshop do zaznaczonego obiektu, kliknij ikonę (+) w panelu Inspektor Właściwości, a następnie wybierz odpowiedni filtr z podmenu Opcje.

Stosowanie efektów warstwy programu Photoshop

***Uwaga:** Jeśli importujesz plik PSD, możesz także edytować efekty warstwowe, które już istnieją w pliku.*

- 1 Kliknij przycisk Dodaj filtry w panelu Inspektor właściwości, a następnie zaznacz Efekty aktywne programu Photoshop.
- 2 Zaznacz jeden z efektów w oknie z lewej strony, a następnie zmień ustawienia w oknie z prawej strony. Możesz zaznaczyć wiele efektów naraz.

Stosowanie filtrów do zgrupowanych obiektów

Kiedy stosujesz filtr do grupy, jest on stosowany do wszystkich obiektów w grupie. Jeśli obiekty zostaną rozłączone, ustawienia filtra każdego obiektu powracają do wartości, jakie były stosowane do obiektu indywidualnie.

Aby zastosować filtr do pojedynczego obiektu wewnątrz grupy, zaznacz tylko ten obiekt narzędziem Podselekcja.

Edycja i dostosowanie Filtrów aktywnych

Edycja ustawień filtra aktywnego

- 1 Kliknij przycisk informacji w panelu Inspektor właściwości, znajdujący się obok filtra, którego chcesz edytować.
- 2 Dopasuj ustawienia filtra.
Filtry, których nie można edytować, są nieaktywne.
- 3 Kliknij poza oknem lub wciśnij Enter.

Zmiana kolejności i usuwanie filtrów aktywnych

Zmiana kolejności filtrów aktywnych

Możesz zmienić porządek filtrów stosowanych do obiektu. Zmiana kolejności filtrów zmienia sekwencję ich stosowania, co z kolei może spowodować zmianę filtra łączonego. Filtry znajdujące się na górze listy są stosowane przed filtrami znajdującymi się na dole.

Filtry zmieniające wnętrze obiektu, takie jak filtr Faza wewnętrzna, zasadniczo powinny być stosowane przed filtrami, które zmieniają obiekt z zewnątrz. Na przykład, powinieneś zastosować filtr Faza wewnętrzna przed zastosowaniem filtra Faza zewnętrzna, Blask lub Cień.

- ❖ Aby zmienić kolejność filtrów, przeciągnij wybrany filtr w inne położenie na liście w panelu Inspektor właściwości.

Usuwanie pojedynczego filtra zastosowanego do zaznaczonego obiektu

- ❖ Zaznacz filtr, który chcesz usunąć z listy Filtry w panelu Inspektor właściwości, a następnie kliknij przycisk Usuń filtry aktywne.

Usuwanie wszystkich filtrów z zaznaczonego obiektu

- ❖ W panelu Inspektor właściwości kliknij ikonę (+) znajdującą się obok etykiety Filtry, a następnie wybierz opcję Brak z wyskakującego menu.

Tworzenie niestandardowych filtrów aktywnych

Niestandardowe filtry aktywne to style, w których odznaczono wszystkie opcje właściwości z wyjątkiem opcji Filtr. Aby zapisać określoną kombinację ustawień dla filtrów aktywnych, utwórz niestandardowy filtr aktywny.

Tworzenie niestandardowych filtrów aktywnych przy użyciu panelu Style

- 1 Zastosuj ustawienia filtra aktywnego do zaznaczonych obiektów. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz „Stosowanie filtrów aktywnych” na stronie 122.
- 2 Z menu Opcje w panelu Style wybierz polecenie Nowy styl.
- 3 Odznacz wszystkie właściwości poza właściwością Efekt, wprowadź nazwę i kliknij przycisk OK.

W panelu Style pojawi się ikona stylu reprezentująca Filtr aktywny.

***Uwaga:** Jeśli wybierzesz dowolną dodatkową właściwość w oknie dialogowym Nowy styl, styl nie będzie widniał jako pozycja w wyskakującym menu Dodaj filtr aktywny w panelu Inspektor właściwości, chociaż pozostanie w panelu Style jako styl typowy.*

Stosowanie niestandardowych filtrów aktywnych do zaznaczonych obiektów

- ❖ 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. Nie można zmienić nazwy lub usunąć standardowego filtra programu Fireworks.

Zapisywanie filtrów aktywnych jako poleceń

Filtry można zapisywać i wykorzystywać ponownie, tworząc oparte na nich polecenia. Polecen tych można używać przy przetwarzaniu sekwencji wsadowych.

- 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, trzymając wciśnięty klawisz Shift.
- 4 Wykonaj jedną z czynności:
 - Wybierz polecenie Zapisz jako polecenie z menu Opcje w panelu Historia.
 - Kliknij przycisk Zapisz na dole panelu Historia.
- 5 Wprowadź nazwę polecenia i kliknij OK, żeby dodać polecenie do menu Polecenia.

Rozdział 10: Warstwy, maskowanie i mieszanie

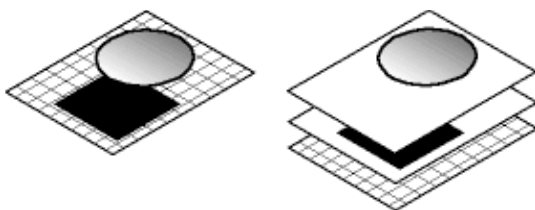
Warstwy dzielą dokument programu Adobe® Fireworks® na odrębne płaszczyzny, jak gdyby składniki ilustracji były narysowane na oddzielnych nakładkach z papieru kalkowego. Dokument może być stworzony z wielu warstw. Każda z nich może zawierać wiele warstw podrzędnych i obiektów. Warstwy programu Fireworks są podobne do zbiorów warstw w programie Adobe Photoshop®. Warstwy programu Photoshop są podobne do pojedynczych obiektów programu Fireworks.

Maskowanie umożliwia zablokowanie znajdującej się pod maską części obrazu. Możesz na przykład nałożyć na obraz maskę w kształcie elipsy. 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 pożądany wygląd.

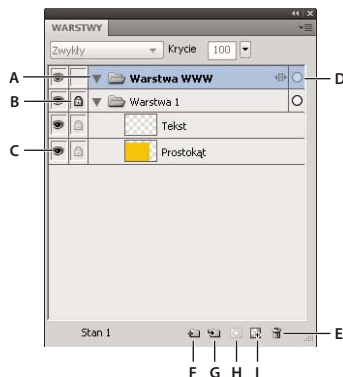
Warstwy

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.



Panel Warstwy wyświetla bieżący stan wszystkich warstw w bieżącym stanie lub na stronie dokumentu. Nazwa aktywnej warstwy jest podświetlona. Kolejność *ułożenia* jest to kolejność, w której obiekty występują w dokumencie i określa ona sposób, w jaki dana warstwa nakłada się na obiekty występujące na kolejnej. W programie Fireworks ostatnio utworzona warstwa znajduje się na szczycie stosu. Możesz zmienić porządek warstw i obiektów wewnątrz warstw i utworzyć warstwy podrzędne, a następnie przesunąć obiekty do nich.

Maski, krycie i tryb mieszania są również wyświetlone w panelu Warstwy.



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 H. Dodawanie maski I. Nowy obraz bitmapowy

Aktywacja warstwy

Obiekty, które rysujesz, wklejasz lub importujesz są umiejscowione na górze aktywnej warstwy.

- ❖ Wykonaj jedną z 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.

Dodawanie warstwy

Pusta warstwa jest wstawiana powyżej aktualnie wybranej warstwy i staje się warstwą aktywną.

- ❖ Wykonaj jedną z czynności:
 - Kliknij przycisk Nowa/Duplikat warstwy .
 - Wybierz polecenie Edytuj > Wstaw > Warstwa.
 - Wybierz polecenie Nowa warstwa lub Nowa warstwa podrzędna z menu Opcje panelu Warstwy lub wyskakującego menu i kliknij przycisk OK.

Usuwanie warstwy

Warstwa nadrzędna wobec usuniętej staje się warstwą aktywną. Jeśli usunięto ostatnią istniejącą warstwę, zostanie utworzona nowa pusta warstwa.

- ❖ Wykonaj jedną z poniższych 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 lub wyskakującego menu.

Tworzenie duplikatów warstw i obiektów

Powielona warstwa zawiera takie same obiekty, jak aktualnie wybrana warstwa. Zduplikowane obiekty zachowują tryb krycia oraz mieszania oryginalnych obiektów. Możesz dokonywać zmian na duplikatach obiektów bez wpływania na oryginały.

- ❖ Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Przeciągnij warstwę do przycisku Nowa/Duplikat warstwy.
 - Wybierz warstwę i polecenie Powiel warstwę z menu Opcje panelu Warstwy lub wyskakującego menu. Wybierz następnie liczbę duplikatów warstw do wstawienia i miejsce dla nich w porządku składowania. Ponieważ Warstwa WWW jest zawsze najwyższa, opcja Na górze dotyczy warstwy znajdującej się bezpośrednio poniżej.
 - Przeciągnij warstwę, przytrzymując wciśnięte przyciski Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Duplikowanie obiektów

- ❖ Przeciągnij obiekt, przytrzymując wciśnięte przyciski Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Rozwijanie lub zwijanie warstw

Aby uniknąć bałaganu w panelu Warstwy, możesz zwinąć wyświetlane warstwy. Aby wyświetlić lub wybrać określone obiekty na warstwie, rozwiń ją.

- Aby rozwinąć lub zwinąć jedną warstwę, kliknij trójkąt znajdujący się po lewej stronie nazwy warstwy.
- Aby rozwinąć lub zwinąć wszystkie warstwy, kliknij trójkąt znajdujący się po lewej stronie nazwy warstwy, przytrzymując wciśnięte przyciski Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Organizowanie 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.

Nadawanie nazwy dla warstwy lub obiektu

- 1 Kliknij dwukrotnie warstwę lub obiekt w panelu Warstwy.
- 2 Wpisz nową nazwę warstwy lub obiektu i naciśnij Enter.

Uwaga: Nie można zmienić nazwy Warstwy WWW, ale można zmienić nazwy jej warstw podrzędnych oraz obiektów WWW, takich jak plasterki i punkty aktywne.

Przesuwanie jednej warstwy lub obiektu

- ❖ Przeciągnij warstwę lub obiekt na nowe miejsce w panelu Warstwy.

Przesuwanie wszystkich zaznaczonych obiektów w warstwie

- ❖ Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Przeciągnij przycisk radiowy znajdujący się obok nazwy warstwy do innej warstwy.

- Kliknij raz w prawej kolumnie warstwy docelowej.

Uwaga: Warstwa macierzysta nie może być przeciągana do swojej warstwy potomnej.

Ochrona warstw i obiektów

Zablokowanie poszczególnych obiektów chroni je przed wybraniem lub edytowaniem. Zablokowanie warstwy chroni wszystkie obiekty, które się na niej znajdują. Ikona kłódki  oznacza zablokowany element. Cecha Edycja pojedynczej warstwy chroni obiekty z wszystkich warstw oprócz warstwy aktywnej i warstw podrzędnych przed niechcianym zaznaczeniem lub zmianami. Obiekty i warstwy można również chronić przez ich ukrycie.

Uwaga: Ukryte warstwy i obiekty nie uczestniczą w eksporcie dokumentu. Obiekty znajdujące się na Warstwie WWW mogą być zawsze eksportowane, niezależnie od tego, czy są ukryte czy nie. Więcej informacji na temat eksportowania można znaleźć w sekcji „[Eksportowanie z obszaru roboczego](#)” na stronie 237.

Blokowanie obiektów i warstw

- Aby zablokować obiekt, kliknij kwadrat znajdujący się w kolumnie położonej po lewej stronie tuż obok nazwy obiektu.
- Aby zablokować warstwę, kliknij kwadrat znajdujący się w kolumnie położonej po lewej stronie tuż obok nazwy warstwy.
- Aby zablokować kilka warstw, przeciągnij wskaźnik wzdłuż kolumny Blokada na panelu Warstwy.
- Aby zablokować lub odblokować wszystkie warstwy, z menu Opcje w panelu Warstwy lub z wyskakującego menu wybierz opcję Zablokuj wszystko lub Odblokuj wszystko.

Włączanie lub wyłączanie funkcji Edycja pojedynczej warstwy

- ❖ Wybierz polecenie Edycja pojedynczej warstwy z menu Opcje panelu Warstwy lub z wyskakującego menu.

Znak wyboru sygnalizuje, że funkcja Edycja pojedynczej warstwy jest włączona.

Wyświetlanie lub ukrywanie obiektów i warstw

- Aby wyświetlić lub ukryć warstwę lub obiekty na warstwie, kliknij kwadrat w pierwszej kolumnie po lewej stronie od nazwy warstwy lub obiektu. Ikona oka  wskazuje, że warstwa lub obiekt jest widoczny.
- Aby wyświetlić lub ukryć kilka warstw lub obiektów, przeciągnij wskaźnik wzdłuż kolumny Oko w panelu Warstwy.
- Aby wyświetlić lub ukryć wszystkie warstwy i obiekty, z menu Opcje w panelu Warstwy lub z wyskakującego menu wybierz opcję Pokaż wszystko lub Ukryj wszystko.

Ukrywanie lub blokowanie innych warstw

Można ukryć lub zablokować wszystkie warstwy z wyjątkiem bieżącej, w celu precyzyjnej edycji logo lub ikony.

- 1 W panelu Warstwy wybierz warstwę, z którą chcesz pracować.
- 2 Wybierz polecenie Polecenia > Dokument > Ukryj pozostałe warstwy lub Polecenia > Dokument > Zablokuj pozostałe warstwy.

Scalanie obiektów w panelu Warstwy

Aby uniknąć bałaganu, możesz scalać obiekty w panelu Warstwy. 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 najniższego 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.

- 1 Zaznacz obiekt w panelu Warstwy, który chcesz scalić z obiektem bitmapowym. Aby wybrać kilka obiektów, kliknij je, przytrzymując wciśnięty klawisz Shift lub Ctrl.



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 poniższych czynności:
 - Wybierz polecenie Scal w dół z menu Opcje panelu Warstwy.
 - Wybierz polecenie Modyfikuj > Scal w dół.
 - Kliknij wybrane obiekty znajdujące się na kanwie prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując wciśnięty klawisz Control (Mac OS), a następnie wybierz polecenie Scal w dół.

Uwaga: Polecenie Scal w dół nie wpływa na plasterki, punkty aktywne lub przyciski.

Rozmieszczanie obiektów na warstwach

Jeśli na warstwie znajduje się wiele obiektów, można uniknąć bałaganu, rozmieszczając obiekty na nowych warstwach. Nowe warstwy są tworzone na tym samym poziomie, co warstwa macierzysta. Nowo utworzone warstwy zachowują także hierarchię warstw. Rozmieszczenie dużej liczby obiektów ułatwia manipulację nimi.

- 1 Wybierz warstwę z obiektami, które chcesz rozmieścić.
- 2 Wybierz polecenie Polecenia > Dokument > Rozmieść na warstwach.

Udostępnianie warstw

Jeśli warstwa jest udostępniana na różnych stronach lub w różnych stanach, zaktualizowanie obiektu znajdującego się na tej warstwie powoduje również jego zaktualizowanie na wszystkich stronach i we wszystkich stanach. Udostępnij warstwę, gdy chcesz aby obiekty, takie jak elementy tła, pojawiały się na wszystkich stronach serwisu internetowego lub we wszystkich stanach animacji.

Uwaga: Warstwy podrzędne nie mogą być współużytkowane przez kilka stron lub stanów; do współużytkowania wybierz warstwę macierzystą.

Udostępnianie wybranej warstwy w stanach

- ❖ Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Z menu Opcje panelu Warstwy lub z wyskakującego menu wybierz polecenie Udostępnianie warstw stanom.
 - Z menu Opcje panelu Warstwy lub z wyskakującego menu wybierz polecenie Nowa warstwa, a następnie Udostępnij warstwę w stanach.

Udostępnianie wybranej warstwy na stronach

- ❖ Z menu Opcje panelu Warstwy lub z wyskakującego menu wybierz polecenie Udostępnianie warstw stronom.

Warstwa współużytkowana przez kilka stron jest wyświetlana na żółto w celu odróżnienia jej od warstw, które nie są współużytkowane.

Wyłączanie udostępniania warstwy

- 1 Zaznacz udostępnioną warstwę, a następnie w menu Opcje panelu Warstwy lub w wyskakującym menu odznacz opcję Udostępnij warstwę w stanach.
- 2 Określ sposób kopiowania obiektów w stanach:
 - Zostaw zawartość udostępnionej warstwy tylko w bieżącym stanie.
 - Skopiuj zawartość udostępnionej warstwy do wszystkich stanów.

Korzystanie z Warstwy WWW

Warstwa WWW jest wyświetlana jako górna warstwa w każdym dokumencie. Zawiera obiekty internetowe, takie jak plasterki i punkty aktywne, używane do przypisywania cechy interaktywności eksportowanym dokumentom programu Fireworks.

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 współdzielona przez wszystkie stany strony, a obiekty internetowe są widoczne w każdym stanie strony.

Zmiana nazwy 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: Nowa nazwa zostanie użyta po wyeksportowaniu plasterka.

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.

Maski

Maski służą do ukrywania lub odsłaniania części obiektu lub obrazu. Możesz użyć wielu technik maskowania, aby osiągnąć twórcze efekty dotyczące obiektów.

Maska może funkcjonować jako „obcinacz ciasteczek”, przycinając lub dopasowując leżące pod nią obiekty lub obrazy. Inne rodzaje mogą wprowadzić efekt zamglonego okna, odsłaniając lub ukrywając fragmenty obiektów znajdujących się pod spodem.

Możesz utworzyć obiekt maski z obiektu wektorowego (maska wektorowa) lub obiektu bitmapowego (maska bitmapowa). W celu utworzenia maski możesz również używać wielu obiektów lub zgrupowanych obiektów oraz tekstu (który tworzy maskę wektorową). Po utworzeniu maski, możesz dopasować położenie maskowanego zaznaczenia w obszarze roboczym lub modyfikować wygląd maski. Możesz także zastosować przekształcenia do maski jako całości lub do pojedynczych składników maski.

Informacje o maskach wektorowych

Maski wektorowe, nazywane czasem ścieżkami przycinania lub wnętrzem wklejania, są używane w aplikacjach do tworzenia ilustracji wektorowych, takich jak Adobe FreeHand®. 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

Po utworzeniu maski wektorowej, w panelu Warstwy wyświetlana jest miniatura maski z ikoną pióra.



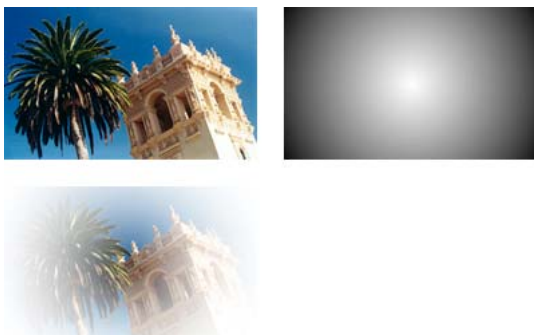
Miniaturka maski wektorowej w panelu Warstwy

Inspektor właściwości wyświetla informację o tym, jak zaznaczona maska wektorowa jest stosowana. Dolna połowa Inspektora właściwości wyświetla dodatkowe właściwości, które umożliwiają edytowanie obrysu i wypełnienie obiektu maski.

Maski wektorowe są domyślnie stosowane poprzez użycie konturu ich ścieżki, ale możliwe są inne sposoby ich stosowania.

Informacje o maskach bitmapowych

Maski bitmapowe programu Fireworks są podobne do masek warstwy programu Photoshop, ponieważ piksele obiektu maski wpływają na widoczność znajdujących się pod nimi obiektów.



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.

- Tworzenie *pustej maski*. Puste maski są albo przezroczyste, albo 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 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.

Większość masek bitmapowych jest stosowana domyślnie poprzez użycie wyglądu ich skali szarości, ale możesz także stosować je posługując się ich kanałem alfa.

Tworzenie maski z istniejącego obiektu

Gdy jako maska zostanie użyty obiekt wektorowy, jego kontur ścieżki może być zastosowany w celu przycięcia innych obiektów. Jasność pikseli obiektu bitmapowego stosowanego jako maska albo jego przezroczystość wpływają na widoczność innych obiektów.

Maskowanie obiektów przy użyciu polecenia Wklej jako maskę

Używając polecenia Wklej jako maskę, możesz utworzyć maski poprzez maskowanie obiektu lub grupy obiektów, nakładając na nie inny obiekt. Polecenie Wklej jako maskę tworzy maskę wektorową lub bitmapową.

- 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 aby pokrywało ono obiekt lub grupę obiektów, które mają być maskowane.

Wybór może znajdować się przed lub za obiektami, które mają być maskowane.



- 3 Wybierz polecenie Edytuj > Wytnij aby wyciąć obiekty, których chcesz użyć jako maski.
- 4 Zaznacz obiekt lub grupę, do których chcesz zastosować maskę.

Jeśli maskujesz wiele obiektów, muszą one być zgrupowane.



- 5 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - 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 przy użyciu polecenia Wklej do wnętrza

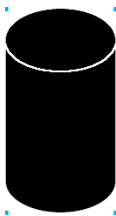
Jeśli jesteś użytkownikiem programu FreeHand, możesz znać metodę tworzenia masek poprzez użycie polecenia Wklej do wnętrza. Utworzona maska jest maską wektorową albo maską bitmapową, w zależności od typu obiektu maski, którego używasz. Polecenie Wklej do wnętrza tworzy maskę poprzez wypełnienie zamkniętej ścieżki lub obiektu bitmapowego innymi obiektami: grafika wektorowa, tekst lub bitmapy. 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.

- Wybierz obiekt lub obiekty, których zamierzasz użyć jako zawartości do wklejenia do wnętrza.
- 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.



- Wybierz polecenie Edytuj > Wytnij, aby przesunąć obiekty do Schowka.
- Wybierz obiekt, do którego chcesz wkleić zawartość. Ten obiekt będzie używany jako maska (ścieżka przycinania).



- Wybierz polecenie Edytuj > Wklej do wnętrza.

Wklejone obiekty pojawiają się wewnątrz lub są przycinane przez obiekt maski.



Posługiwanie się tekstem jako maską

Maski tekstowe są rodzajem masek wektorowych, które stosuje się w taki sam sposób, jak maski wykorzystujące istniejące obiekty. Tekst jest obiektem maski. Tradycyjny sposób stosowania maski tekstowej polega na użyciu konturu jej ścieżki, można jednak również wykorzystać wygląd jej skali szarości.



Stosowanie maski tekstowej poprzez użycie konturu jej ścieżki

Użycie automatycznej maski wektorowej

Automatyczne maski wektorowe powodują zastosowanie wcześniej zdefiniowanych wzorów jako masek wektorowych dla obiektów bitmapowych i wektorowych. W późniejszym momencie można dokonać edycji wyglądu i innych właściwości automatycznych masek wektorowych.

- 1 Zaznacz obiekty bitmapowe lub wektorowe.
- 2 Wybierz polecenie Polecenia > Tworzenie > Automatyczna maska wektorowa.
- 3 Wybierz typ maski i kliknij przycisk Zastosuj.

Maskowanie obiektów przy użyciu 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.

- 1 Zaznacz obiekt, który ma być maskowany.
- 2 W dolnej części panelu Warstwy kliknij przycisk Dodaj maskę.

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 Z paneli Narzędzia wybierz narzędzie do malowania bitmap.
- 5 W panelu Inspektor właściwości ustaw następujące 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

Maskowanie obiektów przy użyciu 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 Zaznaczenie obiektów do odsłonięcia 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.

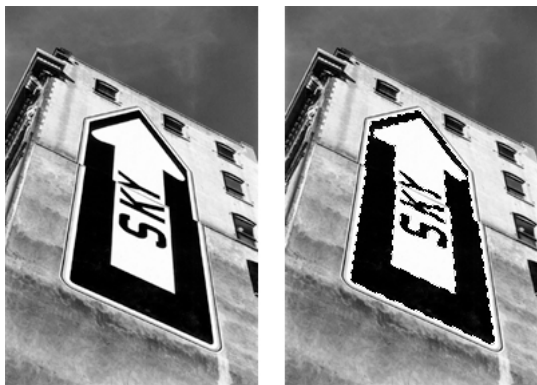
Zaznaczenie obiektów do ukrycia Można użyć tylko z zaznaczonymi pikselami. Polecenie Ukryj zaznaczenie stosuje nieprzezroczystą maskę pikselową, używając bieżącego zaznaczenia pikseli. Pozostałe piksele obiektu bitmapowego są pokazane. Aby osiągnąć ten sam efekt, zaznacz piksele, a następnie kliknij przycisk Dodaj maskę przytrzymując wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

Używanie poleceń Odsłoń wszystko i Ukryj wszystko do tworzenia maski

- 1 Zaznacz obiekt, który ma być maskowany.
- 2 Aby wyświetlić obiekt, wybierz opcje Modyfikuj > Maska > Odsłoń wszystko. Aby go ukryć, wybierz opcje Modyfikuj > Maska > Ukryj wszystko.
- 3 Wybierz narzędzie do malowania bitmap z panelu Narzędzia.
- 4 W panelu Inspektor właściwości ustaw następujące 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.

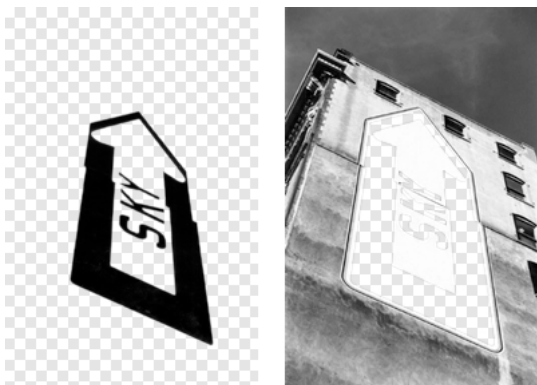
Używanie poleceń Zaznaczenie obiektów do odsłonięcia i Ukryj zaznaczone do utworzenia maski

- 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 Aby wyświetlić obszar zdefiniowany przez wybór pikseli, wybierz opcje Modyfikuj > Maska > Zaznaczenie obiektów do odsłonięcia. Aby ukryć ten obszar, wybierz opcje Modyfikuj > Maska > Ukryj zaznaczone.



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 pozostałe piksele maskowanego obiektu, używając narzędzi bitmapowych z panelu Narzędzia.

Informacje o importowaniu i eksportowaniu masek warstwy programu Photoshop

W programie Photoshop, możesz maskować obrazy używając masek warstwy lub zgrupowanych warstw. Program Fireworks pozwala importować obrazy, które używają masek warstwy, bez utraty zdolności do ich edycji. Maski warstwy są importowane jako maski bitmapowe.

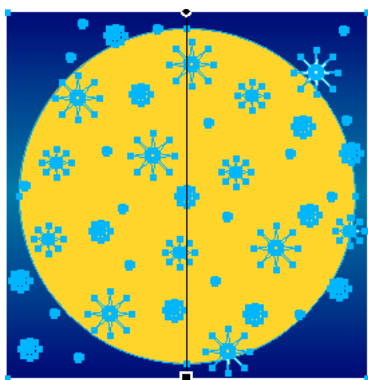
Maski programu Fireworks mogą być także eksportowane do programu Photoshop. Przechodzą one konwersję na maski warstwy programu Photoshop. Jeśli maskowane obiekty zawierają tekst, który ma być edytowalny w programie Photoshop, należy wybrać polecenie Zachowaj możliwości edycji ponad wygląd w trakcie eksportowania.

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

Po zgrupowaniu dwóch lub więcej obiektów w celu utworzenia maski, obiekt znajdujący się na samej górze staje się obiektem maski. Typ górnego obiektu określa typ maski (wektorowa lub bitmapowa).

- 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.



Zaznaczanie i przesuwanie masek

Zaznaczenie masek i maskowanych obiektów przy użyciu miniaturzek masek

Miniatury na panelu Warstwy pozwalają łatwo zaznaczyć i edytować maskę oraz maskowane obiekty, bez wpływu na inne elementy.

Po wybraniu miniatury maski, obok niej w panelu Warstwy zostanie wyświetlona ikona maski. Inspektor właściwości wyświetla właściwości maski, gdzie można je edytować.

- Aby wybrać maskę, kliknij miniaturkę maski w panelu Warstwy.
- Aby wybrać maskowany obiekt, kliknij miniaturkę maskowanego obiektu w panelu Warstwy.

Zaznaczanie masek i maskowanych obiektów przy użyciu narzędzia Podselekcja

Użyj narzędzia Podselekcja w celu zaznaczenia pojedynczych masek i maskowanych obiektów w obszarze roboczym, bez zaznaczania innych składników maski. Właściwości wybranego obiektu są wyświetlane w Inspektorze właściwości.

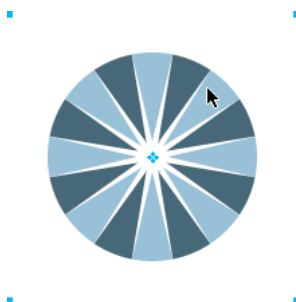
- ❖ Kliknij obiekt w obszarze roboczym przy pomocy narzędzia Podselekcja.

Przesuwanie masek i maskowanych obiektów

Możesz zmienić położenie masek i maskowanych obiektów. Można je przesuwąć razem i oddzielnie.

Przesuwanie maski wraz z jej maskowanymi obiektami

- 1 Przy użyciu narzędzia Wskaźnik wybierz maskę w obszarze roboczym.
- 2 Przeciągnij maskę do nowego położenia, ale nie przeciągaj uchwytu przesuwania, jeśli nie chcesz przesunąć maskowanego obiektu niezależnie od maski.

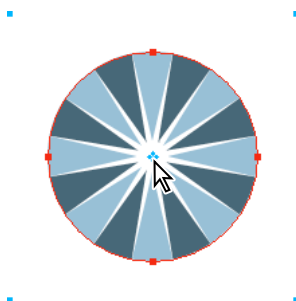


Przesuwanie masek i maskowanych obiektów niezależnie od siebie poprzez rozłączenie

- 1 W panelu Warstwy kliknij ikonę połączenia na masce.
To powoduje rozłączenie masek i maskowanych obiektów, co umożliwia ich osobne przesuwanie.
- 2 Wybierz miniaturę maski lub maskowanego obiektu.
- 3 Przeciągnij obiekt lub obiekty w obszarze roboczym przy pomocy narzędzia Kursor.
Uwaga: Jeśli wybrano więcej niż jeden maskowany obiekt, wszystkie maskowane obiekty przesuwać się będą razem.
- 4 Aby ponownie połączyć maskowane obiekty z maską, kliknij pomiędzy miniaturami masek na panelu Warstwy.

Przesuwanie maski oddzielnie przy użyciu jej uchwytu przesuwania

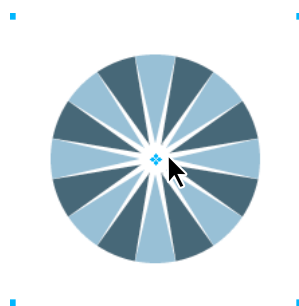
- 1 Przy użyciu narzędzia Wskaźnik wybierz maskę w obszarze roboczym.
- 2 Zaznacz narzędzie Podselekcja i przeciągnij uchwyt przesuwania maski do nowego położenia.



Przesuwanie maskowanych obiektów niezależnie od maski przy użyciu uchwytu przesuwania

- 1 Przy użyciu narzędzia Wskaźnik wybierz maskę w obszarze roboczym.
- 2 Przeciągnij uchwyt przesuwania do nowego położenia.

Obiekty przesuwają się bez wpływu na położenie maski.



Uwaga: Jeśli jest więcej niż jeden maskowany obiekt, wszystkie maskowane obiekty przesuwają się razem.

Niezależne przesuwanie maskowanych obiektów

❖ 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.

Edycja masek

Poprzez modyfikowanie położenia, kształtu i koloru maski istnieje możliwość zmiany widoczności maskowanych obiektów. Można także zmienić typ maski i sposób jej stosowania. Dodatkowo, maski mogą być zastępowane, wyłączane i usuwane. Efekty edycji maski są widoczne natychmiast na miniaturze w panelu Warstwy, nawet jeśli sam obiekt maskowany nie jest widoczny na obszarze roboczym.

Maskowane obiekty także mogą być modyfikowane. Możesz zmienić układ maskowanych obiektów bez przesuwania maski. Możesz także dodać dodatkowe maskowane obiekty do istniejącej maski grupowej.

Modyfikowanie kształtu wybranej maski

❖ Wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Rysuj na masce bitmapowej przy pomocy dowolnego narzędzia bitmapowego do rysowania.
- Przesuń punkty obiektu maski wektorowej poprzez użycie narzędzia Podselekcja.

Modyfikowanie koloru wybranej maski

- 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.

Dodawanie większej liczby obiektów do 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.

Modyfikowanie maski przy użyciu narzędzi do przekształcania

- 1 Przy użyciu narzędzia Wskaźnik wybierz maskę w obszarze roboczym.
- 2 Użyj narzędzia do przekształcania lub polecenia z podmenu Modyfikuj > Przekształć, aby zastosować przekształcenie do maski.

Możesz zastosować przekształcenie wyłącznie do obiektu maski poprzez wpierw rozłączenie maski i obiektów maski w panelu Warstwy, a następnie dokonanie przekształcenia.

Dodawanie maskowanych obiektów 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.

Uwaga: Użycie polecenia Wklej wewnątrz do istniejącej maski nie pokaże obrysu i wypełnienia maski, dopóki oryginalna maska nie będzie stosowana poprzez użycie jej obrysu i wypełnienia.

Zastępowanie maski

- 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.

Wyłączanie lub włączanie wybranej maski

Wyłączenie maski ukrywa ją czasowo.

- ❖ Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Z menu Opcje na panelu Warstwy wybierz opcję Wyłącz maskę lub Włącz maskę.
 - 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.

Usuwanie wybranej maski

Usunięcie maski jest nieodwracalne.

- 1 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Z menu Opcje na panelu Warstwy wybierz opcję Usuń maskę.
 - 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 uniemożliwia dalszą edycję maski. 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.

Zmiana sposobu, w jaki maski są stosowane

Kiedy maska jest zaznaczona, Inspektor właściwości pozwala zmieniać sposób stosowania maski. Jeśli okno Inspektor właściwości jest zminimalizowane, kliknij strzałkę rozwinięcia aby wyświetlić wszystkie właściwości.

Maski wektorowe są stosowane poprzez domyślne użycie konturu ich ścieżki. Wyświetlenie wypełnienia i obrysu maski daje taki sam rezultat, jak użycie polecenia Wklej wewnątrz w celu utworzenia maski.



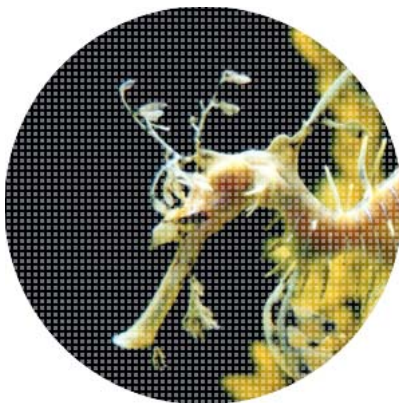
Maska wektorowa zastosowana poprzez użycie konturu jej ścieżki z włączoną opcją Pokaż wypełnienie i obrys

Stosując maskę bitmapową poprzez użycie kanału alfa, możesz utworzyć maskę, która wygląda podobnie do maski wektorowej zastosowanej poprzez użycie konturu jej ścieżki. Przezroczystość obiektu maski ma wpływ na widoczność maskowanego obiektu.



Maska bitmapowa zastosowana poprzez użycie jej kanału alfa

Zarówno maski wektorowe, jak i bitmapowe, mogą być stosowane poprzez użycie wyglądu ich skali szarości. Jasność pikseli maski określa stopień, w jakim jest wyświetlany maskowany obiekt. Jasne piksele umożliwiają wyświetlenie maskowanego obiektu, a ciemne piksele powodują wymazanie obrazu i wyświetlenie tła. Ta technika umożliwia tworzenie interesujących efektów, gdy maska zawiera wzór lub wypełnienie gradientowe.



Maska wektorowa ze wzorcem wypełnienia zastosowanym poprzez użycie wyglądu jej skali szarości

Maski wektorowe można konwertować na bitmapowe, ale masek bitmapowych nie można konwertować na wektorowe.

Stosowanie maski wektorowej przy użyciu konturu jej ścieżki

- ❖ Wybierz polecenie Kontur ścieżki w panelu Inspektor właściwości wtedy, gdy maska wektorowa jest zaznaczona.

Wyświetlanie wypełnienia i obrysu 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.

Stosowanie maski bitmapowej przy użyciu jej kanału alfa

- ❖ Wybierz polecenie Kanał alfa w panelu Inspektor właściwości wtedy, gdy maska bitmapowa jest zaznaczona.

Stosowanie maski wektorowej lub bitmapowej przy użyciu wyglądu ich skali szarości

- ❖ Wybierz polecenie Wygląd skali szarości w panelu Inspektor właściwości wtedy, gdy maska jest zaznaczona.

Konwersja maski wektorowej na maskę bitmapową

- 1 Zaznacz miniaturkę obiektu maski w panelu Warstwy.
- 2 Wybierz polecenie Modyfikuj > Spłaszcz zaznaczenie.

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.

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.

Elementy w trybie mieszania

Kolor domieszkowy Kolor, do którego tryb mieszania jest stosowany.

Krycie Stopień przezroczystości, do którego tryb mieszania jest stosowany.

Kolor bazowy Jest to kolor pikseli położonych pod kolorem mieszanym.

Kolor wynikowy Wynik wpływu koloru mieszanego na kolor bazowy.

Tryb mieszania

Zwykły Nie stosuje żadnego trybu mieszania.

Rozpuszczanie Losowo wybiera kolory pomiędzy warstwą bieżącą i tła, aby utworzyć efekt mieszania.

Ciemniej Wybiera ciemniejszy spośród kolorów domieszkowego i bazowego, aby użyć go jako koloru wynikowego. Ten tryb zastępuje tylko te piksele, które są jaśniejsze niż kolor domieszkowy.

Mnożenie Mnoży kolor bazowy przez kolor mieszania, czego wynikiem są kolory ciemniejsze.

Ściemnianie Przyciemnia kolor podstawowy w każdym kanale, aby wyodrębnić kolor domieszkowy poprzez zwiększenie kontrastu. Mieszanie z bielą powoduje, że kolor nie zmienia się.

Ściemnianie liniowe Sprawdza każdy kanał warstwy bieżącej oraz tła i ściemnia kolor tła, tak aby 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. Ten tryb zastępuje tylko te piksele, które są ciemniejsze niż kolor domieszkowy.

Mnożenie odwrotności Mnoży odwrotność koloru mieszania przez kolor bazowy, czego wynikiem jest efekt rozjaśnienia.

Rozjaśnianie Rozjaśnia kolor podstawowy, aby wyodrębnić kolor domieszkowy poprzez zmniejszenie kontrastu. Mieszanie z czernią powoduje, że kolor nie zmienia się.

Rozjaśnianie liniowe Sprawdza każdy kanał warstwy bieżącej oraz tła i rozjaśnia kolor tła, tak aby 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.

Nałożenie Program mnoży wartości kolorów lub ich odwrotności, w zależności od koloru podstawowego. Wzorki lub kolory są nakładane na istniejące piksele przy zapisywaniu rozjaśnień i cieni koloru podstawowego. Kolor podstawowy nie jest zastępowany, lecz mieszany z kolorem mieszania, przez co oddaje rozjaśnienia i cienie koloru pierwotnego.

Łagodne światło Przyciemnia lub rozjaśnia kolor, w zależności od koloru mieszania. Efekt jest taki, jak efekt oświetlenia obrazu światłem rozproszonym. Jeśli kolor domieszkowy (źródło światła) jest jaśniejszy niż szarość 50-procentowa, obraz zostanie rozjaśniony (tak jak gdyby został opracowany narzędziem do rozjaśniania). Jeśli kolor mieszania jest ciemniejszy od 50-procentowej szarości, obraz zostaje przyciemniony poprzez zwiększenie kontrastu. Malowanie czystą czernią lub bielą daje wyraźnie ciemniejsze lub jaśniejsze obszary, ale nie tworzy czystej bieli czy czerni.

Ostre światło Mnoży kolory lub ich odwrotności, w zależności od koloru mieszania. Efekt jest taki, jak efekt oświetlenia obrazu ostrym światłem reflektora. Jeśli kolor domieszkowy (źródło światła) jest jaśniejszy niż szarość 50-procentowa, obraz zostanie rozjaśniony (tak jak gdyby został poddany rozjaśnianiu kolorów). Operacja jest używana do wzbogacania obrazu o tony jasne. Jeśli kolor mieszania jest ciemniejszy od 50-procentowej szarości, obraz zostaje przyciemniony poprzez zwiększenie kontrastu. Operacja jest używana do wzbogacania obrazu o tony ciemne. Malowanie czystą czernią lub bielą daje czystą czern lub biel.

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 Jest to regulujący jasność tryb mieszania, który łączy efekty trybów Ściemnianie liniowe i Rozjaśnianie liniowe. Jeśli kolor domieszkowy warstwy jest ciemniejszy niż średnio szary, tryb Światło liniowe zmniejsza jasność obrazu. W przeciwnym razie tryb Światło liniowe zwiększa jasność obrazu.

Światło punktowe Zastępuje kolor w zależności od koloru domieszkowego. Jeśli kolor domieszkowy jest jaśniejszy niż szarość 50-procentowa, piksele ciemniejsze od koloru domieszkowego zostają zastąpione. Jeśli kolor domieszkowy jest ciemniejszy niż szarość 50-procentowa, piksele jaśniejsze od koloru domieszkowego zostają zastąpione.

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.

Wykluczenie Powstaje efekt taki jak w trybie Różnica, ale mniej kontrastowy. Mieszanie z białym powoduje inwersję koloru białego. Mieszanie z czernią powoduje, że kolor nie zmienia się.

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 wartość nasycenia koloru domieszkowego z jasnością i barwą koloru bazowego, aby utworzyć kolor wynikowy. Ten tryb zachowuje poziomy szarości przy kolorowaniu obrazów monochromatycznych i barwieniu obrazów kolorowych.

Jasność Łączy jasność koloru domieszkowego z barwą i nasyceniem koloru bazowego.

Odwracanie Tworzy odwrotność koloru bazowego.

Tinta Dodaje szary do koloru bazowego.

Wymaż Usuwa wszystkie piksele koloru bazowego, łącznie z pikselami obrazu tła.

Ogólne informacje oraz przykłady dotyczące trybów mieszania, a w szczególności trybów mieszania w programie Photoshop, można znaleźć pod adresem: www.pegtop.net/delphi/articles/blendmodes/.

Przykłady trybów mieszania

 <i>Oryginalny obraz.</i>	 <i>Zwykły</i>	 <i>Mnożenie</i>
 <i>Mnożenie odwrotności</i>	 <i>Ciemniej</i>	 <i>Jaśniej</i>

 <i>Różnica</i>	 <i>Barwa</i>	 <i>Nasylenie</i>
 <i>Kolor</i>	 <i>Jasność</i>	 <i>Odwracanie</i>
 <i>Tinta</i>	 <i>Wymaż</i>	

Dostosowanie krycia i stosowanie mieszania

Użyj 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.

Wyznaczanie trybu mieszania i ustawianie krycia 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.

Ustawianie trybu mieszania i poziomu 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.

Ustawianie domyślnego trybu mieszania i poziomu 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

Filtr aktywny Kolor wypełnienia w programie Fireworks umożliwia dostosowanie koloru obiektu przez zmianę jego krycia i trybu mieszania. Filtr Kolor wypełnienia daje taki sam efekt, jak nakładanie na jeden obiekt drugiego, który charakteryzuje inne krycie i tryb mieszania.

Rozdział 11: Style, symbole i adresy URL

W programie Adobe® 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 dokumentów, zaś adresy URL przechowywane są w panelu Adres URL. Domyślnie wszystkie trzy panele uporządkowane są w grupie paneli Zasoby.

Aby obejrzeć filmowy samouczek dotyczący użycia stylów i symboli w programie Fireworks, odwiedź stronę www.adobe.com/go/lrvid4033_fw.

Style

Tworząc style możesz zapisywać i ponownie stosować wcześniej zdefiniowane wypełnienia, obrysy, filtry oraz atrybuty tekstu. Gdy stosowany jest styl do obiektu, obiekt ten przyjmuje cechy danego stylu.

Uwaga: Obiekty bitmapowe przyjmują tylko atrybuty filtru danego stylu.



Program Fireworks zawiera wiele uprzednio zdefiniowanych stylów. Style można dodawać, zmieniać i usuwać. Na dysku DVD Fireworks oraz w serwisie internetowym firmy Adobe udostępniono wiele uprzednio zdefiniowanych stylów, które można zaimportować do programu Fireworks. Można też eksportować i udostępniać swoje style innym użytkownikom programu Fireworks lub też importować style z innych dokumentów Fireworks.

Zastosowanie stylu

Skorzystaj z panelu Style, aby tworzyć, zapisywać oraz zastosowywać do obiektów i tekstu pełen zakres stylów.



Aby uzyskać szybki dostęp do podzbioru stylów w dokumencie, skorzystaj z menu bieżących stylów panelu Inspektor właściwości.

- 1 W obszarze roboczym zaznacz obiekty, do których chcesz zastosować styl.
- 2 Wybierz polecenie z menu Okno > Style, aby wyświetlić panel Style.
- 3 Wybierz opcję Bieżący dokument, aby uzyskać dostęp do aktualnie używanych stylów lub wybierz jeden z gotowych stylów w wyskakującym menu, w celu uzyskania dostępu do stylów programu Fireworks.

Uwaga: Jeśli w dokumencie nie zostały użyte żadne style, panel pozostanie pusty aż do wybrania jednego z gotowych stylów.

- 4 Kliknij dowolny styl w panelu.

Zobacz także

„Zapisywanie i importowanie stylów” na stronie 152

„Edycja i ponowne definiowanie stylów” na stronie 152

„Zerwanie połączenia ze stylem” na stronie 153

Tworzenie i usuwanie stylów

Możesz utworzyć styl w oparciu o atrybuty zaznaczonego obiektu. Do stylu można zapisać następujące atrybuty:

- Typ i kolor wypełnienia, wzorki, tekstury oraz atrybuty gradientu wektorowego, np. 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, śledzenie i interlinia

Podczas tworzenia stylu na podstawie grupy, w utworzonym stylu definiowane są tylko efekty. Zastosowanie stylu do grupy powoduje zastosowanie tylko efektu do całej grupy. Atrybuty ścieżki nie są stosowane do wszystkich elementów.

Jeśli styl własny zostanie usunięty, nie można go odtworzyć; jednak wszystkie obiekty aktualnie używające tego stylu zachowają jego atrybuty.

Tworzenie stylu

- 1 Utwórz lub zaznacz obiekt wektorowy, stosując wybrany obrys, wypełnienie, filtr lub atrybuty tekstu.
- 2 Kliknij przycisk Nowy styl  w dolnej części panelu Style lub Inspektora właściwości.
- 3 Zaznacz atrybuty, które mają być częścią stylu.

***Uwaga:** Aby zapisać inne atrybuty tekstowe, użyj opcji Inne atrybuty tekstu.*

- 4 Określ nazwę stylu i kliknij OK.

Zmiana nazwy stylu

- 1 Wybierz styl z panelu Style.
- 2 Z menu Opcje w panelu Style wybierz polecenie Zmień nazwę stylu.
- 3 Wpisz nową nazwę stylu i kliknij przycisk OK.

Opieranie nowego stylu na istniejącym

- 1 Zastosuj istniejący styl do zaznaczonego obiektu.
- 2 Edytuj atrybuty obiektu.
- 3 Zapisz atrybuty poprzez utworzenie stylu.

Usuwanie stylu

- 1 Wybierz styl z panelu Style.
Kliknij z wciśniętym klawiszem Shift, aby zaznaczyć wiele stylów; kliknij z wciśniętym klawiszem Control (Windows) lub Command (Mac OS), aby zaznaczyć wiele niesąsiadujących ze sobą stylów.
- 2 Kliknij przycisk Usuń styl .

Edycja i ponowne definiowanie stylów

Edycja stylów w celu włączenia lub wyłączenia określonych właściwości, na przykład obrysu lub wypełnienia. Zmiana definicji stylów w celu zmodyfikowania zawartych w nich filtrów.

Edycja stylu lub zmiana jego definicji powoduje automatyczną aktualizację wszystkich obiektów, do których dany styl został zastosowany. Można jednak zerwać połączenie między zaznaczonymi obiektami i stylami. (Zobacz „[Zerwanie połączenia ze stylem](#)” na stronie 153)

Zobacz także

„[Edycja i dostosowanie Filtrów aktywnych](#)” na stronie 126

Edycja stylu

- 1 Wybierz Zaznacz > Usuń zaznaczenie, aby usunąć zaznaczenie wszystkich obiektów w obszarze roboczym.
- 2 Dwukrotnie kliknij dowolny styl w panelu Style.
- 3 Zaznacz lub odznacz atrybuty w oknie dialogowym Edytuj styl.
- 4 Kliknij OK, aby zastosować zmiany w stylu.

Zmiana definicji stylu

- 1 Wybierz z obszaru roboczego obiekt używający stylu.
- 2 Zmodyfikuj zastosowane filtry w panelu Inspektora właściwości, a następnie kliknij przycisk Zdefiniuj ponownie styl.

Uwaga: Podczas ponownego definiowania stylu na podstawie grupy w utworzonym stylu definiowane są tylko efekty. Wszystkie atrybuty ścieżki są ignorowane.



Aby szybko zastąpić wybrany styl innym stylem z bieżącego dokumentu, naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS) i przeciągnij myszą jeden styl na drugi w panelu Style.

Zapisywanie i importowanie stylów

Style można udostępniać innym osobom poprzez ich eksportowanie, co pozwala zaoszczędzić czas i zachować spójność.

Zapisywanie biblioteki stylów

Style, które zostały utworzone lub zmodyfikowane, możesz zapisać jako bibliotekę stylów.

- 1 Z menu Opcje w panelu Style wybierz polecenie Zapisz bibliotekę stylów.
- 2 Wprowadź nazwę i lokalizację biblioteki stylów.
- 3 Kliknij Zapisz.

Import stylów

- 1 Z menu Opcje w panelu Style wybierz polecenie Importuj bibliotekę stylów.
- 2 Wybierz bibliotekę stylów (*.stl) do zaimportowania. Biblioteka stylów jest dostępna w wielu dokumentach oraz w wielu sesjach programu Fireworks.

Wczytywanie stylów do bieżącego dokumentu

- 1 Z menu Opcje w panelu Style wybierz polecenie Załaduj styl.

- 2 Wybierz bibliotekę stylów (*.stl) w celu załadowania do bieżącego dokumentu. Załadowane style stają się dostępne w bieżącym dokumencie.

Zmiana rozmiaru ikony stylu

- ❖ Aby zmienić rozmiar ikon podglądu stylu, wybierz opcję Duże ikony z menu Opcje panelu Style. Pozwala to przełączać rozmiar ikon podglądu z dużego na mały i odwrotnie.

Kopiowanie atrybutów z jednego obiektu do innego bez stosowania stylu

- 1 Zaznacz obiekt, którego atrybuty chcesz skopiować.
- 2 Wybierz polecenie Edycja > Kopiuj.
- 3 Usuń zaznaczenie oryginalnego obiektu, a następnie zaznacz obiekty, do których chcesz zastosować nowe atrybuty.
- 4 Wybierz Edycja > Wklej atrybuty.

Zerwanie połączenia ze stylem

Istnieje możliwość zerwania połączenia między obiektem a nadanym mu stylem. Obiekt zachowa swoje atrybuty, ale nie będzie się już zmieniał wraz ze zmianą stylu.

- 1 Zaznacz obiekt, któremu nadano styl.
- 2 Kliknij przycisk Zerwanie połączenia ze stylem w lewej dolnej części panelu Inspektor właściwości.



Jeśli okno Inspektor właściwości jest zminimalizowane, wybierz opcję Zerwanie połączenia ze stylem z menu panelu Style.

Usuwanie nadpisanych stylów z obiektów

- 1 Zaznacz obiekty, które zostały zmienione po zastosowaniu stylu.
- 2 Z menu Opcje w panelu Style wybierz polecenie Wyczyść zmiany.

Wybieranie nieużywanych stylów w bieżącym dokumencie

- ❖ Z menu Opcje w panelu Style wybierz polecenie Zaznacz nieużywane style.

Powielanie stylu

- 1 Wybierz styl z panelu Style.
- 2 Z menu Opcje w panelu Style wybierz polecenie Powiel styl.

Symbole

W programie Fireworks występują trzy typy symboli: grafiki, animacji i przycisków. Podczas edycji oryginalnego obiektu symbolu skopiowane *instancje* zmieniają się automatycznie, odzwierciedlając zmiany edytowanego symbolu (chyba, że połączenie między nimi zostanie zerwane).

Symbole są przydatne, gdy chcesz wielokrotnie użyć danego elementu graficznego. Są one także pomocne przy tworzeniu przycisków i obiektów animowanych w wielu stanach.

Zobacz także

„[Tworzenie symboli przycisków](#)” na stronie 184

„[Tworzenie symboli animacji](#)” na stronie 206

Tworzenie symbolu

Symbol można utworzyć z dowolnego obiektu, bloku tekstu lub grupy i zachować go w zakładce Biblioteka wspólna. Tam też można edytować symbole i umieszczać je w dokumentach.

Tworzenie symbolu z zaznaczonego obiektu

- 1 Zaznacz obiekt i wybierz Modyfikuj > Symbol > Konwertuj na symbol.
- 2 Wpisz nazwę symbolu w polu Nazwa.
- 3 Wybierz typ symbolu.
- 4 Aby przeskalować symbol bez zniekształcania go, zaznacz opcję Włącz linie pomocnicze skalowania 9-plasterkowego (zobacz „[9-cio plasterkowe skalowanie](#)” na stronie 51).
- 5 Aby zachować symbol i tym samym umożliwić zastosowanie go w wielu dokumentach, zaznacz opcję Zapisz do wspólnej biblioteki.
- 6 Kliknij OK, aby zapisać symbol.

Zaznaczony obiekt staje się obiektem symbolu, zaś Inspektor właściwości wyświetla opcje symbolu.

Tworzenie symbolu od podstaw

- 1 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Wybierz Edycja > Wstaw > Nowy symbol.
 - Wybierz Nowy symbol z menu Opcje panelu Biblioteka dokumentów.
- 2 Wybierz typ symbolu.
- 3 Aby skalować symbol przy użyciu skalowania 9-plasterkowego, zaznacz opcję Włącz linie pomocnicze skalowania 9-plasterkowego, a następnie kliknij przycisk OK.
- 4 Tworzenie symboli przy użyciu narzędzi z panelu Narzędzia.

Umieszczanie instancji symbolu

- ❖ Przeciągnij symbol z panelu Biblioteka dokumentów do bieżącego dokumentu.



Obiekt symbolu na obszarze roboczym

Edycja symbolu wraz z jego wszystkimi instancjami

Podczas edycji symbolu wszystkie powiązane z nim instancje są automatycznie aktualizowane w celu odzwierciedlenia większości zmian. Niektóre właściwości są jednak niezależne. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz „[Edycja określonych instancji symbolu](#)” na stronie 156.

Edycja symbolu

- 1 Aby przejść do trybu edycji symbolu, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij dwukrotnie instancję symbolu na obszarze roboczym.
 - Zaznacz instancję i wybierz Modyfikuj > Symbol > Edytuj symbol.
 - Kliknij dwukrotnie ikonę symbolu w panelu Biblioteka dokumentów.
 - (Tylko symbole animacji) Kliknij przycisk Edytuj w oknie dialogowym Animacja.
- 2 Wprowadź potrzebne zmiany symbolu.

Uwaga: Jeśli dla wybranego symbolu nie włączono skalowania 9-plasterkowego, można edytować dany symbol w jego kontekście. Można wybrać polecenie Modyfikuj > Symbol > Edytuj w miejscu.



Użyj linii pomocniczych skalowania 9-plasterkowego, aby uniknąć zniekształcenia symbolu podczas zmiany jego rozmiaru (zobacz „[9-cio plasterkowe skalowanie](#)” na stronie 51).

Przełączanie z edycji symbolu na edycję strony

Podczas edycji symbolu panel dokumentu przechodzi do trybu edycji symbolu. W tym trybie inne obiekty na obszarze roboczym są nieaktywne, co pozwala na szybką modyfikację symboli w kontekście całej strony. (Wyjątek stanowią występujące osobno symbole wykorzystujące skalowanie 9-plasterkowe)

Aby przełączyć się z edycji symbolu do edycji strony, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij dwukrotnie puste miejsce na obszarze roboczym.
- W zasobniku na górze panelu dokumentów kliknij ikonę strony lub strzałkę wstecz. (Jeśli symbol jest zagnieżdżony, zasobnik umożliwia też dostęp do zawartego symbolu)

Zmiana nazwy symbolu

- 1 W panelu Biblioteka dokumentów kliknij dwukrotnie nazwę symbolu.
- 2 Zmień nazwę w oknie dialogowym Konwertuj na symbol i kliknij OK.

Powielenie symbolu

- 1 W panelu Biblioteka dokumentów, wybierz symbol.
- 2 Z menu Opcje w panelu Biblioteka dokumentów wybierz polecenie Powiel.
- 3 Możesz zmienić nazwę i typ duplikatu, a następnie kliknąć przycisk OK.

Zmiana typu symbolu

- 1 Dwukrotnie kliknij nazwę symbolu w Bibliotece.
- 2 Wybierz inną opcję Typu.

Zaznaczenie wszystkich nieużywanych symboli w panelu Biblioteka dokumentów

- ❖ Wybierz Zaznacz nieużywane elementy z menu Opcje panelu Biblioteka dokumentów.

Usunięcie symbolu wraz z jego wszystkimi instancjami

- ❖ W panelu Biblioteka dokumentów przeciągnij symbol na ikonę kosza na śmieci.

Zamiana symbolu

- 1 Kliknij symbol prawym przyciskiem myszy na obszarze roboczym i wybierz polecenie Zamiana symbolu.
- 2 W oknie dialogowym Zamiana symbolu wybierz inny symbol z panelu Biblioteka dokumentów i kliknij OK.

Edycja określonych instancji symbolu

Dwukrotne kliknięcie instancji w celu przeprowadzenia jej edycji powoduje w rzeczywistości edycję samego symbolu. Aby edytować tylko bieżącą instancję, należy zerwać połączenie pomiędzy nią a symbolem. Powoduje to trwałe zerwanie relacji pomiędzy tymi dwoma elementami. Kolejne edycje symbolu nie zostaną odzwierciedlone w jego poprzedniej instancji.

Symbole przycisków zaopatrzone w pewne cechy, które pozwalają utrzymać relacje symboli z instancjami, a jednocześnie przypisać każdej z nich odrębny tekst przycisku i adres URL.

Aby dostosować zachowania JavaScript dla symboli komponentów, należy dokonać edycji wartości w panelu Właściwości symbolu. Aby dodać do tego panelu właściwości z możliwością dopasowania, należy przeprowadzić edycję pliku JavaScript powiązanego z symbolem.

Zerwanie połączenia symbolu

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Wybierz Modyfikuj > Symbol > Podziel.

Zaznaczony obiekt staje się grupą. Symbol w panelu Biblioteka dokumentów nie jest już związany z tą grupą. Po rozłączeniu od symbolu, poprzedni obiekt przycisku traci charakterystykę symbolu przycisku, zaś poprzedni obiekt animacji traci charakterystykę symbolu animacji.

Edycja instancji bez zrywania połączenia symbolu

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Modyfikuj właściwości obiektu z Inspektorze właściwości.

Te właściwości instancji można modyfikować bez wpływu na inne instancje i symbol:

- Tryb mieszania
- Krycie
- Filtry
- Szerokość i wysokość
- Współrzędne x i y

Tworzenie i używanie symboli komponentów

Symbole komponentów to symbole grafiki, które mogą być inteligentnie skalowane i którym można nadać specyficzne atrybuty za pomocą pliku JavaScript (JSF). Modyfikacja instancji przy użyciu panelu Właściwości wpływa na symbol i pozostałe instancje. Modyfikacja parametrów w panelu Właściwości symbolu (Okno > Właściwości symbolu) wpływa jednak tylko na zaznaczoną instancję.

Program Fireworks zawiera bibliotekę gotowych symboli komponentów. Można dostosować je tak, aby pasowały do wyglądu określonej witryny internetowej lub interfejsu użytkownika.

Dodawanie symbolu komponentów do dokumentu

- 1 Wybierz opcję Biblioteka wspólna z menu Okno.
- 2 Aby użyć symbolu, przeciągnij go i upuść z panelu Biblioteka ogólna na obszar roboczy Fireworks.

Dostosowanie właściwości symbolu komponentów

- 1 Zaznacz symbol na obszarze roboczym.
- 2 Dostosuj właściwości, takie jak stan, etykieta i kolor w panelu Właściwości symbolu (Okno > Właściwości symbolu).

 Aby utworzyć interaktywne przyciski dla prototypów stron internetowych (HTML) i oprogramowania, zobacz „Plasterki interaktywne” na stronie 169.

Tworzenie symbolu komponentów

- 1 Utwórz obiekt z atrybutami, które chcesz dostosować.



Ten symbol może być opisany opcjami koloru i numeru punktora, które można dopasowywać.

- 2 Przy tworzeniu obiektu dopasuj nazwy funkcji, które mają być edytowalne, wpisując je w panelu Warstwy. Na przykład edytowalne pole tekstowe może być nazwane „etykieta”. Ta nazwa jest używana w pliku JavaScript.

Uwaga: Aby uniknąć błędów JavaScript, nie należy umieszczać spacji w nazwach cech. Na przykład zamiast nazwy „etykieta numeru” należy wprowadzić „etykieta_numeru”.

- 3 Zaznacz obiekt, a następnie wybierz Modyfikuj > Symbol > Konwertuj na symbol.
- 4 Wpisz nazwę symbolu w polu Nazwa.
- 5 Jako typ symbolu wybierz Grafika, następnie wybierz opcję Zapisz do wspólnej biblioteki i kliknij OK.
- 6 Po wyświetleniu monitu zapisz nowy symbol w domyślnym folderze symboli własnych lub utwórz inny folder na tym samym poziomie.

Uwaga: Symbole komponentów powinny być zapisywane w Bibliotece ogólnej.

Po zapisaniu, symbol jest usuwany z obszaru roboczego i pojawia się w Bibliotece ogólnej.

- 7 Z menu Polecenia wybierz Utwórz skrypt symbolu.
- 8 Kliknij przycisk przeglądania w prawym górnym narożniku panelu i wskaż plik PNG symbolu. Domyślna lokalizacja jest następująca:
 - W systemach Microsoft® Windows® XP: <nazwa użytkownika>\Dane aplikacji\Adobe\Fireworks CS4\Common Library\Custom Symbols
 - W systemach Windows Vista®: \Użytkownicy\<nazwa użytkownika>\Dane aplikacji\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\Common Library\Custom Symbols
 - W systemach Mac® OS: <nazwa użytkownika>/Application Support/Adobe/Fireworks CS4/Common Library/Custom Symbols

- 9 Kliknij przycisk plus, aby dodać nazwę elementu.
- 10 W polu Nazwa elementu wpisz nazwę elementu, który chcesz dostosować. Na przykład, aby dostosować pole tekstowe o nazwie „etykieta”, wpisz „etykieta”.
- 11 W polu Atrybut wybierz nazwę atrybutu, który chcesz dostosować. Przykładowo, aby dostosować tekst etykiety, wybierz textChars.
Uwaga: Więcej informacji na temat tych opcji atrybutu znajduje się w części Rozszerzanie programu Fireworks.
- 12 W polu Nazwa właściwości wpisz nazwę dostosowywanej właściwości, na przykład, „Etykieta” lub „Numer”. Ta nazwa właściwości widoczna jest w panelu Właściwości symbolu.
- 13 W polu Wartość wpisz domyślną wartość właściwości, która używana jest przy pierwszym umieszczeniu instancji symbolu w dokumencie.
- 14 W razie potrzeby dodaj dodatkowe elementy.
- 15 Kliknij Zapisz, aby zapisać wybrane opcje i utworzyć plik JavaScript.
- 16 Wybierz Ponownie pobierz z menu Opcje panelu Biblioteka ogólna, aby ponownie pobrać nowy symbol.
Po utworzeniu pliku JavaScript można utworzyć instancję, przeciągając symbol na obszar roboczy. Następnie można zmienić jego atrybuty w panelu Właściwości symbolu.
Uwaga: Jeśli obiekt, do którego odwołuje się skrypt zostanie usunięty lub zmieniona zostanie jego nazwa, w panelu Właściwości symbolu zostaną zgłoszone błędy.

Zapisywanie istniejącego symbolu jako symbolu komponentów

- 1 Wybierz symbol w panelu Biblioteka dokumentów.
- 2 Wybierz Zapisz do biblioteki ogólnej z menu Opcje panelu Biblioteka dokumentów.
- 3 Utwórz plik JavaScript sterujący właściwościami symbolu.

Tworzenie edytowalnych parametrów symboli z użyciem JavaScript

Podczas zapisywania symbolu komponentów program Fireworks zapisuje plik PNG w następujących folderach domyślnych:

- (Windows XP) <ustawienia użytkownika>\Application Data\Adobe\Fireworks CS4\Common Library\Custom Symbols
- (Windows Vista) \Users\<nazwa użytkownika>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\Common Library\Custom Symbols
- (Mac OS) <nazwa użytkownika>/Application Support/Adobe/Fireworks CS4/Common Library/Custom Symbols

Aby utworzyć symbol komponentów, należy utworzyć plik JavaScript z rozszerzeniem .JSF w tym samym miejscu i z tą samą nazwą, co symbol. Na przykład plik JavaScript powiązany z symbolem mybutton.graphic.png będzie nosił nazwę mybutton.jsf.

Panel Utwórz skrypt symbolu umożliwia zwykłym użytkownikom przypisywanie prostych atrybutów symbolu oraz automatyczne tworzenie pliku JavaScript. Aby otworzyć ten panel, wybierz polecenie Utwórz skrypt symbolu z menu Polecenia.

Tworzenie pliku JavaScript

Dodanie edytowalnych parametrów do symbolu wiąże się z koniecznością zdefiniowania dwóch funkcji w pliku JavaScript:

- `function setDefaultValues()` — definiuje parametry, które mogą być edytowane, a także domyślne wartości tych parametrów.
- `function applyCurrentValues()` — stosuje wartości wprowadzone przez panel Właściwości symbolu do symbolu grafiki.

Poniżej przedstawiono przykładowy plik .JSF do tworzenia własnego symbolu:

```
function setDefaultValues()
{
    var currValues = new Array();
    //to build symbol properties
    currValues.push({name:"Selected", value:"true", type:"Boolean"});
    Widget.elem.customData["currentValues"] = currValues;
}
function applyCurrentValues()
{
    var currValues = Widget.elem.customData["currentValues"];
    // Get symbol object name
    var Check = Widget.GetObjectByName("Check");
    Check.visible = currValues[0].value;
}
switch (Widget.opCode)
{
    case 1: setDefaultValues(); break;
    case 2: applyCurrentValues(); break;
    default: break;
}

```

This sample JavaScript shows a component symbol that can change colors:

```
function setDefaultValues()
{
    var currValues = new Array();
    //Name is the Parameter name that will be displayed in the Symbol Properties Panel
    //Value is the default Value that is displayed when Component symbol loads first time. In this
    case, Blue will be the default color when the Component symbol is used.
    //Color is the Type of Parameter that is displayed. Color will invoke the Color Popup box
    in the Symbol Properties Panel.
    currValues.push({name:"BG Color", value:"#003366", type:"Color"});
    Widget.elem.customData["currentValues"] = currValues;
}
function applyCurrentValues()
{
    var currValues = Widget.elem.customData["currentValues"];
    //color_bg is the Layer name in the PNG that will change colors
    var color_bg = Widget.GetObjectByName("color_bg");
    color_bg.pathAttributes.fillColor = currValues[0].value;
}
switch (Widget.opCode)
{
    case 1: setDefaultValues(); break;
    case 2: applyCurrentValues(); break;
    default: break;
}

```

Aby lepiej zrozumieć, jak korzystać z plików .JSF do dostosowania właściwości symbolu, zapoznaj się z przykładowymi składnikami dołączonymi do oprogramowania.

Importowanie i eksportowanie symboli

W panelu Biblioteka dokumentów przechowywane są symbole, które zostały utworzone lub zaimportowane do bieżącego dokumentu. Panel Biblioteka dokumentów dotyczy tylko bieżącego dokumentu. Aby użyć symboli z danej biblioteki w innym dokumencie, należy skorzystać z możliwości ich importowania, eksportowania, kopiowania i przeciągania.

Importowanie jednego lub wielu wcześniej przygotowanych symboli z biblioteki symboli programu Fireworks

Istnieje możliwość importowania przygotowanych wcześniej symboli animacji, grafiki i przycisków, a także pasków nawigacji i motywów z wieloma symbolami.

- 1 Otwórz dokument programu Fireworks.
- 2 Wybierz folder w panelu Biblioteka ogólna.

Można także importować symbole z wcześniej eksportowanych plików biblioteki PNG, umieszczonych na dysku twardym, dysku CD lub w sieci.

Import symboli z innego pliku do bieżącego dokumentu

- 1 Wybierz polecenie Importuj symbole z menu Opcje panelu Biblioteka dokumentów.
- 2 Przejdź do folderu PNG zawierającego plik, zaznacz plik i kliknij Otwórz.
- 3 Zaznacz symbole do importu i kliknij Importuj.

Zaimportowane symbole pojawią się w panelu Biblioteka dokumentów.

Importowanie symboli metodą „przeciągnij i upuść” lub poprzez kopiowanie i wklejanie

❖ Wykonaj jedną z poniższych 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 dokumentów docelowego dokumentu i zachowuje relację z symbolem z oryginalnego dokumentu.

Eksportowanie symboli

- 1 Wybierz polecenie Eksportuj symbole z menu Opcje panelu Biblioteka dokumentów.
- 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 instancji w wielu dokumentach

Importowane symbole zachowują łącza do oryginalnego dokumentu symbolu. Można edytować oryginalny dokument symbolu, a następnie uaktualnić docelowe dokumenty, aby odzwierciedlić w nich zmiany.

- 1 Kliknij dwukrotnie instancję w oryginalnym dokumencie lub zaznacz instancję i wybierz Modyfikuj > Symbol > Edytuj symbol.
- 2 Zmodyfikuj symbol.
- 3 Zapisz plik.
- 4 W dokumencie, do którego symbol został zaimportowany, zaznacz symbol w panelu Biblioteka dokumentów.
- 5 Wybierz Uaktualnij z menu Opcje panelu Biblioteka dokumentów.

Uwaga: Aby uaktualnić wszystkie importowane symbole, zaznacz wszystkie symbole w panelu Biblioteka dokumentów i wybierz Uaktualnij.

Adresy URL

Przypisanie adresu URL do obiektu WWW tworzy łącza do pliku, jak do strony WWW. Adresy URL można przypisywać plasterkom, punktom aktywnym i przyciskom. Utwórz bibliotekę adresów URL w panelu URL, aby przechowywać, edytować i organizować adresy URL przeznaczone do ponownego wykorzystania.

Na przykład, jeśli witryna internetowa zawiera kilka przycisków nawigacyjnych kierujących do strony głównej, można dodać adres URL strony głównej do panelu URL. Następnie można przypisać ten adres URL do każdego przycisku nawigacyjnego, wybierając go w bibliotece URL. Aby zmienić adres URL w wielu dokumentach, użyj funkcji Znajdź i zamień (zobacz „[Wyszukiwanie i zamiana](#)” na stronie 280).

Biblioteki URL są dostępne we wszystkich dokumentach programu Fireworks i są zapisywane pomiędzy sesjami.

Informacje o bezwzględnych i względnych adresach URL

W panelu URL można wprowadzać bezwzględne i względne adresy URL.

- W celu utworzenia łącza do strony internetowej znajdującej się poza Twoją własną witryną, użyj bezwzględnego adresu URL.
- W celu utworzenia łącza do strony internetowej znajdującej się w Twojej witrynie, użyj adresu względnego lub bezwzględnego.

Bezwzględne adresy URL są pełnymi adresami i zawierają protokół serwera, którym 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 zachowują poprawność niezależnie od położenia dokumentu źródłowego, ale nie łączą poprawnie jeśli plik docelowy zostanie przesunięty.

Poprawność względnych adresów URL jest zależna od folderu zawierającego dokument źródłowy. Względne adresy URL to zwykle najprostsze rozwiązanie w przypadku łączy do plików, które znajdują się w tym samym folderze, co bieżący dokument. Poniższe przykłady prezentują 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. Każdy ciąg ../ reprezentuje jeden poziom.
- htmldocs/plik.htm łączy do pliku położonego w folderze o nazwie htmldocs, który znajduje się w folderze zawierającym dokument źródłowy.

Łąca do stron w dokumencie Fireworks

Korzystając z adresów URL każdej ze stron, w dokumencie Fireworks można tworzyć łącza między wieloma stronami. Znajdujące się w panelu Inspektor właściwości oraz panelu URL wyskakujące menu Łąca zawiera listę adresów URL wszystkich stron dokumentu. Wybierz jeden z tych adresów, aby utworzyć łącze do strony.

Nadawanie domyślnym adresom URL stron rozszerzenia innego niż .htm

- 1 Przy otwartym dokumencie wybierz Plik > Eksportuj.
- 2 Wybierz opcję HTML i obrazy.
- 3 Kliknij przycisk Opcje.
- 4 W zakładce Ogólne, z wyskakującego menu Rozszerzenie wybierz rozszerzenie pliku i kliknij OK.
- 5 Kliknij Anuluj w oknie dialogowym Eksportuj.

Przypisywanie adresu URL do obiektu WWW

- 1 W panelu URL wprowadź adres URL w polu Bieżący URL.
- 2 Kliknij przycisk Dodaj bieżący URL do biblioteki (+), aby dodać adres URL do Biblioteki URL.
- 3 Zaznacz obiekt WWW.
- 4 Wybierz adres URL z panelu Podglądu URL.

Tworzenie biblioteki URL

W bibliotekach powiązane adresy URL przechowywane są razem, co ułatwia dostęp do nich. Adresy URL można zapisać w domyślnej bibliotece URL, URLs.htm lub nowej, samodzielnie utworzonej bibliotece. Można je także importować z istniejących dokumentów HTML i tworzyć z nich biblioteki.

URLs.htm oraz wszelkie nowo utworzone biblioteki przechowywane są w folderze Adobe/Fireworks CS4/URL Libraries, w odpowiednim dla użytkownika folderze Application Data (Windows) lub Application Support (Mac OS).

Aby uzyskać informacje o lokalizacji tych folderów, zobacz „Praca z plikami konfiguracyjnymi” na stronie 298.

Tworzenie biblioteki URL

- 1 Wybierz Nowa biblioteka URL z menu Opcje panelu URL.
- 2 Wprowadź nazwę biblioteki w polu i kliknij przycisk OK.

Dodawanie nowego adresu URL do biblioteki URL

- 1 Wybierz bibliotekę z wyskakującego menu Biblioteka.
- 2 Wprowadź adres URL w polu Łąca.
- 3 Kliknij przycisk plus (+).

Jednoczesne dodawanie adresu URL do biblioteki i przypisywanie 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 Łąca, a następnie kliknij przycisk plus (+).

Adres URL pojawi się w panelu URL.

Dodawanie używanych adresów URL do biblioteki URL

- 1 Wybierz bibliotekę z wyskakującego menu Biblioteka.
- 2 Wybierz polecenie Dodaj używane adresy URL do biblioteki z menu Opcje panelu URL.

Usuwanie zaznaczonego adresu URL z panelu URL

- ❖ Kliknij przycisk Usuń adres URL z biblioteki  na dole panelu URL.

Usuwanie wszystkich nieużywanych adresów URL z biblioteki

- 1 Wybierz Wyczyść nieużywane adresy URL z menu Opcje panelu URL.
- 2 Kliknij przycisk OK.

Edycja adresów URL

Można edytować pojedyncze wystąpienie danego adresu URL lub wprowadzić zmianę do wszystkich wystąpień.

- 1 Wybierz adres URL z panelu podglądu URL.
- 2 Wybierz Edytuj adres URL z menu Opcje panelu URL.
- 3 Edytuj adres URL.
- 4 Aby zaktualizować to łącze w całym dokumencie, wybierz polecenie Zmień wszystkie wystąpienia w tym dokumencie.

Importowanie i eksportowanie adresów URL

Adresy URL można wyeksportować, a następnie importować do dowolnego innego dokumentu programu Fireworks. Można także importować wszystkie adresy URL z dowolnego dokumentu HTML.

Eksport adresów URL

- 1 Wybierz Eksportuj adresy URL z menu Opcje panelu URL.
- 2 Wprowadź nazwę pliku i kliknij Zapisz.
Utworzony zostanie plik HTML zawierający wyeksportowane adresy URL.

Import adresów URL

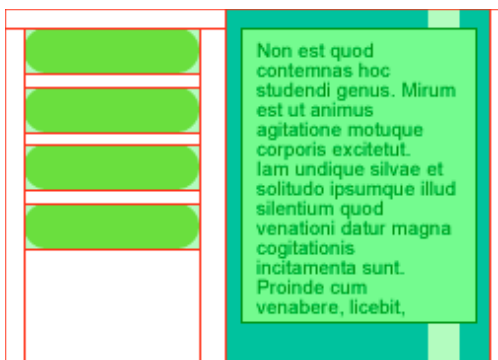
- 1 Wybierz Importuj adresy URL z menu Opcje panelu URL.
- 2 Wybierz plik HTML i kliknij Otwórz.
Wszystkie adresy URL z tego pliku zostaną zaimportowane.

Rozdział 12: Plasterki, najazdy i punkty aktywne

Tworzenie i edycja plasterków

Plasterki są podstawowymi elementami tworzenia interaktywności w programie Adobe® Fireworks®. Plasterki to obiekty internetowe, istniejące w postaci kodu HTML. Możesz przeglądać, zaznaczać i zmieniać ich nazwy w Warstwie WWW w panelu Warstwy.

Cięcie na plasterki dzieli dokument programu Fireworks na mniejsze części i eksportuje każdą część jako oddzielny plik. W trakcie eksportu program Fireworks tworzy plik HTML, zawierający kod tabeli i umożliwiający ponowne złożenie grafiki w przeglądarce.



Cięcie na plasterki dzieli dokument wiele części, które są eksportowane jako oddzielne pliki.

Cięcie obrazu na plasterki ma trzy podstawowe zalety:

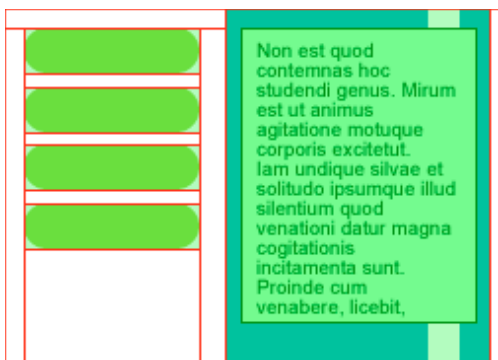
Optymalizacja obrazów Zapewnia szybsze pobieranie.

Większa interaktywność Obrazy mogą reagować na działanie myszy.

Łatwiejsza aktualizacja Dotyczy często zmieniających się części stron internetowych (np. zdjęć i nazwisk na stronie o pracownikach miesiąca).

Tworzenie prostokątnych plasterków

Prostokątne plasterki można utworzyć za pomocą narzędzia Cięcie na plasterki lub wstawiając plasterkę oparty o zaznaczony obiekt. Aby określić granice odrębnych plików obrazu, na które dzielony jest dokument podczas eksportu, skorzystaj z linii pomocniczych plasterka (są to linie biegnące od obiektu plasterka).



Rysowanie prostokątnych obiektów plasterków

- 1 Wybierz narzędzie Cięcie na plasterki .
- 2 Przecignij aby narysować obiekt plasterka.

Uwaga: Aby podczas rysowania dopasować pozycję plasterka, przytrzymaj przycisk myszy, naciśnij i przytrzymaj klawisz spacji, a następnie przeciągnij plasterkę w inne miejsce obszaru roboczego. Zwolnij klawisz Spacji, aby kontynuować rysowanie plasterka.

Tworzenie plasterka prostokątnego w oparciu o zaznaczony obiekt

- 1 Wybierz polecenie Edycja > Wstaw > Plasterek prostokątny. Plasterek jest prostokątem zawierającym najbardziej zewnętrzne krawędzie zaznaczonego obiektu.
- 2 Jeśli zaznaczony jest więcej niż jeden obiekt, wybierz opcję Pojedynczy, aby utworzyć jeden obiekt plasterka obejmujący wszystkie zaznaczone obiekty, lub opcję Wiele, aby utworzyć obiekt plasterka dla każdego zaznaczonego obiektu.

Tworzenie plasterków o kształcie innym niż prostokątny

Narzędzie Pasterek wielokątny umożliwia tworzenie plasterków o kształcie innym niż prostokątny. Plasterki takie są przydatne w sytuacji, gdy trzeba dodać interaktywny element do obrazu, który nie jest prostokątny.



Rysowanie wielokątnych obiektów plasterków

- 1 Wybierz narzędzie Cięcie na plasterki wielokątne .

- 2 Klikaj, aby umieścić wierzchołki wektorowe wielokąta. Jest to konieczne, ponieważ narzędzie Plasterek wielokątny rysuje segmenty będące liniami prostymi.
- 3 Rysując obiekt plasterka wielokątny dookoła obiektów o miękkich krawędziach, należy objąć cały obiekt, aby uniknąć niepożądanych twardych krawędzi w grafice plasterka.
- 4 Aby zakończyć korzystanie z narzędzia Cięcie na plasterki wielokątne, wybierz inne narzędzie w panelu Narzędzia. Aby zamknąć wielokąt, nie trzeba klikać pierwszego punktu.

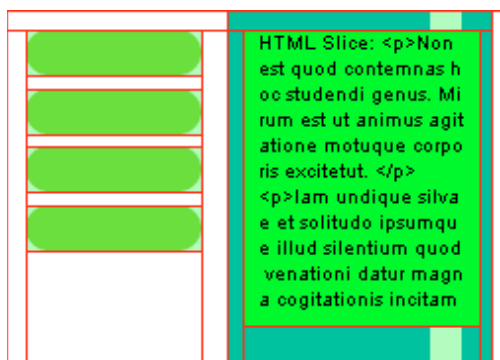
Uwaga: Plasterki wielokątne łączą tabele HTML z mapami obrazu, co wymaga większej ilości kodu niż w przypadku podobnych plasterków prostokątnych. Wykorzystanie wielu plasterków wielokątnych może wydłużyć czas przetwarzania strony przez przeglądarkę.

Tworzenie plasterka wielokątnego z obiektu wektorowego lub ścieżki wektorowej

- 1 Zaznacz ścieżkę wektorową.
- 2 Wybierz polecenie Edytuj > Wstaw > Plasterek wielokątny.

Tworzenie plasterków tekstowych HTML

Plasterki HTML wyznacza obszar w przeglądarce, w którym będzie wyświetlany zwykły tekst HTML. Eksportowany jest z niego tekst HTML, który wyświetlony zostanie w komórce tabeli zdefiniowanej przez plasterki.



Plasterki HTML są przydatne do szybkiej aktualizacji tekstu w witrynie bez tworzenia nowej grafiki.

Uwaga: Rodzaj i rozmiar czcionek można ustawić w przeglądarce, dlatego plasterki tekstowe HTML wyświetlane w różnych przeglądarkach i systemach operacyjnych mogą mieć różny wygląd.

- 1 Narysuj obiekt plasterka.
- 2 Po zaznaczeniu obiektu plasterka wybierz opcję HTML z wyskakującego menu Typ w panelu Inspektor właściwości.
- 3 Kliknij przycisk Edytuj.
- 4 Wpisz tekst w oknie Edytuj plasterki HTML i sformatuj go, dodając znaczniki formatowania tekstu HTML.

Uwaga: Znaczniki te można również zastosować dopiero po wyeksportowaniu kodu HTML.

- 5 Kliknij przycisk OK aby zastosować zmiany i zamknąć okno Edytuj plasterki HTML.

Wprowadzony tekst i znaczniki HTML widoczne są w pliku Fireworks PNG jako czysty kod HTML w plasterku.

Wyświetlanie plasterków i linii pomocniczych plasterków

Istnieje możliwość kontrolowania widoczności 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.

Wyświetlanie i zaznaczanie plasterków

Na Warstwie WWW wyświetlane są wszystkie znajdujące się w dokumencie obiekty internetowe.

- 1 Wybierz polecenie Okno > Warstwy.
- 2 Rozwiń Warstwę WWW, klikając trójkąt.
- 3 Kliknij nazwę plasterka aby zaznaczyć go.

Pokazywanie i ukrywanie plasterków

Ukrywanie plasterka renderuje niewidoczny plasterek w pliku PNG w programie Fireworks. Ukryte obiekty plasterków mogą być eksportowane w HTML.

- Aby ukryć pojedynczy plasterek, kliknij ikonę oka  obok obiektu internetowego w panelu Warstwy.
- Aby pokazać ukryty plasterek, kliknij kolumnę Oko w celu ponownego włączenia widzialności.
- Aby ukryć lub pokazać wszystkie punkty aktywne, plasterki i linie pomocnicze, kliknij odpowiedni przycisk Ukryj/pokaż plasterki  w sekcji narzędzi internetowych panelu Narzędzia lub kliknij ikonę oka obok Warstwy WWW w panelu Warstwy.
- Aby w dowolnym widoku dokumentu ukryć lub pokazać linie pomocnicze plasterków, wybierz polecenie Widok > Linie pomocnicze plasterka.

Zmiana koloru obiektów plasterków i linii pomocniczych

Przypisanie poszczególnym plasterkom i liniom pomocniczym plasterków różnych kolorów ułatwia ich identyfikację i porządkowanie.

- Aby zmienić kolor zaznaczonego obiektu plasterka, wybierz nowy kolor z pola koloru w panelu Inspektor właściwości.
- Aby zmienić kolor linii pomocniczych plasterka, wybierz Edycja > Preferencje (Windows) lub Fireworks > Preferencje (Mac OS). Następnie wybierz nowy kolor dla Linii pomocniczych plasterka w kategorii Linie pomocnicze i siatka w oknie dialogowym Preferencje.

Uwaga: W podglądzie dokumentu nie zaznaczone plasterki wyświetlane są jako białe nakładki.

Zobacz także

„Preferencje linii pomocniczych i siatki” na stronie 294

Edycja plasterków

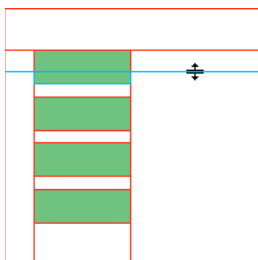
Praca z układem plasterka przypomina korzystanie z tabel w edytorach tekstu. Przeciągnięcie linii pomocniczej plasterka w celu zmiany jego rozmiaru powoduje zmianę rozmiaru wszystkich sąsiednich plasterków prostokątnych.

Aby zmienić rozmiar i przekształcić plasterki można także użyć panelu Inspektor właściwości.

Edycja plasterków poprzez przesuwanie ich linii pomocniczych

Linie pomocnicze plasterków określają ich obwód i położenie. Linie pomocnicze rozchodzące się od obiektów plasterków określają podział reszty dokumentu przy eksporcie. Możesz zmienić kształt obiektu plasterka prostokątny przeciągając otaczające go linie pomocnicze.

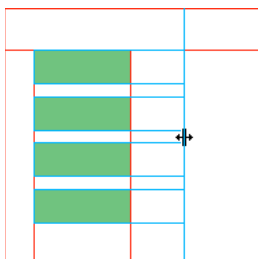
Nie można zmienić rozmiaru obiektów plasterków o kształcie innym niż prostokątny, przeciągając ich linie pomocnicze.



Zmiana obiektu plasterka przez przeciąganie jego linii pomocniczych

Uwaga: Podczas przeciągania linii pomocniczych otaczających przycisk programu Fireworks w oknie dokumentu, program Fireworks zmienia rozmiar plasterka określającego aktywny obszar tego przycisku. Nie można usunąć obszaru aktywnego przycisku programu Fireworks przez przeciąganie otaczających go linii pomocniczych plasterka.

Jeśli wiele obiektów plasterków jest wyrównanych wzdłuż jednej linii pomocniczej plasterka, możesz przeciągnąć tę linię aby zmienić rozmiar wszystkich tych obiektów jednocześnie.



Zmiana rozmiarów wielu obiektów plasterków przez przeciąganie jednej linii pomocniczej

Gdy jedna linia pomocnicza jest przeciągana wzdłuż wybranej osi współrzędnych, razem z nią przesuwane są pozostałe linie pomocnicze na tej samej osi.

Zmiana rozmiaru 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 tych plasterków oraz wszystkich sąsiadujących.

Przesunięcie linii pomocniczej plasterka do krawędzi obszaru roboczego

- ❖ Użyj narzędzia Wskaźnik lub Podselekcja aby przeciągnąć linię pomocniczą plasterka poza krawędź obszaru roboczego.

Przesuwanie sąsiadujących linii pomocniczych 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.



Aby anulować tę operację i cofnąć wszystkie linie pomocnicze plasterków na ich pierwotne pozycje, przed puszczeniem przycisku myszy zwolnij klawisz Shift.

Edycja plasterków przy użyciu narzędzi

Narzędzia Wskaźnik, Podselekcja i Przekształcanie pozwalają zmienić kształt i rozmiar plasterka.

Uwaga: Tylko plasterki wielokątne mogą być pochylane i zniekształcane.

Zmiana rozmiaru i kształtu plasterków może powodować ich nakładanie się, ponieważ wielkość sąsiadujących obiektów plasterków nie jest dostosowywana 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.

- ❖ 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. Przekształcanie plasterka prostokątnego może zmieniać jego kształt, położenie i wymiary, ale plasterki pozostają prostokątne.
 - Aby liczbowo zmienić położenie i rozmiar obiektu plasterka, użyj panelu Inspektor właściwości.

Usuwanie plasterka

- 1 Zaznacz plasterki na Warstwie WWW w panelu warstwy.
- 2 Kliknij ikonę kosza na śmieci, znajdującą się na dole panelu.

Plasterki interaktywne

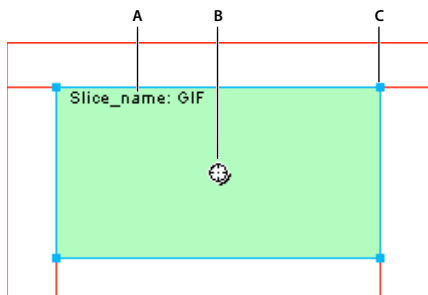
Program Fireworks pozwala dodać interaktywność do plasterków na dwa sposoby:

- Do uzyskania prostej interakcji użyj metody z przeciąganiem i upuszczaniem najazdu.
- Dla uzyskania bardziej złożonych efektów użyj panelu Zachowania. Zachowania w programie Fireworks są zgodne z zachowaniami w programie Adobe Dreamweaver®. Po wyeksportowaniu najazdu programu Fireworks do programu Dreamweaver, istnieje możliwość edycji zachowania Fireworks w programie Dreamweaver korzystając z panelu Zachowania.

Dodawanie prostej interaktywności do plasterków

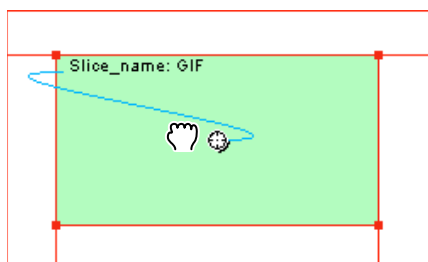
Metoda przeciągania i upuszczania najazdu jest szybkim i efektywnym sposobem tworzenia efektów najazdu i zamiany obrazów. Metoda ta pozwala na określenie, co stanie się z plasterkiem, gdy będzie nad nim przesuwany wskaźnik myszy. W rezultacie powstaje grafika określana najczęściej jako *obraz najazdu*.

Gdy zaznaczony jest plasterki, wyświetlony zostanie okrąg z celownikiem na środku plasterka. Jest to uchwyt zachowania.



A. Nazwa plasterka B. Uchwyty zachowania C. Uchwyty zaznaczenia

Przeciągając uchwyt zaznaczenia z plasterka uruchamiającego i upuszczając go na plasterzek docelowy możesz łatwo utworzyć efekty najazdu i zamiany obrazu. Plasterek uruchamiający i docelowy może być ten sam.

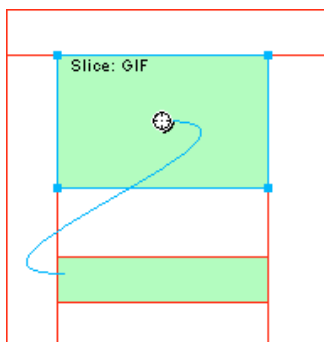


Uwaga: Także punkty aktywne mają uchwyty zachowania do włączania efektów najazdu.

Informacje na temat najazdów

Wszystkie najazdy działają w ten sam sposób: przesunięcie wskaźnika myszy nad daną grafiką powoduje wyświetlenie innej grafiki. Działanie wyzwalane jest zawsze przez obiekt internetowy (plasterek, punkt aktywny lub przycisk).

Najprostszy najazd zamienia obraz w Stanie 1 na obraz znajdujący się bezpośrednio pod nim w Stanie 2. Można także budować bardziej złożone najazdy. Najazdy typu *zamień obraz* mogą zamieniać obrazy z dowolnych stanów. Najazdy *rozłączne* zamieniają obraz z plasterka innego niż plasterek uruchamiający.

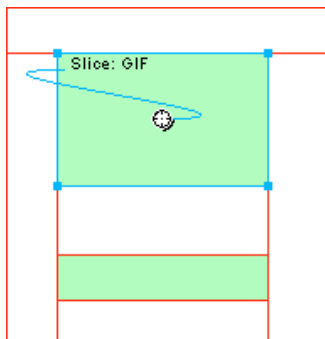


Po zaznaczeniu uruchamiającego obiektu internetowego, który został utworzony przy użyciu uchwyty zachowania lub panelu Zachowania, wyświetlane są wszystkie jego relacje zachowań.

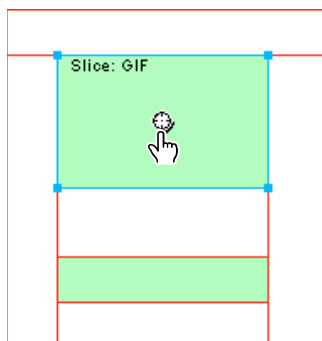
Niebieska linia zachowania domyślnie oznacza interakcję najazdu.

Tworzenie i dołączanie prostego najazdu

Prosty najazd zamienia obraz w stanie znajdującym się bezpośrednio pod stanem wierzchnim i angażuje tylko jeden plasterzek.



- 1 Upewnij się, że obiekt uruchamiający nie jest w warstwie udostępnionej.
- 2 Wybierz polecenie Edytuj > Wstaw > Plasterek prostokątny lub Plasterek wielokątny, aby utworzyć plasterzek na wierzchu obiektu uruchamiającego.
- 3 Utwórz nowy stan w panelu Stany, klikając opcję Nowy/Powiel stan.
- 4 Utwórz, wklej lub zaimportuj obraz, który będzie używany do zamiany w nowym stanie.
Umieść obraz poniżej plasterka utworzonego w kroku 2. Plasterek ten jest widoczny, chociaż bieżącym stanem jest stan 2.
- 5 Zaznacz Stan 1 w panelu Stany, aby powrócić do stanu z obrazem wyjściowym.
- 6 Zaznacz plasterzek i umieść wskaźnik nad uchwytem zachowania.



Uwaga: Plasterek można zaznaczyć, gdy aktywny jest dowolny stan.

- 7 Kliknij uchwyt zachowania i wybierz w menu polecenie Prosty najazd.
- 8 Kliknij zakładkę Podgląd i przetestuj utworzony najazd prosty lub naciśnij klawisz F12 aby uzyskać podgląd w przeglądarce.

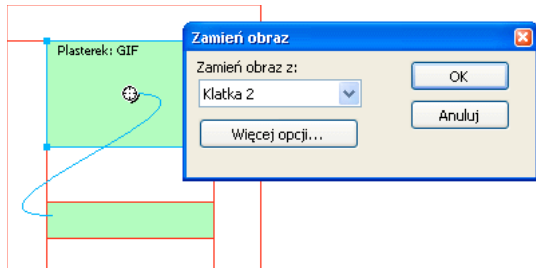
Tworzenie i dołączanie najazdu rozłącznego

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, jest obrazem uruchamiającym, zaś obraz zmieniający się to obraz docelowy.

Najpierw należy ustawić element uruchamiający, plasterki docelowe oraz stan, w którym znajduje się wstawiany obraz. Następnie możesz połączyć plasterki uruchamiający i docelowy linią zachowania. Elementem uruchamiającym najazd rozłączny może być plasterzek, punkt aktywny lub przycisk.

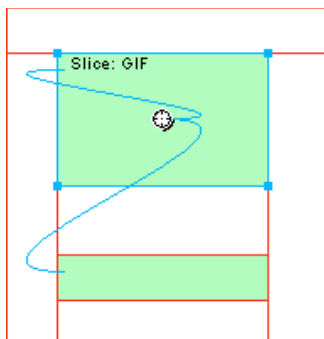
- 1 Wybierz polecenie Edytuj > Wstaw > Plasterek prostokątny, Plasterek wielokątny lub Punkt aktywny, aby dołączyć plasterzek lub punkt aktywny do obrazu uruchamiającego. (Pomiń ten krok, jeśli zaznaczony obiekt to przycisk lub jeśli plasterzek albo punkt aktywny obejmuje już obraz).
- 2 Utwórz nowy stan klikając opcję Nowy/Powiel stan w panelu Stany.
- 3 W nowym stanie umieść drugi obraz (docelowy).
- 4 Stan można umieścić w dowolnym punkcie na obszarze roboczym, z wyjątkiem miejsca pod plasterkiem utworzonym w kroku 1.
- 5 Zaznacz obraz i wybierz polecenie Edytuj > Wstaw > Plasterek prostokątny lub Plasterek wielokątny, aby dołączyć plasterzek do obrazu.
- 6 Zaznacz Stan 1 w panelu Stany, aby powrócić do stanu z obrazem wyjściowym.
- 7 Zaznacz plasterzek, punkt aktywny lub przycisk pokrywający obszar uruchamiający (obraz oryginalny) i umieść wskaźnik nad uchwytem zachowania.
- 8 Przeciągnij do plasterka docelowego uchwyt zachowania plasterka uruchamiającego lub punktu aktywnego.

Od środka obiektu uruchamiającego do lewego górnego rogu plasterka docelowego zostanie przeciągnięta linia zachowania oraz zostanie otwarte okno dialogowe Zamień obraz.



- 9 W wyskakującym menu Zamień obraz z, wybierz stan utworzony w kroku 2 i kliknij przycisk OK.
- 10 Przetestuj najazd rozłączny i podejrzuj jego wygląd.

Stosowanie wielu najazdów w plasterku



Plasterek uruchamiający zachowanie najazd i najazd rozłączny

- 1 Przeciągnij uchwyt zachowania od zaznaczonego plasterka do krawędzi tego samego plasterka albo do innego plasterka.
 - Aby utworzyć wstawiany obraz, przeciągnij uchwyt do lewej górnej krawędzi tego samego plasterka.
 - Aby utworzyć najazd rozłączny, przeciągnij go do innego plasterka.
- 2 Zaznacz stan obrazu zamienianego i kliknij przycisk OK.

Usuwanie przeciąganego i upuszczanego najazdu z plasterka, punktu aktywnego lub przycisku

- ❖ Kliknij niebieską linię zachowania, którą chcesz usunąć i kliknij OK.

Dodawanie złożonej interaktywności do plasterków

Opcje w panelu Zachowania umożliwiają tworzenie i edycję własnych interakcji. Niestandardowe interakcje oparte są na istniejących zachowaniach.

Opcje zachowania

Uwaga: Metoda przeciągania i upuszczania najazdu polecana jest w przypadku prostych, rozłącznych i skomplikowanych najazdów.

Najazd prosty Dodaje zachowanie najazdu do zaznaczonego plasterka, używając Stanu 1 jako stanu Up i Stanu 2 jako stanu Over. Po wybraniu tego zachowania należy utworzyć obraz w drugim stanie pod tym samym plasterkiem, aby utworzyć stan Over. Opcja Najazd prosty jest w rzeczywistości grupą zachowań zawierającą zachowania Zamień obraz i Przywróć zamieniony obraz.

Ustaw obraz paska nawigacji Pozwala, aby plasterek stał się częścią paska nawigacji programu Fireworks. Każdy plasterki 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 stworzysz przycisk dwustanowy, do jego plasterka dołączane jest zachowanie najazd prosty. Kiedy stworzysz przycisk trzy lub czterostanowy, do jego plasterka dołączane jest zachowanie Ustaw obraz paska nawigacji.

Uwaga: Nie możesz zmieniać zdarzenia zachowań Najazd prosty i Ustaw obraz paska nawigacji.

Zamień obraz Zastępuje obraz pod określonym plasterkiem zawartością innego stanu lub zawartością pliku zewnętrznego.

Przywróć zamieniony obraz Przywraca domyślny wygląd obiektu docelowego w Stanie 1.

Pasek nawigacji - Over Określa stan Over dla aktualnie zaznaczonego plasterka, gdy jest on częścią paska nawigacji oraz opcjonalnie określa stan Wczytaj wstępnie obrazy i Dołącz stan Over While Down.

Pasek nawigacji - Down Określa stan Down dla aktualnie zaznaczonego plasterka, gdy jest on częścią paska nawigacji oraz opcjonalnie określa stan Wczytaj wstępnie obrazy.

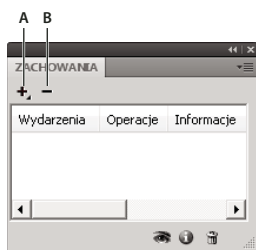
Pasek nawigacji - Restore Przywraca stan Up wszystkich innych plasterków w pasku nawigacji.

Ustaw wyskakujące menu Dołącza wyskakujące menu do plasterka albo punktu aktywnego. Gdy stosujesz zachowanie wyskakujące menu możesz użyć Edytora wyskakującego menu.

Ustaw tekst paska stanu Pozwala określić tekst, który ma być wyświetlany w pasku stanu na dole okien większości przeglądarek.

Dołączanie zachowań do zaznaczonego plasterka

- 1 Kliknij przycisk Dodaj zachowanie w panelu Zachowania.



A. przycisk Dodaj zachowanie B. przycisk Usuń zachowanie

- 2 Wybierz jedno lub wiele zachowań.

Zmiana zdarzenia myszy uaktywniającego zachowanie

- 1 Zaznacz uruchamiający plasterzek 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. Zachowanie Prosty najazd nie posiada tej opcji.

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 zostanie załadowana strona internetowa.

Użycie obrazów zewnętrznych jako obrazów wstawianych

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.

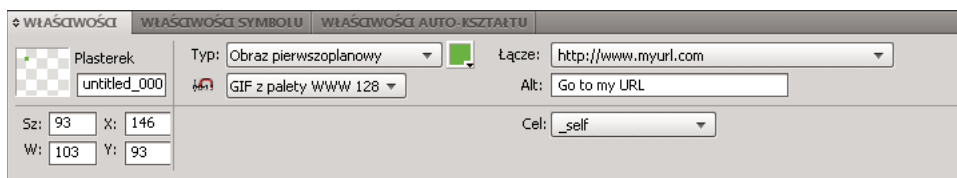
Jeśli obraz nie jest takiej samej szerokości i wysokości, co plasterek, do którego jest wstawiany, przeglądarka zmienia jego kształt tak, aby pasował do obiektu plasterka. Zmiana rozmiaru obrazu może spowodować obniżenie jego jakości, zwłaszcza w przypadku animowanych obrazów GIF.

- 1 W oknie dialogowym Zamień obraz, Pasek nawigacji - Over albo Pasek nawigacji - Down zaznacz opcję Plik obrazu i kliknij ikonę folderu.
- 2 Przejdź do pliku, który ma być używany i kliknij przycisk Otwórz.
- 3 Jeśli plik zewnętrzny to animowany GIF, usuń zaznaczenie opcji Wczytaj wstępnie obrazy. Pozwala to zapobiec problemom przy wyświetlaniu animowanych obrazów GIF jako stanów najazdu.

Uwaga: Program Fireworks tworzy ścieżki względne plików obrazów, względem dokumentu. Jeśli dokument ma być eksportowany do użycia w Internecie, upewnij się, że zewnętrzny plik obrazu będzie dostępny z kodu HTML wyeksportowanego z programu Fireworks. Przed użyciem zewnętrznych plików jako obrazów do wstawienia w programie Fireworks, umieść je w lokalnej witrynie i pamiętaj, aby przesłać je na serwer WWW wraz z plikami internetowymi.

Przygotowanie plasterków do eksportu

Aby przygotować plasterki do eksportu, użyj panelu Inspektor właściwości



Właściwości plasterka w oknie Inspektor właściwości

💡 W celu szybkiego zoptymalizowania plasterka wybierz predefiniowane ustawienie z menu wyskakującego Ustawienia eksportu w panelu Inspektor właściwości lub panelu Optymalizacja. Aby ustawić szczegółowe opcje, zobacz „Optymalizacja w przestrzeni roboczej” na stronie 224.

Przypisanie adresów URL do plasterków

Gdy przypiszesz plasterkowi adres URL, użytkownicy mogą przejść do tego adresu klikając obszar określony przez ten plasterek w przeglądarce internetowej.

- ❖ Aby przypisać URL, wprowadź go w polu tekstowym Łączy w panelu Inspektor właściwości.

Jeśli plik zawiera wiele stron do eksportu, otwórz wyskakujące menu Łączy i wybierz jedną ze stron dla podanego adresu URL. Po zakończeniu eksportu stron, łączy to automatycznie przeniesie użytkownika do określonej strony.

💡 Panel URL pozwala utworzyć bibliotekę adresów URL, która umożliwi ich wielokrotne wykorzystywanie.

Wprowadzenie tekstu zastępczego

Wprowadzanie krótkich, znaczących tekstów zastępczych (alt) jest ważne dla coraz większej liczby osób niewidomych i niedowidzących korzystających z aplikacji do odczytywania zawartości ekranu. Gdy użytkownik umieści wskaźnik myszy na grafice na stronie internetowej, aplikacje te odczytują tekst zastępczy, używając komputerowego generatora głosu.

- ❖ W oknie Inspektor właściwości wpisz tekst w polu tekstowym Tekst zastępczy.

Wybieranie plasterków lub punktów aktywnych bez tekstu zastępczego

Możesz wybrać plasterki i punkty aktywne, dla których nie wprowadzono jeszcze tekstu zastępczego. Dla tych obiektów można ustawić domyślny tekst zastępczy.

- ❖ Wybierz polecenie Polecenia > WWW > Zaznacz pusty tekst zastępczy.

Ustawianie domyślnego tekstu zastępczego

Możesz wybrać plasterki i punkty aktywne, dla których nie wprowadzono jeszcze tekstu zastępczego, a następnie ustawić domyślny tekst zastępczy dla wszystkich tych obiektów.

- ❖ Wybierz polecenie Polecenia > WWW > Ustaw tekst zastępczy i wprowadź domyślny tekst zastępczy.

Przypisanie celu dla zaznaczonego plasterka lub punktu aktywnego

Cel to inny stan strony internetowej lub inne okno przeglądarki WWW, w których otwierany jest połączony dokument.

- ❖ Wpisz nazwę stanu 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 stanie lub oknie nadrzędnym wobec stanu zawierającego łącze. Jeśli stan zawierający łącze nie jest zagnieżdżony, połączony dokument zostanie otwarty w pełnym oknie przeglądarki.
 - _ten sam** Otwiera połączony dokument w tym samym stanie lub oknie, w którym znajduje się łącze. Jest to domyślna wartość celu, dlatego na ogół nie trzeba jej określać.
 - _góra** Ładuje połączony dokument w pełnym oknie przeglądarki, usuwając wszystkie stany.

Nadawanie nazw plasterkom

Cięcie na plasterki dzieli obraz na kawałki. Każdy kawałek stanu jest eksportowany osobno, dlatego też musi mieć własną nazwę. Można skorzystać z domyślnej konwencji nazewnictwa lub użyć nazw niestandardowych.

Uwaga: Nie dodawaj rozszerzenia pliku do nazwy bazowej. Program Fireworks automatycznie dodaje rozszerzenia do plików plasterków przy eksporcie.

Wprowadzanie własnej nazwy dla plasterka

- ❖ Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Zaznacz plasterki w obszarze roboczym, wprowadź nazwę w polu Edytuj nazwę obiektu w panelu Inspektor właściwości i naciśnij klawisz Enter.
 - Kliknij dwukrotnie nazwę plasterka w Warstwie WWW, wprowadź nazwę i naciśnij klawisz Enter.

Automatyczne nazywanie pliku plasterka

- ❖ Przy eksporcie obrazu pociętego na plasterki, w oknie dialogowym Eksport wpisz nazwę w polu tekstowym Nazwa pliku (Windows) lub Nazwa (Mac OS). Nie dodawaj rozszerzenia pliku.

Zmiana domyślnej konwencji automatycznego nazywania

Możesz utworzyć konwencję nazywania zawierającą aż do ośmiu elementów. Każdy element może składać się z jednej z następujących opcji auto-nazywania:

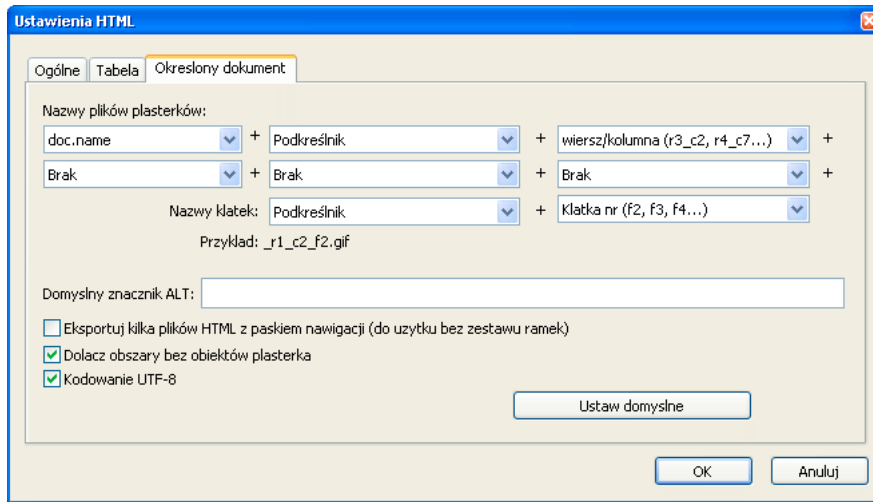
Opcja	Opis
Brak	W elemencie nie jest stosowana żadna nazwa.
nazwa.dokumentu	W elemencie wystąpi nazwa dokumentu.
„plasterek”	Możesz wstawić słowo „plasterek” do konwencji nazywania.
Plasterek # (1,2,3...) Plasterek # (01,02,03...) Plasterek # (A,B,C...) Plasterek # (a,b,c...)	Element będzie numerowany liczbowo bądź alfabetycznie zgodnie z wybranym formatem.
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 Kropka Odstęp Dywiz	Elementy wykorzystują zwykle te znaki jako separatory między innymi elementami.

Na przykład, w dokumencie o nazwie „mójdok”, konwencja nazywania nazwa.dok + „plasterek” + Plasterek # (A,B,C...) powoduje powstanie plasterka o nazwie „mójdokplasterekA”.

Gdy plasterek składa się z wielu stanów, program Fireworks domyślnie dodaje numer do każdego pliku stanu. Na przykład, jeśli wprowadzisz własną nazwę pliku plasterka **główny** dla przycisku trójstanowego, 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 wielostanowych, korzystając z okna dialogowego Ustawienia HTML.

- 1 Wybierz polecenie Plik > Ustawienia HTML aby otworzyć okno dialogowe Ustawienia HTML.
- 2 Kliknij zakładkę Określanie dokumentu.

- 3 W sekcji Nazwy plików plasterka utwórz nową konwencję nazywania wybierając pozycję 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 tabel 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. Można określić sposób odtwarzania tabeli programu Fireworks w przeglądarce, w tym wykorzystania odstępów i tabel zagnieżdżonych.

- 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.

- 1 Wybierz polecenie Plik > Ustawiania HTML albo kliknij przycisk Opcje w oknie dialogowym Eksport.

- 2 Kliknij zakładkę Tabela.

- 3 Wybierz opcję odstępów w wyskakującym menu Odstęp po:

Tabele zagnieżdżone — Brak Odstępników Tworzy tabelę zagnieżdżoną bez odstępów.

Tabela pojedyncza — Brak Odstępników Tworzy tabelę pojedynczą bez odstępów. Opcja ta może w niektórych przypadkach spowodować niepoprawne wyświetlanie tabeli.

Odstępnik 1-pikselowy przezroczysty Do uzyskania odstępu używa przezroczystego obrazu GIF o rozmiarze 1 x 1 piksel, którego rozmiar może być w razie potrzeby zmieniany w kodzie HTML. 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:

Uwaga: Jeśli wybierzesz kolor w wyskakującym oknie kolory, zostanie on zastosowany tylko do plasterków HTML, plasterki obrazów natomiast będą nadal używać koloru obszaru roboczego.

- 5 W wyskakującym menu Zawartość wybierz, co powinno być umieszczone w pustych komórkach:

Brak Puste komórki pozostają bez zawartości.

Obraz odstępnika Umieszcza w pustych komórkach mały przezroczysty obraz o nazwie spacer.gif.

Twarda spacja Umieszcza w pustych komórkach znacznik HTML spacji. Komórka zostaje wyświetlona jako ramka.

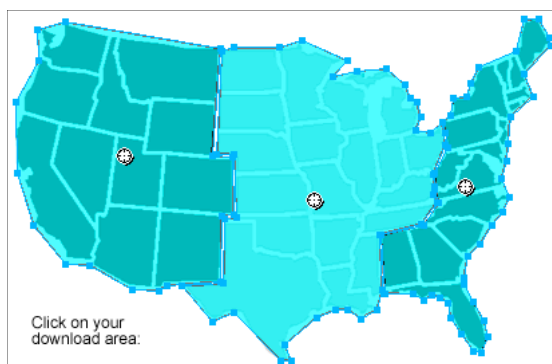
Uwaga: Puste komórki występują tylko wtedy, gdy usuniesz zaznaczenie opcji Włącz obszary bez plasterków w oknie dialogowym Eksport przy eksporcie.

- 6 Kliknij przycisk OK.

Uwaga: Dla każdego dokumentu można określić osobne ustawienia eksportu tabel. Można także użyć przycisku Ustaw domyślne w zakładce Określony dokument w oknie dialogowym Ustawienia HTML, aby do wszystkich nowych dokumentów zastosować ustawienia domyślne.

Punkty aktywne i mapy 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. Plasterki wymagają większej mocy obliczeniowej ze względu na dodatkowy kod HTML, który potrzebny jest do pobrania i ponownego złożenia podzielonej grafiki.

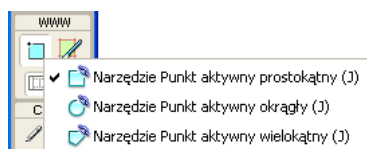
Uwaga: Można utworzyć pociętą mapę obrazu. Eksportowanie pociętej mapy obrazu generuje zwykle wiele plików graficznych. Aby uzyskać więcej informacji o dzieleniu na plasterki, zobacz „[Tworzenie prostokątnych plasterków](#)” na stronie 165.

Tworzenie punktów aktywnych

- Punkty aktywne nadają się doskonale do tworzenia łączy między obszarami wybranego obrazu a innymi stronami WWW, w sytuacji gdy obszary te nie mają się wyróżniać lub odtwarzać efektów najazdu w odpowiedzi na poruszenia lub inne działania wskaźnika myszy.
- Punkty aktywne i mapy obrazów nadają się również doskonale do zastosowania, w sytuacji gdy grafika, na której umieszczono punkty aktywne powinna zostać wyeksportowana jako jeden plik graficzny — innymi słowy, cała grafika powinna być eksportowana przy użyciu tego samego formatu pliku i tych samych ustawień optymalizacji.
- Punkty aktywne mogą mieć kształt prostokąta, okręgu lub wielokąta. Wielokąty są przydatne w pracy ze skomplikowanymi obrazami.
- Możesz zaznaczyć obiekt i wstawić punkt aktywny nad nim.

Tworzenie prostokątnego lub okrągłego punktu aktywnego

- 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. Naciśnij i przytrzymaj klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), aby rozpocząć rysowanie od środka.

Uwaga: Możesz dopasować położenie punktu aktywnego w trakcie rysowania go przez przeciąganie. Trzymając wciśnięty przycisk myszy, naciśnij i przytrzymaj spację, a następnie przeciągnij punkt aktywny w inne miejsce obszaru roboczego. Zwolnij klawisz Spacji, aby kontynuować rysowanie punktu aktywnego.

Tworzenie nieregularnego punktu aktywnego

- 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.

Tworzenie punktu aktywnego przez obrysowanie jednego lub wielu zaznaczonych obiektów

- 1 Zaznacz wiele obiektów, a następnie wybierz polecenie Edycja > Wstaw > Punkt aktywny.
- 2 Kliknij opcję Pojedynczy, aby utworzyć pojedynczy, prostokątny punkt aktywny, który obejmie wszystkie obiekty lub Wiele, aby utworzyć wiele punktów aktywnych (jeden na każdy obiekt).

W Warstwie WWW zostanie wyświetlony nowy punkt aktywny lub punkty aktywne.

Konwersja zaznaczonego punktu aktywnego na prostokątny, okrągły lub wielokątny punkt aktywny

- ❖ W panelu Inspektor właściwości zaznacz Prostokąt, Okrąg lub Wielokąt w wyskakującym menu Kształt punktu aktywnego.

Przygotowanie punktów aktywnych do eksportu

Właściwości, takie jak adres URL albo tekst zastępczy, można przypisać punktom aktywnym w panelu Inspektor właściwości w taki sam sposób, jak w przypadku plasterków.

Tworzenie map obrazu

Po wstawieniu punktów aktywnych nad grafikę wyeksportuj ją jako mapę obrazu, aby działała jako przeglądarka internetowa. Eksportowanie mapy obrazu generuje grafiki i kod HTML, zawierający informacje mapujące dotyczące punktów aktywnych i odpowiadających im adresów URL. Program Fireworks przy eksporcie tworzy tylko mapy obrazów od strony klienta.

Można także skopiować mapę obrazu do Schowka i wkleić ją w programie Dreamweaver lub innym edytorze HTML.

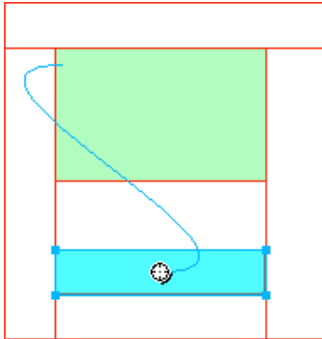
Informacje na temat umieszczania wyeksportowanej zawartości programu Fireworks w programie Dreamweaver można znaleźć w sekcji „[Praca z programem Dreamweaver](#)” na stronie 249.

- 1 Zoptymalizuj grafikę, aby przygotować ją do eksportu.
- 2 Wybierz polecenie Plik > Eksportuj.
- 3 W przypadku eksportu obrazu przejdź do folderu, w którym ma zostać zapisany plik HTML i nazwij 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 wymagany plik HTML i odpowiednie pliki graficzne do celów importu do programu Dreamweaver lub innego edytora HTML.
Kopiuje do Schowka Kopiuje do Schowka cały wymagany kod HTML łącznie z tabelami, jeśli dokument jest podzielony na plasterki, umożliwiając wklejenie go do dokumentu programu Dreamweaver lub innego edytora HTML.
Uwaga: W polu Plasterki wybierz Brak tylko wtedy, gdy dokument nie zawiera plasterków.
- 6 (Tylko eksport) W razie potrzeby zaznacz opcję Umieść obrazy w podfolderze i wybierz odpowiedni folder.
- 7 Kliknij Zapisz.
- 8 Gdy eksportujesz pliki, program Fireworks może używać komentarzy HTML, aby oznaczyć początek i koniec kodu map obrazów i innych właściwości WWW. Domyślnie, komentarze HTML nie są dołączane do kodu. Aby je dołączyć, zaznacz opcję Dołącz komentarze HTML w zakładce Ogólne okna dialogowego Ustawienia HTML.

Tworzenie najazdów punktami aktywnymi

Metoda przeciągania i upuszczania najazdów pozwala dołączyć efekt najazdu rozdzielonego do punktu aktywnego. Obszar docelowy musi być określony przez plasterek. Efekty najazdu stosuje się do punktów aktywnych w ten sam sposób jak do plasterków.

Uwaga: Punkt aktywny może uruchamiać tylko najazdy rozłączne. Nie może być obiektem docelowym najazdu pochodzącego od innego punktu aktywnego lub plasterka.



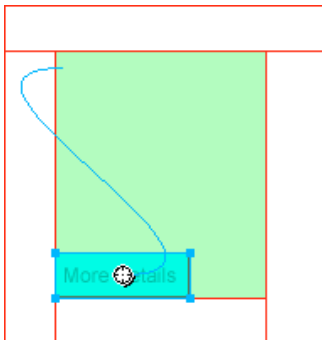
Po utworzeniu najazdu rozłącznego z punktem aktywnym, niebieska linia łącząca pozostaje widoczna tylko wtedy, gdy punkt aktywny jest zaznaczony.

Używanie punktów aktywnych na plasterkach

Jeśli wybrany mały wycinek dużej grafiki ma uruchamiać działanie, umieść na plasterku punkt aktywny, który będzie wyzwał zachowanie lub akcję.

Można także umieścić plasterkę na grafice, a następnie umieścić punkt aktywny na tekście. Efekt najazdu uruchamiany jest przesunięciem wskaźnika nad samym tekstem, ale w trakcie efektu najazdu następuje zamiana całej grafiki pod plasterkiem.

Uwaga: Należy unikać tworzenia punktów aktywnych nakładających się na więcej niż jeden plasterkę.



- 1 Wstaw plasterkę na wierzchu obrazu który chcesz zamieniać.
- 2 Utwórz nowy stan w panelu Stany 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.
- 4 Wybierz stan zawierający obraz najazdu z listy Zamień obraz z, a następnie kliknij OK.

Rozdział 13: Tworzenie przycisków i wyskakujących menu

Podstawy nawigacji

Informacje na temat funkcji nawigacyjnych

Możesz uprościć nawigację w dokumentach przez dodanie przycisków, menu i pasków nawigacji. Korzystając z programu Adobe® Fireworks® możesz łatwo utworzyć i zaimplementować te elementy nawigacyjne, nawet jeśli nie wiesz nic na temat kodu JavaScript i CSS.

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 stron internetowych lub do dowolnego pliku HTML i CSS.

Tworzenie podstawowego paska nawigacji

Pasek nawigacji stanowi grupę przycisków, która zawiera łącza do różnych obszarów w witrynie internetowej. Pasek nawigacji ma zwykle taką samą postać w całej witrynie, aby zapewnić spójny sposób nawigacji. Jednak łącza z paska nawigacji mogą różnić się na poszczególnych stronach.

Aby zapewnić spójny sposób nawigacji, symbole przycisków duplikuje się przy użyciu obiektów symboli. Po wyedytowaniu wyglądu lub funkcjonalności oryginalnego symbolu, wszystkie powiązane obiekty zostaną automatycznie zaktualizowane z uwzględnieniem tych zmian (zobacz „[Symbole](#)” na stronie 153).

- 1 Utwórz symbol przycisku.
- 2 Przeciągnij egzemplarz (kopię) symbolu z panelu Biblioteka dokumentów do przestrzeni roboczej.
- 3 Wykonaj jedną z następujących czynności w celu utworzenia kopii egzemplarza przycisku:
 - Zaznacz egzemplarz przycisku i wybierz polecenie Edytuj > Klonuj.
 - Przeciągnij instancję przycisku, przytrzymując wciśnięte przyciski Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
- 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 Wybierz kolejno obiekty i użyj Inspektora właściwości w celu przypisania osobnego tekstu, adresu URL i innych właściwości.

Tworzenie symboli przycisków

Przyciski to specjalny typ symboli, które stosowane są jako elementy nawigacyjne na stronie WWW. Przyciski można z łatwością edytować korzystając z panelu Inspektor właściwości. Obiekty przycisków możesz przeciągać z biblioteki symboli do dokumentu, dlatego możesz zmieniać wygląd graficzny poszczególnych przycisków oraz automatycznie aktualizować wygląd wszystkich obiektów przycisków na pasku nawigacji.

- Niemal każdy obiekt graficzny lub tekstowy może być przyciskiem. Aby utworzyć nowy przycisk lub konwertować obiekt na przycisk, wykonaj czynności opisane w sekcji „[Tworzenie symbolu](#)” na stronie 154 i jako typ symbolu wybierz Przycisk. Aby zaimportować istniejące przyciski, zapoznaj się z sekcją „[Importowanie i eksportowanie symboli](#)” na stronie 160.
- 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. Program Fireworks przenosi wszystkie komponenty i stany powiązane z przyciskami, które zostały przeciągnięte do dokumentu.
- Podobnie jak inne symbole, przyciski posiadają *punkt rejestracji* (centralny punkt, który ułatwia wyrównanie tekstu oraz różnych stanów przycisku w czasie jego edytowania).

Stosowanie stanów do przycisków

Przycisk może mieć do czterech różnych *stanów*, które reprezentują wygląd przycisku w odpowiedzi na działanie myszy. Przyciski *dwustanowe* mają dwa stany: Up (Niewciśnięty) i Down (Wciśnięty). Przyciski *trzy- i czterestanowe* mają dodatkowo stany Over (Nad) i Over While Down (Nad, gdy wciśnięty). Stany te odpowiadają wyglądomi przycisku po zatrzymaniu nad nim wskaźnika myszy, gdy przycisk jest wciśnięty (Over While Down) lub nie jest wciśnięty (Over).

Istnieje możliwość utworzenia paska nawigacji przy użyciu przycisków dwu- lub trzystanowych. Jednak tylko przyciski czterestanowe pozwalają wykorzystać wbudowane zachowanie paska nawigacji w programie Fireworks.

Tworzenie prostych dwustanowych przycisków

- 1 Aby przejść w tryb edycji symboli, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij dwukrotnie istniejący przycisk w obszarze roboczym.
 - Wybierz opcje Edycja > Wstaw > Nowy przycisk.
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności, aby zaimportować lub utworzyć grafikę dla stanu Up:
 - Przeciągnij i upuść lub zaimportuj grafikę, która w obszarze roboczym ma przedstawiać stan UP przycisku.
 - Użyj narzędzi do rysowania w celu utworzenia grafiki lub narzędzia Tekst w celu utworzenia z tekstu przycisku.
 - W panelu Inspektor właściwości kliknij polecenie Importuj przycisk i wybierz przygotowany, gotowy do edycji przycisk z biblioteki Import symboli:przycisk. Przy użyciu tej opcji każdy stan przycisku jest automatycznie wypełniany odpowiednimi grafikami i tekstem.
 - (Opcjonalnie) Ustaw 9-cio plasterkowe linie prowadzące do skalowania, które zapobiegają zniekształceniu przycisku podczas zmiany jego rozmiaru (Zobacz „[Stosowanie 9-plasterkowych linii pomocniczych do symbolu](#)” na stronie 51).
 - (Opcjonalnie) Wybierz narzędzie Tekst i stwórz tekst dla przycisku.

- 3 Aby utworzyć stan Over (Nad), wybierz Over z wyskakującego menu i wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij opcję Kopiuj grafikę Nie wciśnięty, aby wkleić kopię stanu przycisku Nie wciśnięty do okna Ponad, a następnie dokonaj jej edycji.
 - Przeciągnij i upuść, importuj lub narysuj grafikę.
- 4 (Opcjonalnie) Aby użyć filtrów aktywnych w celu utworzenia wspólnych występów dla każdego stanu, wybierz grafikę, do której ma zostać dodany filtr aktywny i kliknij ikonę (+) znajdującą się obok etykiety Filtry w panelu Inspektor właściwości.
- 5 Wybierz opcje Faza i płaskorzeźba > Faza wewnętrzna, Płaskorzeźba krawędzi, Faza zewnętrzna lub Wytłoczenie.
- 6 Wybierz filtr ustawień wstępnych przycisku dla każdego stanu.

Filtr ustawień wstępnych przycisku	Opis
 Podniesiony	Ukos pojawia się, aby podnieść przycisk ze znajdujących się pod spodem obiektów.
 Podświetlone	Kolory przycisku rozświetlają się.
 Krawędź	Ukos pojawia się, aby zatopić przycisk w znajdujące się pod spodem obiekty.
 Odwrócony	Ukos pojawia się, aby zatopić przycisk w znajdujące się pod spodem obiekty. Kolory przycisku świecą się.

Tworzenie trzy- lub czterostanowych przycisków

Używanie przycisków czterostanowych nie jest konieczne, ale umożliwia wykorzystanie wbudowanych zachowań paska nawigacji.

- 1 Mając na obszarze roboczym otwarty przycisk dwustanowy w trybie edycji symboli, z wyskakującego menu w panelu Inspektor właściwości wybierz Down i wykonaj jedną z następujących czynności:
 - 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.
- 2 Aby dodać stan Over While Down sprawdź, czy jest otwarty stan Down przycisku i powtórz krok 1.
- 3 (Opcjonalnie) Zastosuj filtry ustawień wstępnych do przycisków.

Uwaga: Po wstawieniu lub utworzeniu grafiki dla stanu Down lub Over While Down opcje dołączenia stanu w pasku nawigacji są zaznaczane automatycznie.

Konwersja najazdów programu Fireworks do przycisków

Możesz konwertować przyciski z najazdów utworzonych w poprzednich wersjach programu Fireworks oraz zapisywać je w bibliotece. Więcej informacji na temat najazdów można znaleźć w sekcji „[Plasterki interaktywne](#)” na stronie 169.

- 1 Usuń plasterki lub punkt aktywny przykrywający obrazy z efektem rollover (najazd).
- 2 Wybierz polecenie Pokaż wszystkie stany z menu Efekt łusek cebuli w panelu Stany.
- 3 Zaznacz obiekty, które mają wejść w skład przycisku. Użyj narzędzia Zaznacz pod spodem, aby zaznaczyć ukryte obiekty.
- 4 Wybierz polecenie Modyfikuj > Symbol > Konwertuj do symbolu.
- 5 W polu Nazwa wpisz nazwę symbolu i wybierz typ Przycisk.

 Aby konwertować czterostanowe animacje na przyciski, zaznacz wszystkie cztery obiekty, które mają zostać umieszczone na poszczególnych stanach przycisku.

Wstawianie i importowanie symboli przycisków

Możesz wstawić egzemplarze symboli przycisku do dokumentu z panelu Biblioteka ogólna. Możesz także importować istniejące symbole przycisków do panelu Biblioteka dokumentów nowego dokumentu. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „[Importowanie i eksportowanie symboli](#)” na stronie 160.

- 1 Aby wstawić obiekt przycisku do dokumentu, otwórz panel Biblioteka ogólna i przeciągnij symbol przycisku do dokumentu.
- 2 Aby umieścić dodatkowe obiekty symbolu przycisku, 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.
 - Przeciągnij inny egzemplarz przycisku z panelu Biblioteka dokumentów do dokumentu.
 - Przeciągnij obiekt do obszaru roboczego, przytrzymując wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), w celu utworzenia innego obiektu przycisku.
 - Skopiuj egzemplarz a następnie wklej dodatkowe egzemplarze.
- 3 Aby zaimportować symbole przycisków do panelu Biblioteka dokumentów nowego dokumentu, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przeciągnij i upuść (lub wytnij i wklej) obiekt przycisku z innego dokumentu programu Fireworks.
 - 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 Importuj symbole z menu Opcje panelu Biblioteka dokumentów. Te biblioteki zawierają wiele wstępnie wykonanych symboli przycisku przygotowanych przez Adobe.

Edytowanie symboli przycisków

Możesz edytować wiele właściwości przycisków na poziomie symboli lub edytować pojedyncze obiekty właściwości przycisków.

Edytowanie właściwości przycisku na poziomie symbolu

- ❖ Kliknij dwukrotnie przyciskiem, aby zmienić charakterystykę przycisku. Kliknij ikonę strony znajdującą się na górze obszaru roboczego lub kliknij dwukrotnie poza przyciskiem, aby wrócić do obszaru roboczego.

Właściwości przycisku, które można edytować na poziomie symbolu są zwykle takie same dla wszystkich przycisków na pasku nawigacji. Przykłady:

- Wygląd graficzny, na przykład typ i kolor obrysu, typ i kolor wypełnienia, kształt ścieżki i obrazy
- 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)
- Cel (dostępny także jako właściwość egzemplarz-poziom)

Edytowanie właściwości przycisku na poziomie obiektu

- ❖ Wybierz obiekt przycisku w obszarze roboczym i ustaw właściwości przy użyciu Inspektora właściwości.

Właściwości możliwe do edycji na poziomie obiektu różnią się zazwyczaj dla każdego przycisku w serii przycisków. Możesz zmienić te właściwości dla pojedynczego obiektu bez wpływania na powiązany z nim symbol lub jakiegokolwiek inny obiekt tego symbolu. Przykłady:

- Nazwa obiektu, która pojawia się w panelu Warstwy i jest używana do nazwania eksportowanych platerków obiektu przycisku w trakcie eksportowania
- Filtry aktywne lub krycie stosowane do całego egzemplarza
- Znaki tekstowe i formatowanie
- Łącze URL (nadpisuje dowolny URL, który istnieje jako właściwość symbol-poziom)
- Opis obrazu zastępczego (alt)
- Cel (nadpisuje dowolną ramkę docelową, która istnieje jako właściwość symbol-poziom)
- Dodatkowe zachowania przypisane do obiektu przy użyciu panelu Zachowania
- Opcja Pokaż stan Down podczas wczytywania w panelu Inspektor właściwości dla obiektów w pasku nawigacji

Uwaga: Po wybraniu opcji *Eksportuj kilka plików w sekcji Określony dokument* okna dialogowego *Ustawienia HTML* i wyeksportowaniu paska nawigacji, program Fireworks eksportuje każdą stronę HTML ze stanem Down dla odpowiedniego przycisku. Zobacz „*Ustawienia opcji eksportowania HTML*” na stronie 245.

Ustawianie interaktywnych właściwości przycisku

Możesz kontrolować następujące interaktywne elementy przycisku:

Aktywny obszar Aktywny obszar uruchamia interaktywność wtedy, gdy użytkownik przesuwając nad nim kursor lub klika go w przeglądarce internetowej. Aktywny obszar przycisku jest właściwością symbol-poziom i występuje tylko w przypadku symboli przycisku. Wybierz Obszar aktywny z wyskakującego menu, aby edytować platerki przycisku lub obiekty punktów aktywnych. Po narysowaniu nowego platerka, zastępuje on poprzedni platerki.

Adres URL obiektu lub symbolu przycisku URL może być właściwością przycisku symbol- lub egzemplarz-poziom. Łączy przycisk z inną stroną WWW lub zakotwiczeniem na tej samej stronie WWW. Możesz dołączyć URL do zaznaczonego egzemplarza przycisku w panelu Inspektor właściwości lub w panelu URL.

Cel przycisku Cel przycisku jest oknem lub ramką, w której docelowa strona internetowa pojawia się po kliknięciu obiektu przycisku. Jeśli nie wprowadzisz celu w panelu Inspektor właściwości, strona internetowa pojawi się w tej samej ramce lub oknie, w którym znajduje się odwołujące do niej łącze. Cel może być właściwością przycisku symbol- lub egzemplarz-poziom. Możesz ustawić cel dla symbolu, tak że wszystkie egzemplarze symbolu mają tę samą opcję docelową.

Tekst zastępczy (alt) dla symbolu lub obiektu przycisku Tekst zastępczy (alt) pojawia się na lub obok reprezentanta obrazu wtedy, gdy obraz jest pobierany 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.

Edycja interaktywnych właściwości przycisku

Uwaga: Zmiana celu, adresu URL lub tekstu zastępczego dla symbolu przycisku nie powoduje zmiany istniejących obiektów przycisku dla tego symbolu.

- 1 Otwórz symbol przycisku w trybie edycji symboli.
- 2 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Aby edytować plasterkę lub punkt aktywny w obszarze aktywnym symbolu przycisku, wybierz Obszar aktywny z wyskakującego menu, a następnie przy użyciu narzędzia Wskaźnik przesun lub zmień kształt plasterka lub linii pomocniczej plasterka. Można też użyć dowolnego narzędzia do plasterka lub punktu aktywnego, aby narysować nowy obszar aktywny.
 - Adres symbolu przycisku określa się wybierając Obszar aktywny z wyskakującego menu. Następnie wpisz adres URL w polu Łącze w Inspektorze właściwości, wybierz stronę z listy lub wybierz adres URL z panelu URL.

Uwaga: Podczas wpisywania bezwzględnych adresów URL w witrynie istnieje możliwość dołączenia adresu URL do symbolu tak, aby ten sam adres URL pojawił się w polu Łącze panelu w Inspektorze właściwości dla każdego obiektu.
 - Aby ustawić cel symbolu przycisku, otwórz przycisk w przestrzeni roboczej. Następnie wpisz cel w polu Cel lub wybierz jedną z gotowych możliwości z menu Cel w Inspektorze właściwości:
 - None lub _self** Wyświetla stronę internetową w tej samej ramce lub oknie co łącze
 - _pusty** Wyświetla stronę internetową w nowym oknie przeglądarki
 - _nadrzędny** Wyświetla stronę internetową w macierzystym zestawie ramek lub w oknie ramki, która zawiera łącze
 - _góra** Wyświetla stronę internetową w całym oknie przeglądarki i usuwa wszystkie ramki
 - Aby ustawić tekst zastępczy dla symbolu przycisku lub instancji przycisku, wybierz instancję przycisku w przestrzeni roboczej. Następnie w Inspektorze właściwości wpisz tekst lub opis, który ma zostać zastosowany.

Menu wyskakujące

Wyskakujące menu są wyświetlane w przeglądarce, kiedy użytkownik przesuwając kursor ponad lub klika uruchamiający się obiekt internetowy, taki jak plasterka lub hotspot.

- Każdy element menu wyskakującego występuje jako komórka obrazu lub HTML. Komórka posiada stany Up, Over oraz pola tekstowe w obu stanach.

- Do elementów menu wyskakującego możesz podłączyć łącza URL w celu nawigacji, a także możesz utworzyć dowolną liczbę podmenu w menu wyskakującym.
- Możesz użyć dowolnej liczby kart oraz edytować ich ustawienia w każdej chwili.
- Musisz dodać co najmniej jeden element menu na karcie Zawartość w celu utworzenia opcji menu, którą można wyświetlić w przeglądarce.
- Aby wyświetlić menu wyskakujące, naciśnij klawisz F12. Menu wyskakujące nie są wyświetlane w obszarze roboczym programu Fireworks.

Tworzenie podstawowego menu wyskakującego

- 1 Zaznacz punkt aktywny lub plasterek, który będzie uruchamiał obszar menu wyskakującego.
- 2 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Wybierz polecenie Modyfikuj > Wyskakujące menu > Dodaj wyskakujące menu.
 - Kliknij uchwyt zachowania w środku plasterka i zaznacz Dodaj wyskakujące menu.
- 3 Kliknij kartę Zawartość, a następnie opcję Dodaj menu.
- 4 Kliknij dwukrotnie każdą komórkę i wprowadź odpowiednie informacje w polach Tekst, Łącze i Cel. W polach Łącze i Cel wpisz odpowiednie informacje lub wybierz je z wyświetlonych menu. Wprowadzenie zawartości w ostatniej linii okna dodaje pustą linię poniżej.

 *Naciśnij kilkakrotnie klawisz Tab, aby przełączyć się między komórkami; aby przewijać listę w pionie korzystaj z klawiszy strzałki w górę i w dół.*
- 5 Powtarzaj kroki 3 i 4 dopóki nie dodasz wszystkich pozycji menu. Aby usunąć element menu, kliknij przycisk Usuń menu.
- 6 Kliknij przycisk Dalej lub Gotowe, albo wybierz inną kartę.

Punkt aktywny lub plasterek, w którym budujesz wyskakujące menu w przestrzeni roboczej, wyświetla niebieską linię zachowania dołączoną do konturu najwyższego poziomu wyskakującego menu.

Tworzenie podmenu wewnątrz menu wyskakującego

Podmenu są to menu wyskakujące, wyświetlane gdy użytkownik najedzie wskaźnikiem lub kliknie inne menu wyskakujące. Możesz utworzyć tak wiele poziomów podmenu jak chcesz.

- 1 Otwórz zakładkę Zawartość Edytora wyskakującego menu i twórz pozycje menu. Elementy menu, które chcesz zastosować do podmenu, należy umieścić bezpośrednio pod pozycjami menu, dla których będą stanowić podmenu.
- 2 Podświetl element menu wyskakującego, który ma zostać elementem podmenu, a następnie kliknij przycisk Wcięcie menu.
- 3 Aby dodać kolejną pozycję do podmenu, podświetl ją i kliknij Menu wcięcia. Aby wstawić nowy element zaraz pod podświetlonym elementem, można również podświetlić element menu lub podmenu i kliknąć przycisk Dodaj menu.

Wszystkie sąsiadujące propozycje, które mają wcięcie na tym samym poziomie stanowią pojedyncze wyskakujące podmenu.
- 4 Aby utworzyć podmenu w wyskakującym podmenu, podświetl pozycję podmenu na karcie Zawartość w Edytorze wyskakujących menu, a następnie ponownie kliknij przycisk Wcięcie menu.
- 5 Kliknij przycisk Dalej, aby kontynuować budowanie menu wyskakującego lub kliknij przycisk Gotowe.

Zmiana wyglądu menu wyskakującego

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.

- 1 Otwórz menu wyskakujące w Edytorze wyskakującego menu i kliknij zakładkę Wygląd.
- 2 Wybierz opcję Menu pionowe lub Menu poziome w polu Wybierz wyrównanie wyskakującego menu.
- 3 Wybierz opcję Komórki:
 - HTML** Ustawia wygląd menu wyłącznie przy użyciu kodu HTML. To ustawienie daje w wyniku strony z mniejszymi rozmiarami pliku.
 - Obraz** Umożliwia wybór stylu graficznych obrazu, które mogą posłużyć jako tło komórki. To ustawienie daje w wyniku strony z większymi rozmiarami pliku.
- 4 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.
- 5 Wybierz grupę czcionek systemowych z wyskakującego menu lub wprowadź nazwę czcionki niestandardowej.
 - Uwaga:** Jeśli użytkownicy nie mają zainstalowanej w systemie wybranej czcionki, w ich przeglądarkach zostanie wyświetlona czcionka zastępcza.
- 6 (Opcjonalnie) Zastosuj do tekstu styl, wyrównanie i kolor.
- 7 Wybierz tekst i kolor komórki dla każdego stanu.
- 8 Jeśli Obraz jest zaznaczony jako typ komórki, wybierz styl graficzny dla każdego stanu.
- 9 Kontynuuj budowanie menu wyskakującego lub kliknij przycisk Gotowe.

Dodawanie niestandardowych stylów menu do Edytora wyskakującego menu

Wybierz styl komórki, który ma zostać użyty po wybraniu stylu komórki Obraz. Więcej informacji na temat stylów można znaleźć w sekcji „[Tworzenie i usuwanie stylów](#)” na stronie 151.

Uwaga: Lokalizacja katalogu Pasków menu zmienia się w zależności od systemu operacyjnego. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „[Praca z plikami konfiguracyjnymi](#)” na stronie 298.

- 1 Zastosuj dowolną kombinację obrysu, wypełnienia, gęstości i filtry aktywne do obiektu i zachowaj to jako styl używając panelu Style.
- 2 Wybierz nowy styl w panelu Style, a następnie w menu Opcje panelu Style wybierz polecenie Zapisz bibliotekę stylów.
- 3 Przejdź do katalogu Paski menu na dysku twardym, zmień nazwę pliku stylu, jeśli jest taka konieczność i kliknij Zapisz.

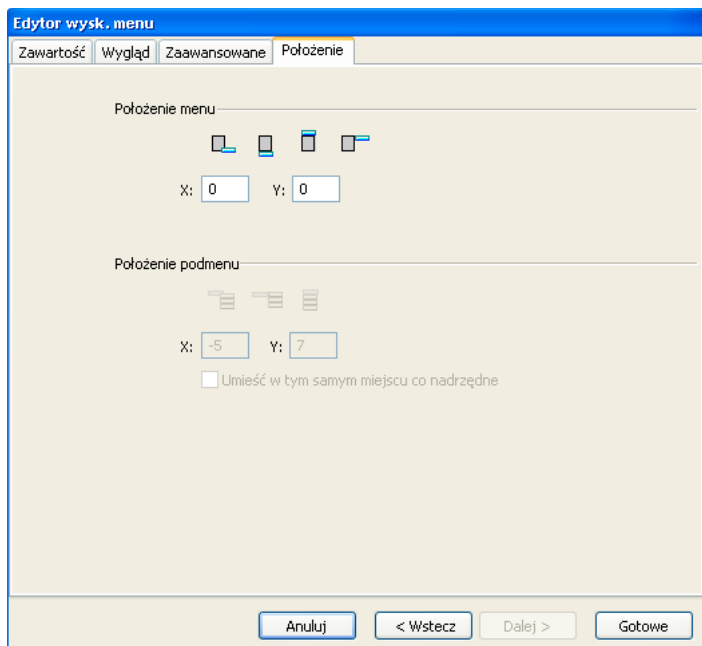
Ustawianie zaawansowanych właściwości komórki

- 1 Otwórz Edytor wyskakującego menu i kliknij kartę Zaawansowane.
- 2 Wybierz ograniczenie szerokości i wysokości z wyskakującego menu Automatyczne/Piksele:
 - Automatyczne** Wymusza dostosowanie wysokości komórki do rozmiaru tekstu w zakładce Wygląd w Edytorze wyskakującego menu. Szerokość komórki dopasowywana jest do pozycji menu, która zawiera najdłuższy tekst
 - Piksele** Pozwala wprowadzić wymiary 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 Umożliwia wyświetlanie lub ukrywanie krawędzi wyskakującego menu. Jeśli krawędzie mają być wyświetlane, ustaw atrybuty krawędzi.
- 8 Kontynuuj budowanie menu wyskakującego lub kliknij przycisk Gotowe.

Zmiana położenia menu wyskakującego i podmenu

Położenie menu wyskakującego możesz określić przy użyciu karty Położenie w Edytorze wyskakującego menu. Możesz także określić położenie najwyższego poziomu wyskakującego menu poprzez przeciągnięcie jego konturu do przestrzeni roboczej wtedy, gdy Warstwa Internet jest widoczna.



Określanie konkretnego położenia dla menu wyskakującego lub podmenu

- 1 Kliknij zakładkę Położenie, podczas gdy żądane wyskakujące menu jest otwarte w Edytorze wyskakującego menu.
- 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 Określ 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.
- 4 Ustaw położenie względne:
 - Aby ustalić położenie każdego podmenu względem menu nadrzędnego, które je wywołuje, odznacz opcję Umieść w tym samym miejscu, co nadrzędne.
 - Aby położenie każdego podmenu odnosiło się do pozycji nadrzędnego wyskakującego menu, zaznacz opcję Umieść w tym samym miejscu, co nadrzędne.
 - 5 Kliknij przycisk Gotowe, aby zamknąć Edytor wyskakującego menu lub kliknij przycisk Wstecz, aby zmienić właściwości na innych kartach.

Ustalanie położenia wyskakującego menu poprzez jego przeciąganie

- 1 Aby wyświetlić Warstwę WWW, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - 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 lub przesuwanie elementów w menu wyskakującym

W Edytorze wyskakującego menu, możesz edytować lub aktualizować zawartość wyskakującego menu, zmieniać układ pozycji menu lub zmieniać inne właściwości w dowolnej z czterech zakładek.

- 1 Aby wyświetlić Warstwę WWW, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij przycisk Pokaż plasterki i punkty aktywne w panelu Narzędzia.
 - Kliknij kolumnę Oko w panelu Warstwy.
- 2 Wybierz plasterkę, do którego jest przyłączone menu wyskakujące.
- 3 Kliknij dwukrotnie niebieski kontur wyskakującego menu w przestrzeni roboczej.
- 4 W Edytorze wyskakującego menu dokonaj zmian na wybranych kartach.

Edycja tekstu menu

- 1 Otwórz menu wyskakujące w Edytorze wyskakującego menu i kliknij kartę Zawartość.
- 2 Kliknij dwukrotnie pola tekstowe Tekst, Łączy i Cel i edytuj tekst menu. Następnie kliknij poza listą wpisów, aby zastosować zmiany.

Przesuwanie pozycji menu

- 1 Podświetl pozycję menu w zakładce Zawartość Edytora wyskakującego menu.
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby przesunąć element do wyższego podmenu lub do głównego menu wyskakującego, kliknij przycisk Menu wysunięte.
 - Aby przesunąć element menu do innego położenia w tym samym menu, przeciągnij go w odpowiednie miejsce na liście.

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 użyjesz kodu CSS dla swoich wyskakujących menu, dokument programu Fireworks zawierający wyskakujące menu zostanie wyeksportowany do formatu HTML przy użyciu kodu CSS. Kod CSS może również zostać zapisany do zewnętrznego pliku .css i wyeksportowany razem z plikiem mm_css_menu.js do tego samego położenia, co plik HTML.

Alternatywą do użycia kodu CSS jest użycie kodu JavaScript. W przypadku użycia kodu JavaScript dokument programu Fireworks zawierający wyskakujące menu jest eksportowany do formatu HTML, a plik JavaScript o nazwie mm_menu.js jest eksportowany do tego samego położenia, co plik HTML.

Podczas ładowania plików należy również wczytać plik mm_css_menu.js (lub mm_menu.js w przypadku kodu JavaScript) do tego samego katalogu, co strona internetowa zawierająca wyskakujące menu. Aby przesłać plik do innego położenia, musisz zaktualizować hiperłącze odnoszące do plików mm_css_menu.js i .css (lub mm_menu.js) w kodzie HTML programu Fireworks, aby odpowiadały bieżącemu położeniu. Eksportowany jest odrębny plik .css dla każdego dokumentu zawierającego menu wyskakujące w formacie CSS eksportowane w formacie HTML, a także dla obrazów w programie Fireworks.

W przypadku dołączenia podmenu, program Fireworks generuje plik obrazu (arrows.gif), który przedstawia małą strzałkę wyświetlaną obok każdej pozycji menu, dla której jest dostępne podmenu. Niezależnie od liczby podmenu w dokumencie, program Fireworks zawsze używa tego samego pliku arrows.gif.

Więcej informacji na temat eksportowania w formacie HTML można znaleźć w sekcji „[Eksportowanie plików HTML](#)” na stronie 241.

Rozdział 14: Tworzenie prototypów witryn internetowych i interfejsów aplikacji

Program Adobe® Fireworks® stwarza idealne środowisko do tworzenia prototypów, bezproblemowo przekształcając modele projektowe w rzeczywiste witryny internetowe i aplikacje.

Przebieg pracy z prototypami

Dzięki połączeniu panelu Strony z innymi zaawansowanymi funkcjami programu Fireworks można szybko tworzyć interaktywne prototypy dla witryn internetowych i oprogramowania. Aby przekształcić ukończony prototyp w funkcjonalną witrynę internetową, wystarczy po prostu wyeksportować go do programu Adobe Flash®, Adobe Flex®, Adobe AIR™ lub Adobe Dreamweaver®.

Aby obejrzeć filmowy samouczek dotyczący tworzenia prototypów interfejsów aplikacji, odwiedź stronę www.adobe.com/go/lrvid4034_fw.

1. Tworzenie stron

Utwórz odpowiednią liczbę stron lub ekranów dla początkowego projektu w panelu Strony. W miarę rozwoju projektu można dodawać lub odejmować strony.

2. Ułożenie typowych elementów projektu

Na obszarze roboczym umieść elementy projektu, które będą wspólne dla wielu stron, takie jak paski nawigacji czy obrazy tła. Do ich ustawienia można użyć funkcji Inteligentnych linii pomocniczych. Zastosowanie struktury układu opartej na CSS zapewnia maksymalną elastyczność (Zobacz „[Inteligentne linie pomocnicze](#)” na stronie 35 i „[Tworzenie układów opartych na CSS](#)” na stronie 198).

3. Stosowanie wspólnych elementów na wielu stronach

Zastosowanie wspólnych typowych elementów projektu sprawia, że pojedyncza zmiana powoduje aktualizację wszystkich zawierających je stron. Użyj stron wzorcowej, aby współużytkować wszystkie zawarte w niej elementy, lub udostępniij warstwy w celu kopiowania podzbiorów elementów (zobacz „[Używanie strony wzorcowej](#)” na stronie 197 i „[Udostępnianie warstw](#)” na stronie 132).

4. Dodawanie niepowtarzalnych elementów do pojedynczych stron

Na każdej ze stron można umieścić niepowtarzalne elementy dekoracyjne i nawigacyjne oraz formularze. Panel Biblioteka wspólna zawiera szereg przycisków, pól tekstowych i wysuwanych menu, które przyspieszają proces projektowania. Symbole komponentów w folderach Flex Components, HTML, Mac, Win, Web & Application i Menu Bars zawierają właściwości, które można dostosować do poszczególnych instancji symboli. (zobacz „[Tworzenie i używanie symboli komponentów](#)” na stronie 156).

5. Symulowanie nawigacji użytkownika przy użyciu łączy

Obiekty internetowe, takie jak pasterki, punkty aktywne oraz przyciski nawigacji mogą łączyć ze sobą różne strony prototypu (zobacz „[Łącza do stron w dokumencie Fireworks](#)” na stronie 162).

6. Wyeksportuj zakończony, interaktywny prototyp

Program Fireworks oferuje kilka formatów wyjściowych dla prototypów, które zachowują łącza hipertekstowe i umożliwiają poruszanie się po stronach. Aby udostępnić klientom interaktywny prototyp bazujący na CSS lub poddać go dalszej edycji w programie Adobe Dreamweaver, zobacz „[Eksport układu CSS](#)” na stronie 199. Aby utworzyć bardziej konwencjonalny prototyp oparty na tabelach, zobacz „[Eksportowanie plików Fireworks HTML](#)” na stronie 242. Aby rozpowszechniać wersję prototypu w formacie PDF w celu uzyskania opinii lub do wydrukowania, zobacz „[Eksportowanie plików Adobe PDF](#)” na stronie 247. Aby utworzyć prototyp aplikacji Flex, zobacz „[Tworzenie prototypów aplikacji Flex](#)” na stronie 199. Aby utworzyć aplikację Adobe AIR, zobacz „[Tworzenie aplikacji Adobe AIR](#)” na stronie 203.

Praca ze stronami programu Fireworks

Pojedynczy plik PNG programu Fireworks może zawierać wiele stron, dzięki czemu nadaje się doskonale do tworzenia witryn internetowych i interfejsów aplikacji. Każda strona zawiera własne ustawienia rozmiaru i koloru obszaru roboczego, rozdzielczości obrazu i linii pomocniczych. Opcje te można ustawiać dla pojedynczych stron lub globalnie dla wszystkich stron w dokumencie. W odróżnieniu od warstwy WWW każda strona zawiera także własny zestaw warstw. W przypadku typowych elementów można jednak użyć strony wzorcowej lub współużytkować warstwę na wielu stronach (zobacz „[Udostępnianie warstw](#)” na stronie 132).

 *Jeśli nie zostanie utworzona żadna strona, wszystkie elementy dokumentu będą znajdowały się na pojedynczej stronie.*

Strony można zobaczyć w panelu Strony, gdzie obiekty znajdujące się na poszczególnych stronach wyświetlane są w postaci miniatur obok nazw stron. Aktywna strona jest wyróżniona w panelu i widnieje w wysuwanym menu stron nad aktywnym dokumentem.

Aby uzyskać informacje o eksporcie stron, zobacz „[Eksportowanie z obszaru roboczego](#)” na stronie 237

Dodawanie i usuwanie stron oraz poruszanie się po nich

Za pomocą panelu Strony możesz dodać nowe, usunąć niechciane i powielić istniejące strony. Podczas dodawania, usuwania i przenoszenia stron Program Fireworks automatycznie aktualizuje liczby znajdujące się na lewo od tytułów stron. Automatyczne numerowanie ułatwia szybkie dotarcie do określonych stron w dużych, wielostronicowych projektach.

Dodawanie strony

Na końcu listy stron wstawiana jest pusta strona, która staje się stroną aktywną.

❖ Wykonaj jedną z czynności:

- W panelu Strony kliknij przycisk Nowa/Powielona strona .
- Kliknij panel prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie Nowa strona z wysuwanego menu.
- Wybierz polecenie Edytuj > Wstaw > Strona.

Nawigowanie do strony

❖ Wykonaj jedną z czynności:

- Zaznacz stronę w panelu Strony.
- Użyj klawiszy Page Up i Page Down na klawiaturze.

- Wybierz stronę z wyskakującego menu stron u góry okna dokumentu lub z dolnego prawego narożnika panelu Strony.



Gwiazdka znajdująca się obok nazwy strony na stronach wyskakującego menu wskazuje na stronę wzorcową.

Powielenie strony

Powielenie powoduje dodanie nowej strony, która zawiera te same obiekty i hierarchię warstw, co aktualnie wybrana strona. Powielone obiekty zachowują tryb krycia i mieszania oryginałów. Duplikaty obiektów można modyfikować bez wpływania na oryginały.

❖ Wykonaj jedną z czynności:

- Przeciągnij stronę do przycisku Nowa/Duplikat strony.
- Kliknij stronę prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie Powiel stronę z wysuwanego menu.

Przesuwanie jednej lub wielu stron

Panel strony umożliwia przesuwanie stron, co pozwala umieścić powiązane projekty bliżej siebie i przyspieszyć proces tworzenia układu.

- 1 (Opcjonalne) W przypadku przesuwania wielu stron należy wykonać jedną z następujących czynności:
 - Kliknij trzymając naciśnięty klawisz Shift, aby zaznaczyć grupę sąsiadujących stron.
 - Kliknij trzymając naciśnięty klawisz Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS), aby zaznaczyć grupę stron, które ze sobą nie sąsiadują.
- 2 Przeciągnij zaznaczone strony w górę lub w dół panelu. Ciemniejsze krawędzie zostaną wyświetlone pod lub nad pozostałymi stronami, wskazując miejsce, gdzie można przenieść zaznaczone strony poprzez zwolnienie przycisku myszy.

Usuwanie strony

Strona znajdująca się nad usuniętą stroną staje się aktywna.

❖ Wykonaj jedną z czynności:

- W panelu Strony przeciągnij stronę na ikonę kosza na śmieci .
- Kliknij stronę prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie Usuń stronę z wysuwanego menu.

Edycja obszaru roboczego strony

Każda strona posiada własny obszar roboczy o niezależnie ustalonym rozmiarze, kolorze i rozdzielczości obrazu.

- 1 Wybierz stronę z panelu Strony lub z wyskakującego menu na górze okna dokumentu.
- 2 Wybierz polecenie Modyfikuj > Obszar roboczy > Rozmiar obrazu, Modyfikuj > Obszar roboczy > Kolor obszaru roboczego lub Modyfikuj > Obszar roboczy > Rozmiar obszaru roboczego.
- 3 Wprowadź zmiany. 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 opcję Tylko bieżąca strona. Aby zastosować zmiany do wszystkich stron, należy odznaczyć tę opcję.

Używanie strony wzorcowej

Użycie strony wzorcowej umożliwia stosowanie zestawu elementów na wszystkich stronach. Zwykła strona, która zostanie przekształcona w stronę wzorcową, przenoszona jest na pierwsze miejsce listy w panelu Strony. W trakcie tworzenia strony wzorcowej, Warstwa strona wzorcowa jest dodawana na dole hierarchii warstw każdej strony.

Tworzenie strony wzorcowej

- ❖ Kliknij prawym przyciskiem myszy istniejącą stronę w panelu Strony, a następnie z menu wysuwanego wybierz polecenie **Ustaw jako stronę wzorcową**.

Warstwy współużytkowane na wielu stronach staną się zwykłymi (nieudostępnianymi) warstwami. Pozostaną jednak warstwy udostępniane dla ramek. Aby wyświetlić ramki strony wzorcowej na połączonej stronie, zobacz „[Wyświetlanie obiektów w stanie](#)” na stronie 211.

Zobacz także

„[Udostępnianie warstw](#)” na stronie 132

Łączenie stron ze stroną wzorcową

Po utworzeniu strony wzorcowej wszystkie nowo utworzone strony automatycznie dziedziczą jej ustawienia. Istniejące strony nie dziedziczą tych ustawień, chyba że zostaną połączone ze stroną wzorcową. Późniejsze zmiany wprowadzone w stronie wzorcowej spowodują automatyczną aktualizację wszystkich połączonych stron.

Poniżej przedstawiono ograniczenia dotyczące dziedziczenia obiektów i zachowań ze stron wzorcowych do innych stron:

- Strony dziedziczą tylko bieżący stan wszystkich obiektów na stronie wzorcowej. Aby odziedziczyć wszystkie stany wszystkich obiektów, na każdej stronie należy dodać równą lub większą liczbę stanów do obiektu o najwyższej liczbie stanów. Wszystkie obiekty na takiej stronie dziedziczą wszystkie stany ze strony wzorcowej.
- Zmiany rozmiaru obszaru roboczego lub rozmiaru obrazu na stronie wpływają na wszystkie strony, włącznie ze stronami, które nie są połączone ze stroną wzorcową. Aby ograniczyć zmiany tylko do bieżącej strony, należy wybrać opcję **Tylko bieżąca strona**.
- Zmiany koloru obszaru roboczego na stronie wzorcowej są dziedziczone tylko przez połączone strony.
- ❖ Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Kliknij prawym przyciskiem myszy stronę w panelu Strony, a następnie z menu wysuwanego wybierz polecenie **Łączy do strony wzorcowej**.
 - Kliknij kolumnę po lewej stronie od miniaturki strony w panelu Strony. Ikona połączenia wskazuje, że dana strona jest połączona ze stroną wzorcową.

Uwaga: Gdy zmienisz ustawienie na stronie zawierającej **łączy do strony wzorcowej**, zachowane zostanie nowe ustawienie, ale **łączy do strony wzorcowej** zostanie zerwane.

Pokazywanie i ukrywanie warstwy strony wzorcowej

Zmiana widoczności zostanie odzwierciedlona na wszystkich stronach.

- ❖ W panelu Warstwy kliknij ikonę oka, która znajduje się na lewo od warstwy strony wzorcowej.

Usuwanie warstw strony wzorcowej

- ❖ Kliknij prawym przyciskiem myszy panel Warstwy i wybierz polecenie **Usuń warstwę strony wzorcowej** z menu wysuwanego.

Aby dodać warstwę strony wzorcowej z powrotem do strony, kliknij prawym przyciskiem myszy panel Warstwy i wybierz polecenie Dodaj warstwę strony wzorcowej z menu wysuwanego.

Zmiana strony wzorcowej z powrotem w zwykłą stronę

❖ Kliknij panel prawym przyciskiem myszy i z wysuwanego menu wybierz polecenie Wyzeruj stronę wzorcową.

Tworzenie układów opartych na CSS

Można projektować układy oparte na CSS w pliku Fireworks, a następnie przekształcać je w strony HTML z regułami CSS, które replikują układy użytkownika. Układy oparte na CSS stanowią metodę zgodną ze standardami i zawierają kod kompatybilny z różnymi typami przeglądarek.

Aby obejrzeć filmowy samouczek dotyczący tworzenia układów stron HTML opartych na CSS, odwiedź stronę www.adobe.com/go/lrvid4035_fw.

Informacje o układzie strony CSS

Program Fireworks umożliwia tworzenie stron i natychmiastowe eksportowanie kodu HTML i CSS dzięki mechanizmowi eksportu, który analizuje rozmieszczenie obiektów. Dodatkowo możliwa jest konfiguracja wyrównania strony oraz wskazanie powtarzalnego obrazu tła.

Do dyspozycji użytkownika pozostają elementy HTML, które znaleźć można w folderze HTML w Bibliotece wspólnej. Folder HTML zawiera elementy HTML, takie jak przyciski, rozwijane listy oraz pola tekstowe. Można edytować właściwości wspomnianych elementów za pomocą panelu Właściwości symbolu. Podczas przeciągania dowolnego formularza na stronę mechanizm eksportu wstawia znaczniki <form>, eksportując jednocześnie układ oparty na CSS.

Dowolny tekst, na jakim użytkownik umieścił plasterkę, wyświetlany jest jako obrazek w wyeksportowanym kodzie HTML. Jeśli tekst ten ma być wyświetlany jako tekst, należy skorzystać ze składników HTML znajdujących się we Wspólnej bibliotece. Składniki HTML to między innymi nagłówki 1-6 oraz elementy łączące.

Zasady dotyczące układów opartych na CSS

Aby uzyskać zamierzone wyniki, podczas tworzenia układów opartych na CSS należy przestrzegać kilku zasad.

Zasada 1: Do eksportu tekstu należy używać prostokątów, a do eksportu obrazów używać należy plasterków.

Mechanizm eksportu eksportuje tekst umieszczony w prostokątach. Z uwagi na fakt, że eksportowane są wyłącznie obrazy zakryte plasterkami prostokątnymi, należy zakrywać obrazy takimi właśnie plasterkami. Plasterki te „informują” mechanizm eksportu o położeniu obrazów.

Zasada 2: Należy unikać nachodzenia na siebie obiektów Mechanizm eksportu traktuje tekst, obrazy i prostokąty jako prostokątne bloki. Sprawdza on rozmiary i położenie tych obiektów, w celu określenia, w których logicznych wierszach i kolumnach układu je umieścić. Obiekty należy umieszczać ostrożnie, dbając o to, aby ich krawędzie na siebie nie nachodziły.

Zasada 3: Należy rozplanować układ wierszy i kolumn Mechanizm eksportu wyszukuje przegród logicznych, w których umieścić można wyraźną linię podziału między obiektami lub grupami obiektów. Układy kolumn należy zamknąć w prostokącie, aby zapobiec wstawieniu przez mechanizm eksportu wiersza logicznego, który mógłby rozbić układ kolumn.

Zasada 4: Dokument należy postrzegać dwuwymiarowo Podczas tworzenia strony należy używać prostokątów do zamykania obiektów, które mają być traktowane jako potomne prostokąta. Mechanizm eksportu wykrywa związki

typu element macierzysty – potomek. Mechanizm eksportu przeszukuje elementy potomne pod kątem wierszy i kolumn logicznych, podobnie jak w Zasadzie 3.

Poza powyższymi zasadami obowiązują także następujące zalecenia:

- Mechanizm eksportu eksportuje jedynie prostokąty pierwotne. Aby wyeksportować zaokrąglone narożniki prostokątów, należy umieścić nad nimi plasterki prostokątne.
- Aby wyeksportować obrysy prostokątów, należy umieścić plasterki prostokątne nad prostokątami, które je zawierają.
- Aby wyeksportować symbole, należy umieścić nad nimi plasterki prostokątne.
- Aby wyeksportować filtry zastosowane dla tekstu lub prostokątów, należy umieścić nad nimi plasterki prostokątne.

Eksport układu CSS

Program Fireworks pozwala wyeksportować utworzone układy jako pliki oparte na CSS. Następnie można otworzyć te pliki oparte na CSS w programie Dreamweaver lub innym edytorze zgodnym z CSS i dokonać ich edycji.

- 1 Wybierz polecenie Plik > Eksportuj.
- 2 Z wyskakującego menu Eksportuj wybierz opcję CSS i obrazy.
- 3 Kliknij Opcje, aby określić właściwości strony HTML.
- 4 Kliknij opcję Przeglądaj, aby wybrać obraz tła i ustawić sposób nakładania obrazu tła:
 - Wybierz opcję Brak powtarzania, aby wyświetlić obraz tylko jeden raz.
 - Wybierz opcję Powtarzaj, aby powtarzać obraz (układać obok siebie) w poziomie i w pionie.
 - Wybierz opcję Powtórz-x, aby układać obraz obok siebie w poziomie.
 - Wybierz opcję Powtórz-y, aby układać obraz obok siebie w pionie.
- 5 Wybierz wyrównanie strony w przeglądarce do lewej, do środka lub do prawej.
- 6 Ustaw przewijanie załącznika jako „zablokowane” lub „przewijaj”.
- 7 Kliknij przycisk OK, a następnie kliknij przycisk Zapisz.

Tworzenie demonstracji dokumentu

Możesz utworzyć demonstrację dokumentu programu Fireworks, nad którym pracujesz. Demonstracja jest otwierana w przeglądarce w celu przedstawienia funkcji i umożliwia przechodzenie między stronami.

- 1 Wybierz polecenie Polecenia > Demo bieżący dokument.
- 2 Wybierz strony, dla których chcesz utworzyć demonstrację, a następnie kliknij opcję Utwórz demo.
- 3 Wybierz folder i kliknij przycisk Otwórz.

Tworzenie prototypów aplikacji Flex

Proces tworzenia prototypów aplikacji Flex przypomina przebieg pracy dla witryn internetowych i interfejsów oprogramowania. (Zobacz „Przebieg pracy z prototypami” na stronie 194). W programie Fireworks można przeciągać komponenty Flex na obszar roboczy, określać ich właściwości i eksportować wynikowy interfejs użytkownika do formatu MXML. Następnie można dostosować taki interfejs użytkownika w programie Flex Builder.

1. Tworzenie interfejsu użytkownika Flex

Używając panelu Strony, utwórz odpowiednią liczbę ekranów interfejsu dla początkowego projektu.

2. Wstawianie komponentów projektu Flex do układu

W obszarze roboczym wstaw komponenty Flex z folderu Flex w panelu Biblioteka ogólna. Te symbole komponentów współdziałają z funkcją eksportu do formatu MXML, aby zapewnić uzyskanie oczekiwanych wyników. Podczas eksportowania dokumentu do formatu MXML każdy z tych symboli jest przekształcany w odpowiednie znaczniki MXML. Obiekty, które nie zostały rozpoznane jako komponenty Flex, są eksportowane jako bitmapy połączone z kodem MXML poprzez znacznik <mx:Image>. (Zobacz „[Tworzenie i używanie symboli komponentów](#)” na stronie 156).



Podczas edycji komponentu projektu Flex w programie Fireworks można skopiować zmodyfikowany kod XML do projektu Flex. Oszczędza to czas w przypadku konieczności replikacji zachowania zmodyfikowanego komponentu w projekcie.

Symbole Kursor, PasekPrzewijania, Karta i Podpowieź są ignorowane podczas wyjścia MXML, ponieważ te komponenty nie są tłumaczone bezpośrednio z programu Fireworks do MXML. Na przykład symbol PasekPrzewijania pojawia się automatycznie w instancjach kontenera Flex, jeśli ich zawartość może być przewijana. W programie Fireworks te symbole służą po prostu do wskazania sposobu działania części projektu interfejsu.

Uwaga: Plasterki obrazów, najazdy i punkty aktywne mają zastosowanie tylko do prototypów opartych na kodzie HTML. Należy unikać tych obiektów internetowych podczas tworzenia prototypów Flex.

3. Stosowanie wspólnych komponentów Flex na wielu stronach

Zastosowanie wspólnego komponentu Flex na wielu stronach sprawia, że pojedyncza zmiana powoduje aktualizację wszystkich stron (lub ekranów) zawierających ten element. Możesz użyć strony wzorcowej, aby współużytkować wszystkie zawarte na niej komponenty Flex, lub współużytkować warstwy w celu kopiowania podzbiorów komponentów. (zobacz „[Używanie strony wzorcowej](#)” na stronie 197 i „[Udostępnianie warstw](#)” na stronie 132)

4. Określanie właściwości komponentów Flex

W panelu Właściwości symbolu (Okno > Właściwości symbolu) określ właściwości i zdarzenia dla każdego komponentu Flex, który został wstawiony na obszar roboczy.

5. Eksport układu Flex do MXML

Wyeksportuj układ interfejsu użytkownika Flex i otwórz wynikowy plik MXML w programie Flex. Program Fireworks eksportuje wymagany kod MXML, zachowując wszystkie style i pozycjonowanie bezwzględne. Programiści korzystający z programu Flex mogą używać tego interfejsu bez konieczności ponownego tworzenia układu w programie Flex.

Edycja właściwości komponentów Flex

Możesz edytować właściwości i zdarzenia komponentów Flex w panelu Właściwości symbolu.

- 1 Wybierz komponent Flex w obszarze roboczym.
- 2 Otwórz panel Właściwości symbolu (Okno > Właściwości symbolu).
- 3 Ustaw właściwości i zdarzenia komponentu w panelu Właściwości symbolu.

Eksport dokumentu Fireworks do MXML

Program Fireworks pomaga w projektowaniu układów rozbudowanych aplikacji internetowych, umożliwiając eksportowanie zasobów z ogólnej biblioteki jako znanych komponentów w celu użycia w programie Adobe Flex Builder. Program Fireworks eksportuje wymagany kod Flex (MXML), zachowując style i pozycjonowanie bezwzględne.

Po sfinalizowaniu prototypu aplikacji Flex należy go wyeksportować do MXML w celu dalszej edycji w programie Flex Builder. Prototyp w widoku Projekt ma identyczny wygląd, jak jego odpowiednik w programie Fireworks, z wyjątkiem pewnych komponentów, takich jak kursory i paski przewijania, które nie są eksportowane.

- 1 Wybierz polecenie Plik > Eksportuj.
- 2 Z wyskakującego menu Eksportuj wybierz opcję MXML i obrazy.
- 3 Wybierz opcję Wyślij obrazy do podfolderu, jeśli chcesz zapisać obrazki w innym folderze niż kod MXML.
- 4 Aby wyeksportować tylko aktualnie wybraną stronę, wybierz opcję Tylko bieżąca strona.
- 5 Kliknij Zapisz, aby zakończyć eksportowanie.

Wszystkie obrazy powiązane z prototypem są eksportowane do folderu obrazów. Ponadto tworzone są także obrazy pełnych stron MXML wraz z innymi plikami obrazów. Strony MXML nie wymagają tych obrazów podglądu i można je usunąć.

Eksportowanie do grafik Flash XML

Flash XML Graphics (FXG) to format pliku graficznego oparty na języku programistycznym MXML, który stanowi podzbiór języka XML i jest używany przez środowisko Flex. Ten format pomaga projektantom i programistom współpracować w bardziej wydajny sposób. Projektanci mogą tworzyć grafiki przy użyciu takich programów, jak Fireworks® CS4®, Adobe Photoshop® CS4 oraz Adobe Illustrator® CS4, a następnie eksportować je do formatu FXG. Plik FXG może zostać użyty w innym narzędziu, takim jak program Adobe Flex Builder, w celu projektowania rozbudowanych aplikacji internetowych. Takie aplikacje internetowe można uruchamiać w przeglądarce internetowej przy użyciu programu Flash Player lub na pulpicie komputera jako aplikacje Adobe AIR.

Eksport do grafik Flash XML

- 1 Wybierz polecenie Polecenia > Eksportuj do FXG.
- 2 Wybierz folder i kliknij przycisk Otwórz.
- 3 Wprowadź nazwę dla pliku FXG, a następnie kliknij przycisk OK.

Tworzenie i eksport karnacji Flex

Możesz zmienić wygląd komponentów Flex w programie Fireworks, a następnie wyeksportować je w celu użycia podczas tworzenia witryn internetowych Flex i interfejsów aplikacji.

Komponenty Flex karnacji

Możesz utworzyć karnacje dla różnego rodzaju komponentów Flex w oparciu o szablony karnacji Flex i edytować je w programie Fireworks.

- 1 Wybierz polecenie Polecenia > Tworzenie skórek Flex > Nowa skórka Flex.
- 2 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Aby utworzyć karnacje Flex dla wszystkich dostępnych komponentów, wybierz polecenie Wiele komponentów.

Program Fireworks tworzy pojedynczy dokument zawierający wszystkie dostępne komponenty Flex.

- Aby wybrać komponenty, dla których chcesz utworzyć karnację, wybierz polecenie Określone komponenty. Wybierz tylko te komponenty, do których dołączono określony styl, lub wszystkie instancje danego komponentu.

3 Kliknij przycisk OK.

Eksport karnacji Flex

- 1 Wybierz polecenie Polecenia > Tworzenie skórek Flex > Eksportuj skórki Flex.
- 2 Wskaż folder, w którym chcesz umieścić dokument programu Fireworks i kliknij przycisk Otwórz.

Ograniczenia eksportu MXML

Przed użyciem funkcji eksportu Flex MXML należy poznać jej możliwości i ograniczenia:

Eksport MXML nie zmienia wyglądu komponentów Eksportowanie do MXML nie powoduje utworzenia skórek dla komponentów w programie Flex, nawet jeśli zmodyfikowano je w programie Fireworks. Eksport MXML powoduje po prostu wygenerowanie dokumentów MXML w celu użycia w programie Flex. Takie dokumenty mogą także zawierać połączone obrazy dla obiektów programu Fireworks, których nie można przekonwertować na znaczniki MXML. Obrazy te są dodawane do dokumentu MXML przy użyciu znaczników <mx:Image>.

Eksport MXML ignoruje plasterki Ponieważ funkcja eksportu MXML została zaprojektowana w celu generowania dokumentów opartych na znacznikach, które są przeznaczone do użycia z programem Flex, plasterki nie są uwzględniane podczas tworzenia obrazów lub komórek tabeli. Kiedy funkcja eksportu MXML tworzy obrazy, używa ustawień optymalizacji dokumentu w celu określenia formatu obrazu i metody kompresji.

Właściwości MXML są ograniczone do właściwości inteligentnych symboli Funkcja eksportu MXML opiera właściwości znacznika MXML na komponentach Flex w programie Fireworks. Program Fireworks zapewnia podzbiór komponentów Flex z ograniczoną liczbą właściwości.

Style są osadzane Właściwości rozpoznane jako style są oddzielane od tworzonych znaczników MXML, ale zostają zachowane w tym samym dokumencie MXML wewnątrz znacznika <mx:Style>. Program Fireworks nie może zdefiniować stylów w zewnętrznym pliku CSS.

Ramki nie są obsługiwane Podczas tworzenia projektów i układów dla wyjścia MXML nie należy używać ramek. Aby uzyskać różne projekty w pojedynczym dokumencie, należy użyć stron.

Zobacz także

„[Tworzenie i używanie symboli komponentów](#)” na stronie 156

Prototypy aplikacji Adobe AIR

Program Adobe® AIR™ for Fireworks umożliwia przekształcenie prototypu z programu Fireworks w aplikację pulpitu. Na przykład niektóre strony prototypu wchodzi w interakcję ze sobą, aby wyświetlić dane. Możesz użyć programu Adobe AIR w celu spakowania tego zbioru stron w małą aplikację, którą można zainstalować na komputerze użytkownika. Kiedy użytkownik uruchomi aplikację na swoim pulpicie, zostanie ona załadowana i wyświetli prototyp we własnym oknie aplikacji, które będzie niezależne od przeglądarki. Użytkownik może następnie przeglądać prototyp lokalnie na własnym komputerze bez połączenia internetowego.

Dodawanie zdarzeń myszy Adobe AIR

Można dodawać predefiniowane zdarzenia myszy Adobe AIR do obiektów w dokumencie. W programie Fireworks dostępne są cztery predefiniowane zdarzenia myszy: zamknij okno, przeciągnij okno, maksymalizuj okno oraz minimalizuj okno.

- 1 Zaznacz na obszarze roboczym obiekty, którym chcesz przypisać zachowania zdarzeń myszy.
- 2 Wybierz Polecenia > Zdarzenia myszy AIR i wybierz zdarzenie.

Podgląd aplikacji Adobe AIR

Można obejrzeć podgląd aplikacji Adobe AIR bez konieczności ustawiania jakichkolwiek jej parametrów.

- ❖ Wybierz Polecenia > Utwórz paczkę AIR i kliknij przycisk Podgląd.

Tworzenie aplikacji Adobe AIR

- ❖ Wybierz polecenie Polecenia > Utwórz paczkę AIR i ustaw następujące opcje:

Nazwa aplikacji Umożliwia określenie nazwy, która jest wyświetlana na ekranie instalacji podczas instalowania aplikacji przez użytkownika. Rozszerzenie domyślnie określa nazwę serwisu Fireworks.

ID aplikacji Wprowadź unikalny identyfikator (ID) aplikacji. W identyfikatorze nie należy używać spacji ani znaków specjalnych. Jedyne poprawne znaki to: 0-9, a-z, A-Z, . (kropka) i - (łącznik). To ustawienie jest wymagane.

Wersja Umożliwia określenie numeru wersji aplikacji. To ustawienie jest wymagane.

Folder menu programu Umożliwia wskazanie folderu w menu Start systemu Windows, w którym zostanie utworzony skrót do aplikacji. (Nie dotyczy systemu Mac OS)

Opis Umożliwia określenie opisu aplikacji, który będzie wyświetlany podczas instalowania aplikacji przez użytkownika.

Prawa autorskie Umożliwia wprowadzenie informacji o prawach autorskich, które są wyświetlane w oknie Informacje aplikacji Adobe AIR zainstalowanych na komputerze Macintosh. Informacje te nie są używane dla aplikacji zainstalowanych w systemie Windows.

Zawartość paczki Zaznacz opcję Bieżący dokument, aby automatycznie wybierać folder, z którego dołączane są pliki.

Treści źródłowe Kliknij przycisk Przeglądaj, aby wyznaczyć stronę wyświetlaną jako treść źródłowa. Jeżeli zaznaczono opcję Bieżący dokument, treści źródłowe są ustawiane automatycznie.

Dołączone pliki Umożliwia określenie, które pliki lub foldery mają zostać dołączone do aplikacji. Można dodać pliki HTML i CSS, pliki obrazów i pliki bibliotek JavaScript. Kliknij przycisk plus (+), aby dodać pliki lub przycisk Folder, aby dodać foldery. Aby usunąć z listy plik lub folder, zaznacz plik lub folder i kliknij przycisk minus (-). Pliki lub foldery zaznaczone do dołączenia w paczce Adobe AIR muszą znajdować się w głównym katalogu treści źródłowych.

Systemowy chrom i Przezroczysty Umożliwia określenie stylu okna (lub chromu), który będzie użyty podczas uruchamiania aplikacji przez użytkowników na ich komputerach. Systemowy chrom otacza aplikację standardowym oknem kontrolnym systemu operacyjnego. Ustawienie Przezroczysty eliminuje standardowy chrom systemowy i umożliwia utworzenie własnego stylu chromu dla aplikacji. Dzięki przezroczystości możliwe jest tworzenie okien aplikacji, które nie mają prostokątnego kształtu.

Szerokość i wysokość Umożliwia określenie wymiarów okna aplikacji po otwarciu (w pikselach).

Wybierz obrazy ikon Kliknij, aby wybrać niestandardowe obrazy jako ikony aplikacji. Wybierz folder dla każdego z rozmiarów ikon oraz plik obrazu, jaki ma zostać użyty. Na potrzeby obrazów ikon aplikacji obsługiwane są jedynie pliki w formacie PNG.

Uwaga: Wybrane obrazy niestandardowe muszą znajdować się w serwisie aplikacji, a ich ścieżki muszą być względne wobec folderu głównego.

Podpis cyfrowy Kliknij przycisk Ustaw, aby podpisać aplikację za pomocą podpisu cyfrowego. To ustawienie jest wymagane. Więcej informacji można znaleźć w poniższej sekcji.

Plik pakietu Umożliwia wskazanie folderu, w którym zapisany ma być plik instalatora (plik .air) nowej aplikacji. Lokalizacja domyślna to folder główny serwisu. Kliknij przycisk Przeglądaj, aby wybrać inną lokalizację. Domyślna nazwa pliku jest oparta na nazwie serwisu, do której dodawane jest rozszerzenie .air. To ustawienie jest wymagane.

Podpisywanie aplikacji Adobe AIR przy użyciu certyfikatu cyfrowego

Podpis cyfrowy stanowi gwarancję, że kod aplikacji nie został zmodyfikowany lub uszkodzony od momentu utworzenia go przez autora oprogramowania. Wszystkie aplikacje Adobe AIR wymagają podpisu cyfrowego, a ich instalacja nie jest możliwa bez takiego podpisu.

- 1 W oknie dialogowym Utwórz paczkę AIR, obok opcji Podpis cyfrowy, kliknij przycisk Ustaw.
- 2 W oknie dialogowym Podpis cyfrowy wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Aby podpisać aplikację przy użyciu wcześniej zakupionego certyfikatu cyfrowego, kliknij przycisk Przeglądaj, wybierz certyfikat, wprowadź powiązane hasło i kliknij przycisk OK.
 - Aby utworzyć samopodpisany certyfikat cyfrowy, kliknij przycisk Utwórz i wypełnij okno dialogowe. Opcja Typ klucza certyfikatu odnosi się do poziomu bezpieczeństwa certyfikatu: Opcja 1024-RSA używa klucza 1024-bitowego (mniej bezpiecznego), natomiast opcja 2048-RSA używa klucza 2048-bitowego (bardziej bezpiecznego). Po zakończeniu kliknij przycisk Utwórz. Następnie wprowadź powiązane hasło w oknie dialogowym Podpis cyfrowy i kliknij przycisk OK.

Rozdział 15: Tworzenie animacji

Podstawowe informacje o animacjach

W programie Adobe® Fireworks® można tworzyć grafiki animowane używając poruszających się banerów, logo i kreskówek. Tworzenie animacji polega na przypisywaniu właściwości obiektom określanym jako *symbole animacji*. Animacja symbolu dzieli się na *stany*, które zawierają obrazy i obiekty animacji. W animacji może znajdować się więcej niż jeden symbol, z których każdy może mieć przypisane inne działanie. Różne symbole mogą zawierać różne ilości stanów. Animacja kończy się, gdy wszystkie czynności związane z symbolami dobiegną końca.

Symbolowi można przypisać ustawienia, aby stopniowo zmieniać zawartość kolejnych stanów. Można spowodować, że symbol będzie poruszał się po obszarze roboczym, rozjaśniał się i przyciemniał, stawał się większy i mniejszy, a nawet obracał się. Ponieważ pojedynczy plik może zawierać wiele symboli, możliwe jest stworzenie złożonej animacji, w której różne rodzaje akcji mają miejsce jednocześnie.

Sposób tworzenia pliku można kontrolować, zmieniając ustawienia optymalizacji i eksportu w panelu Optymalizacja. Program Fireworks umożliwia eksport animacji jako animowanych plików GIF, czy plików SWF programu Adobe Flash®. Można też importować animacje Fireworks bezpośrednio do programu Adobe Flash w celu dalszej edycji.

Przebieg pracy z animacją

- 1 Utwórz symbol animacji od podstaw lub przeprowadź konwersję istniejącego obiektu do postaci symbolu. (zobacz „[Tworzenie symboli animacji](#)” na stronie 206).
- 2 Przeprowadź edycję symbolu symbol w panelu Inspektor właściwości lub oknie dialogowym Animacja. Możliwe jest ustawienie stopnia i kierunku ruchu, skalowanie, krycie (wygaszanie i rozjaśnianie) oraz kąta i kierunku obrotu. (zobacz „[Edycja symboli animacji](#)” na stronie 206).

Uwaga: Opcje ustawiania stopnia i kierunku ruchu można odszukać tylko w oknie dialogowym Animacja.

- 3 Ustaw prędkość animacji przy użyciu elementów sterujących Opóźnienie stanów w panelu Stany. (zobacz „[Ustawienie czasu trwania stanu](#)” na stronie 208).
- 4 Zoptymalizuj dokument jako animowany plik GIF. (Zobacz „[Optymalizacja animacji](#)” na stronie 212).
- 5 Eksportuj dokument jako Animowany plik GIF lub SWF, bądź zapisz go w formacie PNG programu Fireworks i importuj do programu Adobe Flash w celu dalszej edycji. (zobacz „[Eksportowanie animacji](#)” na stronie 239)

Informacje o symbolach animacji

Symbole animacji pełnią rolę aktorów. Animowanym symbolem może być każdy obiekt, który tworzysz lub importujesz; w jednym pliku może znajdować się wiele symboli. Każdy symbol ma swoje właściwości i zachowuje się niezależnie, dzięki czemu można tworzyć symbole przesuujące się po ekranie, podczas gdy inne będą się kurczyć lub znikać.

Symbole nie są potrzebne dla każdego elementu animacji. Korzystanie z symboli i instancji dla grafik pojawiających się w wielu stanach pozwala jednak zmniejszyć rozmiar pliku.

W każdej chwili można zmienić właściwości symbolu animacji, używając okna dialogowego Animacja lub Inspektor właściwości. Można także edytować obraz symbolu nie wpływając na resztę dokumentu. Można również zmienić ruch symbolu poprzez przesunięcie jego ścieżki ruchu.

Ponieważ symbole animacji są automatycznie umieszczane w bibliotece, można używać ich wielokrotnie przy tworzeniu następnych animacji.

Tworzenie symboli animacji

Symbole animacji można tworzyć od podstaw lub przeprowadzając konwersję obiektu na symbol. Następnie można ustawić właściwości określające liczbę stanów animacji oraz rodzaj akcji, na przykład skalowanie lub obrót. Każdy nowy symbol animacji domyślnie składa się z pięciu stanów, które wyświetlają się z opóźnieniem rzędu 0,07 sekundy.

Tworzenie symbolu animacji

- 1 Wybierz Edycja > Wstaw > Nowy symbol.
- 2 W oknie dialogowym Konwertuj na symbol wpisz nazwę nowego symbolu.
- 3 Wybierz Animacja i kliknij OK.
- 4 W panelu dokumentu użyj narzędzi rysunkowych lub tekstowych, aby stworzyć obiekt. Można rysować obiekty wektorowe lub bitmapowe.
- 5 Po zakończeniu edycji symbolu przełącz się na stronę ogólną. (Zobacz „[Przełączanie z edycji symbolu na edycję strony](#)” na stronie 155).

Program Fireworks umieszcza ten symbol w Bibliotece dokumentów, zaś jego kopia umieszczana jest w centralnej części strony.

Możesz dodać nowe stany do symbolu używając suwaka Stany w Inspektorze właściwości. Wybierz Okno > Właściwości, żeby otworzyć Inspektora właściwości, jeśli nie jest otwarty.

Konwersja obiektu na symbol animacji

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Wybierz Modyfikuj > Animacja > Animacja zaznaczenia.
- 3 Edytuj symbol ustawiając właściwości animacji.

Kontrolki animacji pojawiają się na obwódni obiektu, a kopia symbolu jest dodawana do biblioteki.

Edycja symboli animacji

Istnieje możliwość zmiany wielu właściwości symboli, na przykład krycia i obrotu animacji. Można spowodować, że symbol zacznie się obracać, będzie ciemniał lub jaśniał, jego animacja przyspieszy. Można też zastosować dowolną kombinację tych właściwości.

Najważniejszą właściwością jest liczba stanów. Po jej ustawieniu program Fireworks automatycznie dodaje do dokumentu liczbę stanów potrzebnych do ukończenia akcji. Jeśli symbol wymaga więcej stanów niż aktualnie występuje w animacji, program Fireworks zapyta, czy dodać więcej stanów.

Właściwości animacji można zmienić korzystając z okna dialogowego Animacja lub panelu Inspektor właściwości.

 Aby dostosować prędkość animacji, zobacz „[Ustawienie czasu trwania stanu](#)” na stronie 208. Aby edytować tekst, grafikę, obrysy, wypełnienia lub efekty, zobacz „[Edycja symbolu wraz z jego wszystkimi instancjami](#)” na stronie 155 i „[Edycja określonych instancji symbolu](#)” na stronie 156.

Właściwości symbolu animacji

Stany Liczba stanów animacji. Suwak umożliwia ustawienie do 250 stanów, zaś w polu Stany można wpisać dowolną ich liczbę. Wartość domyślna to 5.

Przesuń (Tylko okno dialogowe Animacja) Podana w pikselach odległość, o jaką przesuwany jest obiekt. Wartość domyślna to 72; nie ma ograniczeń tej wartości. Ruch jest liniowy i nie stosuje się stanów kluczowych (jak w programach Flash i Adobe Director).

Kierunek (Tylko okno dialogowe Animacja) Kierunek ruchu obiektu podany w stopniach, od 0 do 360°. Wartości Ruch i Kierunek można także zmienić poprzez przeciąganie uchwytów animacji obiektu.

Skalowanie Wyrażona w procentach zmiana rozmiaru symbolu, od rozpoczęcia do zakończenia. Wartość domyślna to 100%, nie ma ograniczeń tej wartości. Żeby skalować obiekt od 0 do 100%, oryginalny obiekt musi być mały. Zaleca się używanie obiektów wektorowych.

Krycie Stopień, w jakim obraz będzie zanikał lub pojawiał się, od rozpoczęcia do zakończenia. 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 Stopień obrotu, od rozpoczęcia do zakończenia. Wartość może być wprowadzona od 0 do 360°. Możesz wprowadzić większe wartości, żeby uzyskać więcej niż jeden obrót. Domyślne ustawienie to 0°.

Zgodnie z i przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara Kierunek obrotu obiektu — zgodnie z ruchem wskazówek zegara (CW) lub przeciwnie do ruchu wskazówek zegara (CCW).

Zmiana właściwości symbolu animacji

- 1 Wybierz symbol animacji.
- 2 Wybierz Modyfikuj > Animacja > Ustawienia, aby otworzyć okno dialogowe Animacja. Wybierz Okno > Właściwości, aby otworzyć Inspektora właściwości, jeśli nie jest otwarty.
- 3 Zmień właściwości.
- 4 Jeśli używałeś okna dialogowego Animacja, kliknij OK, żeby zaakceptować zmienione właściwości.

Usuwanie animacji

Można usuwać animacje kasując symbol animacji z biblioteki lub usuwając animację z symbolu.

Usuwanie animacji z wybranego symbolu animacji

- ❖ Wybierz Modyfikuj > Animacja > Usuń animację.

Symbol staje się symbolem graficznym i nie jest dalej animowany. Jeśli symbol ten zostanie później przekształcony na symbol animacji, zachowa wcześniejsze ustawienia animacji.

Usunięcie symbolu z biblioteki dokumentów

- 1 Zaznacz symbol animacji w panelu Biblioteka dokumentów.
- 2 Przeciągnij symbol do ikony kosza w lewym dolnym rogu.

Zmiana poruszania się lub kierunku symbolu

Zaznaczony symbol animacji ma własną obwiednię oraz ścieżkę ruchu, która wskazuje jego kierunek poruszania się.

Zielona kropka na ścieżce pokazuje punkt wyjściowy, a czerwona - punkt końcowy. Niebieskie punkty na ścieżce reprezentują stany. Przykładowo symbol z pięcioma stanami będzie miał na ścieżce ruchu jedną zieloną kropkę, trzy niebieskie i jedną czerwoną. Jeśli obiekt pojawia się na trzeciej kropce, bieżący stan jest oznaczony numerem 3.

Możesz zmienić kierunek ruchu poprzez zmianę kąta ścieżki.



- ❖ Przeciągnij uchwyt startu ścieżki lub uchwyt końca ścieżki danego obiektu do nowej lokalizacji. Przeciągnij z wciśniętym klawiszem Shift, aby móc zmieniać kierunek ruchu z przyrostem 45°.

Zobacz także

„[Ustawienie czasu trwania stanu](#)” na stronie 208

Stany

Animacje buduje się poprzez tworzenie stanów, których zawartość widoczna jest w panelu Stany. Umożliwia on nadawanie stanom nazw, ich ponowny montaż, ręczne ustawianie czasu animacji oraz przenoszenie obiektów z jednego stanu do drugiego.

Do każdego stanu są przypisane także właściwości. Ustawiając opóźnienie stanu lub ukrywając stan, można podczas edycji sprawdzić, jak wygląda animacja.

W animacjach można użyć warstw do porządkowania obiektów będących częścią otoczenia lub tła animacji. Aby obiekty widoczne były w całej animacji, umieść je na warstwie, a następnie użyj panelu Warstwy, aby udostępnić ją stanom. Obiekty znajdujące się w warstwie udostępnionej dla stanów są widoczne we wszystkich stanach. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz „[Udostępnianie warstw](#)” na stronie 132.

Ustawienie czasu trwania stanu

Opóźnienie stanu to ustawienie wyrażone w setnych sekundy, określające czas, przez jaki wyświetlany będzie bieżący stan. Przykładowo ustawienie wartości 50 spowoduje wyświetlanie stanu przez pół sekundy, a 300 — przez trzy sekundy.

1 Zaznacz jeden lub kilka stanów:

- Żeby zaznaczyć stany sąsiadujące ze sobą, kliknij nazwy pierwszego i ostatniego stanu z wciśniętym klawiszem Shift.
- Aby zaznaczyć stany niesąsiadujące ze sobą, naciśnij i przytrzymaj klawisz Control (Windows) lub Command (Macintosh) i kolejno kliknij nazwę każdego stanu.

- 2 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Wybierz Właściwości z menu Opcje panelu Stany.
 - Kliknij dwukrotnie kolumnę opóźnienia stanu.
- 3 Wprowadź wartość opóźnienia stanu.
- 4 Naciśnij klawisz Enter lub kliknij poza panelem.

Ukryj stany w trakcie odtwarzania

Ukryte stany nie są wyświetlane podczas odtwarzania i nie będą eksportowane.

- 1 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Wybierz Właściwości z menu Opcje panelu Stany.
 - Kliknij dwukrotnie kolumnę opóźnienia stanu.
- 2 Oznacz opcję Dołącz podczas eksportu.
- 3 Naciśnij Enter lub kliknij poza panelem.

Zmiana nazw stanów

Gdy ustawienia animacji zostaną wprowadzone, program Fireworks tworzy potrzebne stany i wyświetla je w panelu Stany pod nazwami Stan 1, Stan 2 itd. Podczas przenoszenia stanów w panelu program Fireworks zmienia nazwę każdego przeniesionego stanu, aby dostosować nazwy do nowej kolejności.

Nadaj stanom znaczące nazwy, aby móc je śledzić. Przenoszenie stanu o zmienionej nazwie nie ma wpływu na nazwę.

- 1 W panelu Stany kliknij dwukrotnie nazwę.
- 2 Wpisz nową nazwę i naciśnij klawisz Enter.

Operacje na stanach

Stany można dodawać, kopiować, kasować i zmieniać ich kolejność w panelu Stany.

Dodawanie nowego stanu

- ❖ Kliknij przycisk Nowy/powielony stan  w dolnej części panelu Stany.

Dodawanie stanów do sekwencji

- 1 Wybierz polecenie Dodaj stany z menu Opcje panelu Stany.
- 2 Wpisz liczbę stanów, które mają zostać dodane.
- 3 Określ, gdzie mają zostać wstawione stany i kliknij przycisk OK.

Kopiowanie stanu

- ❖ Przeciągnij istniejący stan na przycisk Nowy/powielony stan na dole panelu Stany.

Kopiowanie wybranego stanu i umieszczenie go w sekwencji

Stan warto skopiować, jeśli niektóre obiekty mają pojawiać się w innej części animacji.

- 1 Wybierz Powielony stan z menu Opcje panelu Stany.
- 2 Wprowadź liczbę duplikatów, które mają być utworzone dla zaznaczonego stanu, określ miejsce ich wstawienia i kliknij przycisk OK.

Zmiana kolejności stanów

❖ Przeciągnij stany jeden po drugim na nowe miejsce listy.

Odwrócenie kolejności stanów

Możesz odwrócić kolejność wszystkich stanów lub wybranego zakresu.

- 1 Wybierz polecenie Polecenia > Dokument > Odwróć stany.
- 2 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Wybierz opcję Wszystkie stany, aby odwrócić kolejność sekwencji stanów od początku do końca.
 - Wybierz opcję Zakres stanów, a następnie wybierz stan początkowy i stan końcowy w celu odwrócenia kolejności zakresu stanów.
- 3 Kliknij przycisk OK.

Usunięcie zaznaczonego stanu

- ❖ Wykonaj jedną z poniższych czynności:
- Kliknij przycisk Usuń stan  w panelu Stany.
 - Przeciągnij stan na przycisk Usuń stan.
 - Wybierz polecenie Usuń stan z menu Opcje panelu Stany.

Przenoszenie zaznaczonych obiektów w panelu Stany

Aby przenieść obiekty do innego stanu, można użyć panelu Stany. Obiekty znajdujące się tylko w jednym stanie znikają w miarę odtwarzania animacji. Można sprawić, aby znikwały i pojawiały się ponownie w różnych miejscach.

W panelu Stany mały okrąg z prawej strony czasu opóźnienia stanu informuje o statusie obiektów w tym stanie.

- 1 Wybierz z obszaru roboczego obiekty, które mają pojawić się w innym stanie.
- 2 W panelu Stany przeciągnij wskaźnik selekcji (czarne kółko umieszczone z prawej strony czasu opóźnienia stanu) do nowego stanu.



Aby skopiować wybrane obiekty do innych stanów, przeciągnij je trzymając wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Macintosh).

Wyświetlanie obiektów w stanie

❖ Zaznacz stan w wyskakującym menu Stan na dole panelu Warstwy.



Wszystkie obiekty w zaznaczonym stanie są umieszczone w panelu Warstwy i wyświetlone na obszarze roboczym.

Informacje na temat efektu łusek cebuli

Łuski cebuli to technika pozwalająca wyświetlać zawartość stanów znajdujących się przed zaznaczonym stanem i po nim. Obiekty mogą być płynnie animowane bez potrzeby przełączania się między nimi do przodu i do tyłu.

Po włączeniu łusek cebuli obiekty znajdujące się w stanach wcześniejszym i późniejszym są nieaktywne. Dzięki temu można je odróżnić od obiektów znajdujących się w bieżącym stanie.

Opcja Edycja wielu stanów jest domyślnie włączona, co oznacza, że można wybrać i edytować nieaktywne obiekty w innych stanach bez opuszczania bieżącego stanu. Aby kolejno zaznaczać obiekty w stanach, użyj narzędzia Zaznacz pod spodem.

Liczbę widocznych stanów, które poprzedzają bieżący stan i następują po nim, można regulować klikając przycisk Efekt łusek cebuli i wybierając opcję wyświetlania. Opcja Własny pozwala określić liczbę stanów i kontrolować krycie. Opcja Edycja wielu stanów umożliwia zaznaczenie i edycję wszystkich widocznych obiektów. Usun zaznaczenie, aby edytować tylko zawartość bieżącej strony.

Technika generowania klatek pośrednich

W programie Fireworks generowanie klatek pośrednich to wykonywany ręcznie proces mieszania dwóch lub większej liczby instancji tego samego symbolu, powodujący tworzenie instancji przejściowych z interpolowanymi atrybutami. Do tworzenia zaawansowanego ruchu obiektu przez obszar roboczy i tworzenia obiektów, których filtry aktywne zmieniają się w każdym stanie animacji użyj techniki generowania klatek pośrednich. Na przykład technice generowania klatek pośrednich można poddać obiekt, przez co będzie się wydawało, że przemieszcza się on po liniowej ścieżce.

Uwaga: W większości przypadków używane symbole animacji są przystosowane do generowania klatek pośrednich. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz „[Informacje o symbolach animacji](#)” na stronie 205.

Generowanie obiektów 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-stanów, które chcesz utworzyć między oryginalną parą symboli.
- 4 Aby rozmieścić obiekty pośrednie w oddzielnych stanach, wybierz polecenie Rozmieść w stanach i kliknij przycisk OK.
Można to zrobić później, zaznaczając wszystkie instancje i klikając przycisk Rozmieść w stanach  w panelu Stany.

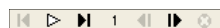
Podgląd animacji

Możesz podejrzeć animację podczas pracy, żeby sprawdzić jej stan przygotowania. Możesz również podejrzeć animację po optymalizacji, żeby zobaczyć, jak wygląda w przeglądarce internetowej.

Uwaga: Nie zaleca się wyświetlania podglądu animacji w trybie 2 na ekranie lub 4 na ekranie.

Wyświetlanie podglądu animacji w przestrzeni roboczej

- ❖ Użyj kontrolkek stanu, które pojawiają się na dole okna Dokument.



Kontrolki stanu

- Aby ustawić czas wyświetlania każdego ze stanów w oknie dokumentu, wpisz czas opóźnienia w panelu Stany.
- Ukryte stany wyłączone z eksportowania nie pojawiają się w podglądzie. (zobacz „[Ukryj stany w trakcie odtwarzania](#)” na stronie 209)
- Podgląd animacji w widoku Oryginał wyświetlany jest jako grafika źródłowa w pełnej rozdzielczości, a nie jako zoptymalizowany podgląd używany przy eksportowaniu pliku.

Podgląd animacji w widoku Podgląd

- 1 Kliknij przycisk Podgląd w lewej górnej części okna Dokument.
- 2 Użyj kontrolkek stanu.

Podgląd animacji w przeglądarce internetowej

- ❖ Wybierz Plik > Podgląd w przeglądarce i wskaż przeglądarkę z podmenu.

Uwaga: Aby w podglądzie animacji wyświetlany był ruch, jako format eksportowanego pliku w panelu Optymalizacja wybierz Animowany GIF, nawet jeśli dana animacja ma być importowana do programu Flash jako plik SWF lub jako plik PNG do programu Fireworks.

Optymalizacja animacji

Po przygotowaniu symboli i stanów tworzących animację zoptymalizuj ją, aby łatwo się wczytywała i była płynnie odtwarzana.

 Po utworzeniu i optymalizowaniu animacji, jest ona gotowa do eksportu. Aby zapoznać się ze szczegółami, zobacz „[Eksportowanie animacji](#)” na stronie 239.

Ustawienie powtarzania animacji poprzez zapętlenie

Funkcja zapętlenia umożliwia powtarzanie animacji i tym samym minimalizuje liczbę stanów potrzebnych do jej utworzenia.

- 1 Wybierz polecenie Okno > Stany, aby wyświetlić panel Stany.
- 2 Kliknij przycisk Zapętlanie animacji GIF  w dolnej części panelu.
- 3 Wybierz ilość powtórzeń animacji po pierwszym wyświetleniu.

Na przykład, jeśli wybierzesz 4, animacja będzie odtworzona pięć razy. Opcja Bez ograniczeń powtarza animację w sposób ciągły.

Wybierz ustawienia w panelu Optymalizacja.

Optymalizacja kompresuje plik do najmniejszego możliwego rozmiaru, znacznie przyspieszając pobieranie go z Internetu. Aby uzyskać więcej informacji o opcjach optymalizacji, zobacz „[Optymalizowanie plików GIF, PNG, TIFF, BMP i PICT](#)” na stronie 228.

- 1 Wybierz polecenie Okno > Optymalizacja.
- 2 Zaznacz format eksportowanego pliku w panelu Optymalizuj.
- 3 Wybierz opcje Paleta i Roztrząsanie.
- 4 Z menu wyskakującego Przezroczystość w panelu Optymalizuj wybierz Przezroczystość indeksowana lub Przezroczystość alfa.
- 5 Użyj narzędzi przezroczystości w panelu Optymalizuj, żeby wybrać kolory przezroczystości.
- 6 W panelu Stany określ wartość opóźnienia stanów.

Praca z istniejącymi animacjami

Istniejące animowane pliki GIF można wykorzystać poprzez importowanie ich do pliku programu Fireworks lub otwarcie ich jako nowy plik.

Podczas importowania animowanego pliku GIF program Fireworks konwertuje go na symbol animacji i umieszcza w aktualnie podświetlonym stanie. Jeśli animacja ma więcej stanów niż bieżący film, można automatycznie dodać więcej stanów.

Importowany GIF przyjmuje ustawienia opóźnienia stanu bieżącego dokumentu. Ponieważ importowany plik jest symbolem animacji, można mu nadać dodatkowy ruch. Zaimportuj na przykład animację z idącym w miejscu człowiekiem, a następnie nadaj jej kierunek i określ właściwości ruchu, aby osoba ta zaczęła iść przez ekran.

Gdy otwierasz plik animowany GIF w programie Fireworks, tworzony jest nowy plik i każdy stan pliku GIF jest umieszczany w osobnym stanie. Pomimo, że plik GIF nie jest symbolem animacji, zachowuje on wszystkie ustawienia opóźnień stanów z oryginalnego pliku.

Po zaimportowaniu pliku określa się jego format jako Animowany GIF, aby można było wyeksportować ruch z programu Fireworks.

Import animowanego piku GIF

- 1 Wybierz Plik > Importuj.
- 2 Zlokalizuj ten plik i kliknij Otwórz.
- 3 Przeciągnij i upuść plik, aby umieścić go na obszarze roboczym.

Otwieranie animowanego piku GIF

- ❖ Wybierz Plik > Otwórz i zlokalizuj plik GIF.

Używanie wielu plików jako jednej animacji

Program Fireworks może tworzyć animację opartą na grupie plików obrazów. Można na przykład tworzyć bannery reklamowe w oparciu o kilka istniejących grafik.

- 1 Wybierz polecenie 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 oddzielnym stanie w nadanej im kolejności.

Twist and Fade (Skręcenie i zanikanie)

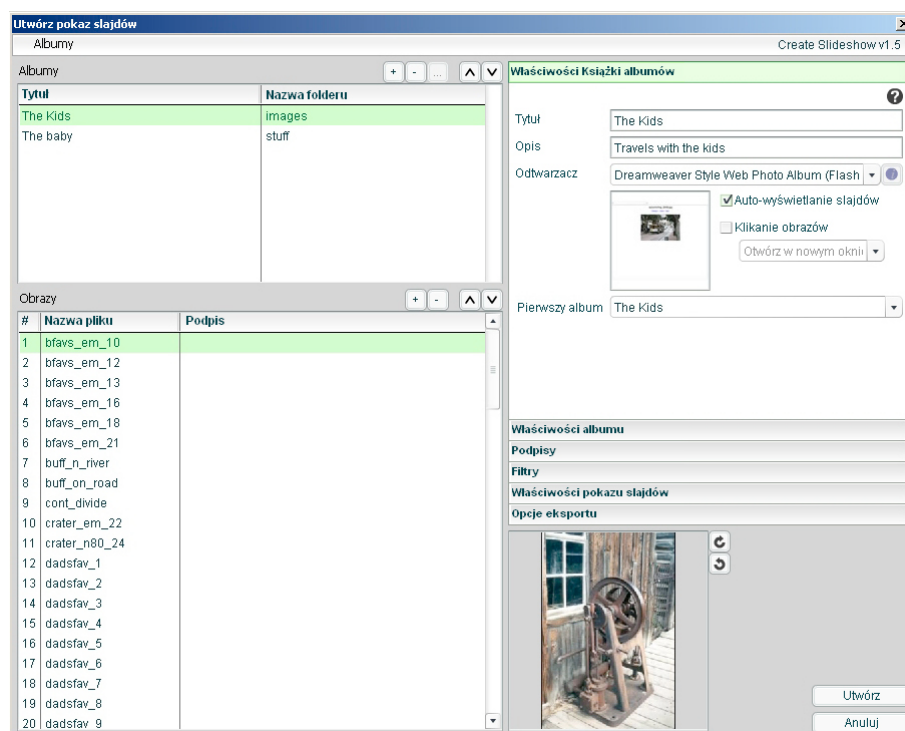
Za pomocą efektu Skręcenie i tonowanie można tworzyć animacje łączące wiele efektów.

Rozdział 16: Tworzenie pokazów slajdów

Tworzenie i układanie pokazu slajdów

W celu utworzenia pokazu slajdów wykorzystującego format Adobe® Flash® lub HTML/SPRY należy użyć okna Utwórz pokaz slajdów i wybrać folder zawierający obrazy oraz dodać opcje pokazu slajdów. Można edytować pokazy slajdów, dodając lub usuwając obrazy, a także dodając albumy do pokazu.

Jeżeli jesteś projektantem lub programistą w aplikacji Flash, możesz w niej zbudować własny odtwarzacz albumów, aby móc wyświetlić plik XML utworzony w Kreatorze albumów programu Adobe Fireworks®.



Tworzenie pokazu slajdów

- 1 Wybierz Polecenia > Utwórz pokaz slajdów.
- 2 Kliknij przycisk Dodaj album (znak plus) obok nagłówka Albumy.
- 3 Wybierz pliki obrazów, które mają zostać dołączone do pokazu slajdów i kliknij przycisk OK.
- 4 Wypełnij informacje w panelach Właściwości Książki albumów oraz Właściwości albumu.
- 5 Wybieraj panele po prawej stronie, aby definiować właściwości pokazu.
- 6 Wybierz lokalizację ukończonego pokazu w panelu Opcje eksportu.
- 7 Po określeniu wszystkich ustawień pokazu slajdów kliknij przycisk Utwórz.
- 8 (Opcjonalnie) Aby wyświetlić pokaz slajdów w przeglądarce, zaznacz opcję Uruchom pokaz slajdów w przeglądarce, a następnie kliknij przycisk Zamknij.

Otwieranie istniejącego pokazu slajdów

- 1 Wybierz Polecenia > Utwórz pokaz slajdów.
- 2 W oknie Utwórz pokaz slajdów kliknij przycisk Otwórz istniejący pokaz slajdów lub Przeglądaj (...) na panelu Albumy.
- 3 Znajdź folder zawierający plik XML dla istniejącego pokazu slajdów i kliknij przycisk Otwórz.

Usuwanie albumu

- 1 Otwórz istniejący pokaz slajdów.
- 2 Zaznacz album na liście Albumy, a następnie kliknij przycisk Usuń zaznaczone albumy (znak -) na panelu Albumy.

Układanie albumów

- 1 Otwórz istniejący pokaz slajdów.
- 2 Wybierz album z listy Albumy.
 - Aby dodać obrazy, kliknij przycisk Dodaj obraz(y) (znak plus) obok nagłówka Obrazy. Następnie kliknij przycisk Przeglądaj (...) i wybierz jeden lub kilka obrazów.
 - Aby zmienić kolejność wybierz obraz, a następnie kliknij przyciski strzałek znajdujące się nad listą obrazów.

Dostosowywanie pokazu slajdów

Kliknij panele właściwości po prawej stronie okna Utwórz pokaz slajdów, aby je wyświetlić i zmienić ich właściwości.

Panel Właściwości Zbioru albumów

Właściwości Zbioru albumów stosują się do Zbioru albumów, który może zawierać kilka albumów.

Tytuł Może zawierać spacje, na przykład „Moja podróż”.

Opis Wprowadź opis.

Player Wybierz typ.

Ikona z informacjami (obok Odtwarzacza) Kliknij, aby wyświetlić dodatkowe informacje na temat odtwarzacza i właściwości Zestawu albumów, które są obsługiwane przez wybrany typ odtwarzacza.

Automatyczny start pokazu Po otwarciu odtwarzacza rozpoczynany jest pokaz.

Zezwalaj na klikanie obrazów Umożliwia użytkownikowi klikanie obrazów w celu ich otwarcia w nowym oknie przeglądarki oraz zapisania i wyświetlania na nowej karcie lub w pełnym rozmiarze.

Panel Właściwości albumu

Właściwości albumu odnoszą się tylko do pojedynczego wybranego albumu.

Opis Wprowadź opis albumu.

Miniaturka Wybierz obraz do podglądu miniatury w pokazie slajdów.

Tło Wybierz i dostosuj obraz tła dla pokazu slajdów.

Panel Podpisy

Użyj opcji Podpisy, aby dostosować podpisy pod obrazami w pokazie slajdów.

Zastosuj do wszystkich albumów Zastosuj opcje podpisów do wszystkich albumów w Zbiorze albumów.

Bez zmian Umożliwia zachowanie istniejących podpisów.

Wyczyść wszystkie podpisy Umożliwia usunięcie wszystkich podpisów z albumu.

Użyj nazw plików Umożliwia wykorzystanie nazw plików jako podpisów.

Dołącz rozszerzenie Jeżeli wybrano opcję nazw plików jako podpisów, podpis zawierać będzie także rozszerzenie pliku.

Wstaw tekst Użyj podanego tekstu jako podpisu dla *wszystkich* obrazów.

Zamień podpisy Umożliwia zastosowanie wprowadzonego tekstu dla wszystkich obrazów.

Panel Filtry

Filtry możesz stosować jedynie do nowego albumu. Aby zastosować wybrane filtry do wszystkich albumów w Zbiorze albumów, wybierz opcję Zastosuj do wszystkich albumów.

Panel Właściwości pokazu slajdów

Właściwości pokazu slajdów mają zastosowanie do aktualnie wybranego pokazu slajdów.

Zastosuj do wszystkich albumów Zastosuj wybrane opcje do wszystkich albumów w Zbiorze albumów.

Interwał Liczba sekund pomiędzy kolejnymi obrazami.

Użyj Przejścia Wybierz efekt przejścia pomiędzy obrazami.

Pierwszy obraz Umożliwia wskazanie pierwszego obrazu w albumie. Numer ten oznacza kolejność obrazu w albumie.

Kolejność wyświetlania Określ, czy obrazy mają być pokazywane kolejno, czy losowo.

Panel Opcje eksportu

Użyj tej opcji, aby ustawić eksport obrazów.

Eksportuj obrazy Eksportowanie pełnowymiarowych obrazów oraz ich miniatur przy użyciu wybranych ustawień. Oznacz tę opcję, aby eksportować tylko plik XML.

Utwórz XML Generowanie pliku slideshow.xml dla obrazów i katalogów pokazu slajdów. Oznacz tę opcję, aby wyeksportować tylko obrazy.

Format XML Wybierz format XML eksportowany jako Utwórz pokaz slajdów lub Adobe Media Gallery, jeżeli wybrano Generuj XML.

Eksportuj ścieżkę Lokalizacja, do której są eksportowane lub generowane pliki pokazu slajdów oraz powiązane pliki.

Szerokość i wysokość Szerokość i wysokość eksportowanych pełnowymiarowych obrazów. Skalowane obrazy zachowują oryginalne proporcje.

Eksportuj miniaturki Eksportowanie miniaturek wraz z pełnowymiarowymi obrazami.

Szerokość i wysokość Szerokość i wysokość eksportowanych miniaturek.

Jakość obrazu Określa jakość eksportowanych pełnowymiarowych obrazów i miniaturek. Ustawienie 100 oznacza najlepszą możliwą jakość.

Powiększ i dopasuj obrazy W razie potrzeby obrazy zostają powiększone do wielkości określonej dla eksportu.

Tworzenie własnego odtwarzacza albumów programu Fireworks

Możesz utworzyć niestandardowy odtwarzacz, współpracujący z poleceniem Utwórz pokaz slajdów. Ponadto pliki źródłowe domyślnych odtwarzaczy są dołączone do programu, dzięki czemu możesz je modyfikować lub zmienić wygląd odtwarzacza.

- 1 Opublikuj zarówno plik SWF, jak i (jeśli jest dostępny) HTML (z rozszerzeniem .htm lub .html).
- 2 Zmień rozszerzenie pliku SWF na inne niż .swf.

Uwaga: Na komputerach z systemem Mac OS 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.

- 3 W tym samym folderze, w którym znajduje się plik SWF utwórz plik XML w 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 - White (Flash)" preview="player_white.jpg" launch="index.html">
    <File src="player_white.fap" dst="player_white.swf" />
    <File src="player_white.html" dst="index.html" />
    <Info src="player_white.info" />
  </Player>
</FWACPlayer>
```

Uwaga: Jeżeli masz różne wersje tego samego podstawowego odtwarzacza, możesz je wymienić w pliku XML (jak wyżej).

- 4 Dla każdego elementu Player, umieść pliki źródłowe i docelowe w elementach File.
- 5 (Opcjonalnie) Aby 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 niesformatowany jako HTML, znaki końca linii (ASCII CR), tabulatory (ASCII HT) i znaki nowej linii (ASCII CR) będą usunięte przed wyświetleniem tekstu.
- 6 Utwórz lub edytuj plik MXI, tak aby zmieniony plik SWF i plik HTML zostały umieszczone w folderze „Configurations/Commands/Players”.

Uwaga: Aby opcja Uruchom pokaz slajdów w przeglądarce działała po zakończeniu procesu, pliki SWF i HTML muszą mieć taką samą nazwę.

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 slajdów.

opis Opis całego pokazu slajdów.

firstAlbum Numer pierwszego wyświetlanego albumu; rozpoczyna się od zera.

width Szerokość pokazu slajdów.

height Wysokość pokazu slajdów.

showThumbnails Opcja wyświetlania miniatur. Lub opcja eksportowania miniatur.

thumbWidth Szerokość miniatury.

thumbHeight Wysokość miniatury.

autoStart Automatyczne uruchamianie pokazu slajdów.

allowClick Opcja definiująca możliwość klikania obrazów przez użytkownika.

clickAction Działanie wykonywane po kliknięciu obrazu (otwarcie w nowym oknie, w nowej zakładce lub decyzja odtwarzacza).

Element Album

title Tytuł tego albumu.

opis Opis albumu.

path Nazwa folderu zawierającego obrazy dla tego albumu. Miniatury są eksportowane do folderu Thumbs w podanej ścieżce.

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 Przejście między obrazami podczas pokazu slajdów 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 17: Optymalizacja i eksportowanie

Eksportowanie grafiki z programu Adobe® Fireworks® jest procesem dwustopniowym. Przed wyeksportowaniem grafiki należy ją *zoptymalizować* — wybrać opcje, dzięki którym grafika będzie wyglądała jak najlepiej, ograniczając jednocześnie rozmiar pliku, aby można ją było szybko pobierać.

Kreator eksportu ułatwia wykonanie czynności związanych z procesem optymalizacji. Sugeruje on ustawienia i wyświetla Podgląd obrazu w celu lepszej optymalizacji. Z podglądu obrazu można również korzystać niezależnie od kreatora.

Aby mieć większą kontrolę nad procesem, użyj narzędzi obszaru roboczego, takich jak panel Optymalizacja, przyciski podglądu w oknie dokumentu i okno dialogowe Eksportuj.

W niektórych przypadkach można zapisać grafikę bez jej eksportowania. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „[Zapisywanie dokumentów w innych formatach](#)” na stronie 14.

Użycie Kreatora eksportu

Kreator eksportu przeprowadza cię krok po kroku przez proces optymalizacji i eksportu.

- 1 Wybierz Plik > Kreator eksportu.
- 2 Odpowiedz na pytania, które się pojawiają, i kliknij Kontynuuj na każdym panelu.



Wybierz Docelowy rozmiar eksportowanego pliku w pierwszym panelu, aby optymalizować do maksymalnej wielkości pliku.

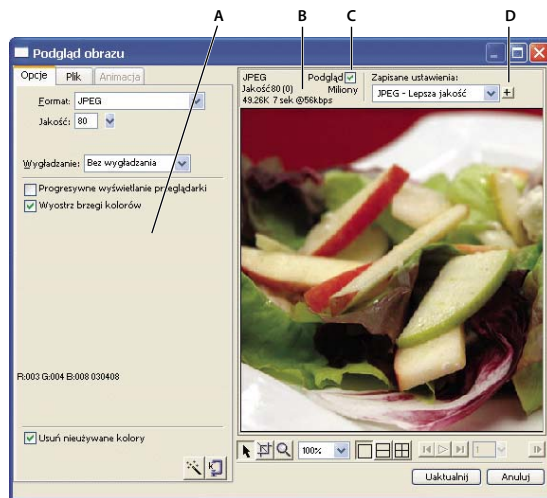
- 3 Kliknij Zakończ w oknie Wyniki analizy w kreatorze.

Otworzy się Podgląd obrazu z polecanymi opcjami eksportu.

Użycie Podglądu obrazu

Podgląd obrazu można otworzyć w Kreatorze eksportu lub korzystając z menu Plik (Plik > Podgląd obrazu).

Obszar podglądu wyświetla dokument lub grafikę w sposób dokładnie taki, jak wygląda po eksporcie i oszacowuje wielkość pliku oraz czas pobierania przy użyciu bieżących ustawień eksportowania.



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

Kiedy eksportujesz animowane pliki GIF lub najazdy JavaScript, oszacowany rozmiar pliku oznacza sumę rozmiarów wszystkich stanów.

Uwaga: Aby zwiększyć prędkość odrysowania Podglądu obrazu, odznacz Podgląd. Aby przestać odrysowywanie obszaru podglądu podczas zmiany ustawień, kliknij Escape.

Zmiana rozmiaru obszaru podglądu

Zmiana wielkości obrazu

- ❖ Kliknij przycisk Powiększenie , a następnie kliknij podgląd, aby go powiększyć. Kliknij przycisk w podglądzie, przytrzymując wciśnięty klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS), aby pomniejszyć obraz.

Przesuwanie obrazu

- ❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Kliknij przycisk Wskaźnik  znajdujący się na dole okna dialogowego i przeciągnij w podglądzie.
 - Przytrzymaj naciśnięty przycisk Spacji, podczas gdy wskaźnik Powiększenie jest aktywny i przeciągnij go w podglądzie.

Podział obszaru podglądu w celu porównania ustawień

- ❖ Kliknij przycisk podziału widoku , , .

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.

Ustawianie opcji podglądu obrazu

Optymalizacja obrazu na podstawie docelowej wielkości pliku

- 1 Kliknij zakładkę Opcje.

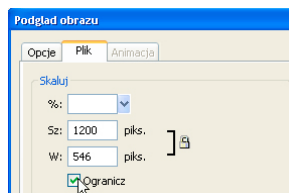
- 2 Kliknij przycisk Optymalizuj do rozmiaru  w kreatorze.
- 3 Wpisz rozmiar pliku w kilobajtach i kliknij OK.

Kreator optymalizacji do rozmiaru próbuje osiągnąć wymaganą wielkość pliku za pomocą następujących 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

Ustawianie rozmiaru eksportowanego obrazu

- 1 Kliknij zakładkę Plik.
- 2 Określ skalę w procentach lub wpisz szerokość i wysokość w pikselach. Wybierz opcję Zachowaj proporcje, aby proporcjonalnie skalować szerokość i wysokość.



Definiowanie tylko fragmentu obrazu do wyeksportowania

- 1 Kliknij zakładkę Plik.
- 2 Zaznacz opcję Eksport obszaru i wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przeciągnij kropkowaną ramkę, która pojawia się wokół podglądu, aż nie uzyskasz żądanego obszaru eksportu. (Przeciągnij do wnętrza podglądu, aby przesunąć ukryty obszar do widoku).
 - Wpisz współrzędne w pikselach, aby określić granicę eksportowanego obszaru.

Wybór ustawień animacji

- 1 Kliknij zakładkę Animacja.
 - Aby wyświetlić pojedynczy stan, wybierz go z listy znajdującej się po lewej stronie okna dialogowego. Możesz również użyć kontrolki stanu znajdujących się w dolnej, prawej części okna dialogowego.
 - Aby odtworzyć animację, kliknij kontrolki Odtwórz/Zatrzymaj po prawej dolnej stronie okna dialogowego.
- 2 Aby określić metodę usuwania stanu, wybierz stan z listy, kliknij ikonę kosza i wybierz z menu wyskakującego jedną z następujących opcji:

Nieokreślona Metoda automatycznego usuwania bieżącego stanu, ignorująca bieżący stan, jeśli następny stan zawiera przezroczystość warstwy. W większości animacji ta domyślna, automatyczna opcja zapewnia najlepszy rezultat oraz najmniejszą wielkość pliku.

Brak Zapisuje bieżący stan, gdy kolejny stan zostanie dodany do widoku. Bieżący stan (oraz poprzednie) może wyświetlać przezroczyste obszary następnego stanu. Dokładny podgląd animacji uzyskanej przy użyciu tej opcji można wyświetlić w przeglądarce.

Przywróć do tła Ignoruje bieżący stan i tymczasowo zastępuje go tłem strony WWW. Jednocześnie jest wyświetlany tylko jeden stan. Tę opcję należy wybrać, jeśli animowane obiekty poruszają się na przezroczystym tle.

- Przywróć do poprzedniej** Ignoruje bieżący stan i chwilowo zastępuje go poprzednim. Tę opcję należy wybrać, jeśli animowane obiekty poruszają się na nieprzezroczystym tle.
- 3 Aby określić opóźnienie stanu, wybierz go z listy i wpisz w polu Opóźnienie stanu czas opóźnienia, wyrażony w jednostkach jednej setnej sekundy.
 - 4 Aby ustawić powtarzanie odtwarzania animacji, kliknij przycisk Zapętlanie i wybierz liczbę powtórzeń z wyskakującego menu.
 - 5 Aby przeprowadzić kadrowanie wszystkich stanów, tak aby wyświetlany był jedynie ten obszar, który różni się pomiędzy nimi, wybierz opcję Kadruj każdy stan. Opcja ta umożliwia zmniejszenie wielkości pliku.
 - 6 Aby wyświetlane były jedynie piksele, które zmieniają się pomiędzy stanami, wybierz opcję Zapisz różnice między stanami. Opcja ta umożliwia zmniejszenie wielkości pliku.

Eksportowanie przy użyciu podglądu obrazu

- 1 Wybierz opcje Plik > Podgląd obrazu.
- 2 Wybierz opcje na każdej z kart.
- 3 Kliknij Eksportuj.
- 4 W oknie dialogowym Eksportuj wpisz nazwę pliku, wybierz miejsce docelowe i ustaw wszelkie pozostałe opcje, a następnie kliknij przycisk Zapisz.

Optymalizacja w przestrzeni roboczej

Program Fireworks posiada funkcje optymalizacji i eksportu w przestrzeni roboczej, które pozwalają kontrolować sposób eksportowania plików. Możesz użyć wstępnie ustawionych funkcji optymalizacji lub dostosować je, określając takie opcje, jak typ pliku i paleta kolorów.

Panel Optymalizacja zawiera najważniejsze funkcje optymalizacji oraz (w przypadku 8-bitowych formatów plików) tabelę, w której wyświetlane są kolory w bieżącej eksportowanej palecie. W panelu wyświetlane są ustawienia, które dotyczą aktywnego wyboru (plasterka lub całego dokumentu).

Przyciski podglądu w oknie dokumentu pokazują, w jaki sposób będzie wyglądała wyeksportowana 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.

Optymalizacja poszczególnych plasterków

Po zaznaczeniu plasterka, w Inspektorze właściwości jest dostępne wyskakujące menu Ustawienia eksportu plasterka, z którego możesz wybrać wcześniej zdefiniowane (zapisane) ustawienia optymalizacji.

- 1 Kliknij plasterek, aby zaznaczyć go. Kliknij z przyciśniętym Shift, aby zaznaczyć więcej niż jeden plasterek.
- 2 Wybierz opcje w panelu Optymalizacja.

Podgląd i porównanie ustawień optymalizacji

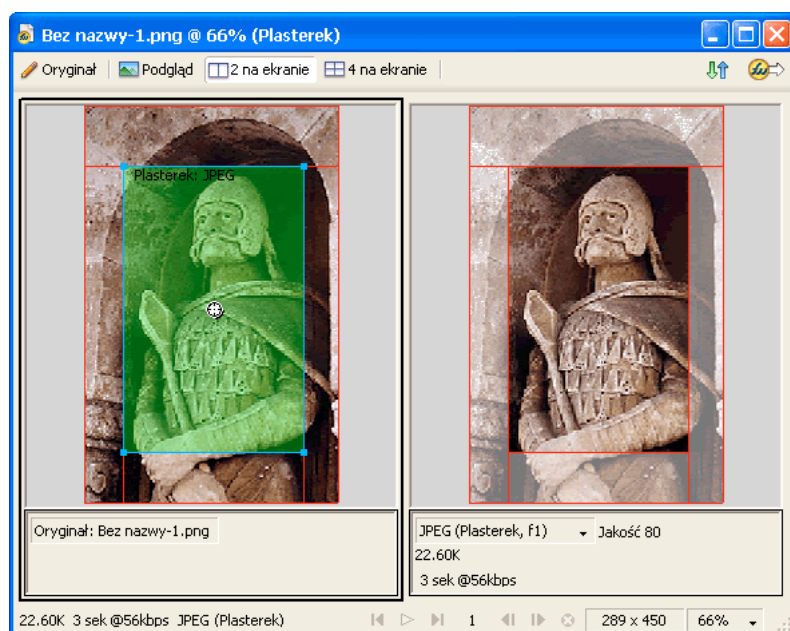
Przyciski podglądu dokumentu pozwalają zapoznać się z wyglądem grafiki w przeglądarce internetowej, po zastosowaniu ustawień optymalizacji. Możesz zobaczyć zachowania najazdu i nawigacji, a także animację.



Przycisk Oryginal i przyciski podglądu dokumentu

Podgląd wyświetla sumę rozmiarów, oczekiwany czas pobierania i format pliku dokumentu. Oczekiwany czas pobierania jest średnim czasem pobierania wszystkich plasterków i stanów przy wykorzystaniu modemu 56K. Widoki 2 na ekranie i 4 na ekranie wyświetlają dodatkową informację, która jest różna w zależności od wybranego typu pliku.

Podczas wyświetlania podglądu możesz zoptymalizować cały dokument lub tylko wybrane plasterki. Nakładka plasterka pomaga w rozróżnieniu plasterków aktualnie optymalizowanych od reszty dokumentu.



Po włączeniu nakładki plasterka, plasterki które nie są optymalizowane będą nieaktywne.

Podgląd grafiki na podstawie aktualnych ustawień optymalizacji

❖ Kliknij przycisk Podgląd w lewej górnej części okna dokumentu.

Uwaga: Kliknij opcję *Ukryj plasterki*  w panelu Narzędzia, aby ukryć plasterki i linie pomocnicze plasterka podczas podglądu.

Porównywanie widoków z różnymi ustawieniami optymalizacji

- 1 Kliknij przycisk 2 na ekranie lub 4 na ekranie w lewej górnej części okna dokumentu.
- 2 Kliknij jeden z podzielonych widoków podglądu.
- 3 Wpisz ustawienia w panelu Optymalizuj.
- 4 Zaznacz inne podglądy i określ różne ustawienia optymalizacji dla każdego podglądu.

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 optymalizowanych wersji.

Przełączanie zoptymalizowanego widoku do oryginalnego widoku w trybie 2 na ekranie lub 4 na ekranie

- 1 Wybierz widok optymalizacji.
- 2 Wybierz opcję Oryginał (Brak podglądu) z menu wyskakującego Podgląd w dolnej części okna podglądu.

Przełączanie widoku oryginału na zoptymalizowany widok 2 na ekranie lub 4 na ekranie

- 1 Wybierz widok, który zawiera oryginał.
- 2 Z menu wyskakującego Podgląd wybierz opcję Podgląd obrazu.

Ukrywanie lub wyświetlanie nakładki plasterka

- ❖ Wybierz Widok > Nakładka plasterka.

Optymalizacja przy użyciu predefiniowanych opcji

Wybierz Okno > Optymalizacja, aby otworzyć panel Optymalizacja. Wybrani predefiniowanej opcji, powoduje ustawienie pozostałych opcji w panelu Optymalizacja.

- ❖ Wybierz uprzednio zdefiniowaną opcję z wyskakującego menu Ustawienia w Inspektorze właściwości lub w panelu Optymalizacja.

GIF z palety WWW 216 Zmienia wszystkie kolory na kolory z palety internetowej. Paleta kolorów zawiera do 216 kolorów.

GIF z palety WWW 256 Konwertuje kolory na najbliższy kolor z palety internetowej. Paleta kolorów zawiera maksymalnie do 256 kolorów.

GIF z palety WWW 128 Konwertuje kolory na najbliższy kolor z palety internetowej. Paleta kolorów zawiera do 128 kolorów.

Adaptacyjny GIF 256 Obejmuje tylko kolory użyte w grafice. Paleta kolorów zawiera maksymalnie do 256 kolorów.

JPEG – lepsza jakość Określa jakość na poziomie 80 i wygładzanie na 0, co powoduje podniesienie jakości grafiki oraz zwiększenie rozmiaru obrazu.

JPEG – mniejszy plik Określa jakość na poziomie 60 i wygładzanie na 2, co tworzy grafikę wielkości połowy pliku w jakości JPEG - lepsza jakość, ale obniża jej jakość.

Animowany GIF 128 tylko z palety internetowej Ustawia format pliku na Animowany GIF i konwertuje kolory na najbliższe kolory z palety internetowej. Paleta kolorów zawiera do 128 kolorów.

Wybieranie typu pliku

Aby dostosować optymalizację, możesz wybrać określony typ pliku z menu wyskakującego Format eksportowanego pliku, a następnie ustawić opcje związane z formatem, takie jak głębokość kolorów, roztrzaskanie i jakość. Wybrane ustawienia można zapisać jako nowe ustawienia predefiniowane.

GIF Format Graphics Interchange Format (GIF) to popularny w Internecie format graficzny, idealny w przypadku komiksów, logo, obrazów z przezroczystymi obszarami i animacji. Format GIF jest najlepszym sposobem kompresji dla obrazów z obszarami o jednolitych kolorach. Pliki GIF mogą zawierać maksymalnie 256 kolorów.

JPEG Format ten rozwinięty został przez grupę Joint Photographic Experts Group specjalnie z myślą o fotografii i wielokolorowych obrazach. 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 Portable Network Graphic (PNG) to uniwersalny format grafiki internetowej obsługujący 32-bitową głębię kolorów oraz przezroczystości lub kanał alfa, który może być rozszerzany. Jednak nie wszystkie przeglądarki obsługują format PNG. Ponieważ PNG jest rodzimym formatem aplikacji Fireworks, pliki Fireworks PNG zawierają dodatkowe informacje, które nie są zapisywane w wyeksportowanych plikach PNG lub plikach utworzonych w innych aplikacjach.

WBMP Wireless BMP (WBMP) jest formatem graficznym utworzonym dla urządzeń mobilnych, takich jak telefony komórkowe, czy PDA. Ten format jest używany na stronach Wireless Application Protocol (WAP). Ponieważ WBMP jest formatem 1-bitowym, widoczne są tylko dwa kolory: czarny i biały

TIFF Tagged Image File Format (TIFF) jest formatem graficznym, który jest używany do przechowywania obrazów bitmapowych. Pliki TIFF są często używane do wydruków. Wiele aplikacji multimedialnych również akceptuje importowane pliki TIFF.

BMP Jest to format plików graficznych w systemie Microsoft Windows. Wiele aplikacji może importować obrazy BMP.

PICT Format ten zaprojektowany został przez firmę Apple Computer i najczęściej używany jest w systemie operacyjnym Macintosh. Większość aplikacji Mac potrafi importować obrazy PICT.

Zobacz także

„[Optymalizowanie plików GIF, PNG, TIFF, BMP i PICT](#)” na stronie 228

„[Optymalizowanie plików JPEG](#)” na stronie 235

Zapisywanie i ponowne wykorzystanie ustawień optymalizacyjnych

Fireworks pamięta ostatnie ustawienia optymalizacyjne, których użyłeś przed wykonaniem następujących czynności:

- Plik > Zapisz
- Plik > Zapisz jako
- Plik > Eksportuj

Fireworks zastosowuje te ustawienia do nowych dokumentów.

Uwaga: Nowe plasterki uzyskują domyślne ustawienia optymalizacji z dokumentu nadrzędnego.

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 stanu w panelu Stany (tylko dla animacji)

Zapisywanie ustawień optymalizacji jako predefiniowanych

Zapisz ustawienia optymalizacji na dole wyskakującego menu Ustawienia w panelu Optymalizuj i w inspektorze Właściwości. Plik z predefiniowanymi ustawieniami jest zapisywany w folderze Export Settings w określonym przez użytkownika folderze konfiguracji Fireworks. Więcej informacji na temat lokalizacji tego folderu można znaleźć w sekcji „[Informacje o plikach konfiguracyjnych użytkownika](#)” na stronie 298.

- 1 Z menu Opcje w panelu Optymalizacja wybierz opcję Zapisz ustawienia.
- 2 Wpisz nazwę dla predefiniowanych ustawień optymalizacji i kliknij OK.

Współużytkowanie zapisanych ustawień optymalizacji z innym użytkownikiem Fireworks

- ❖ Skopiuj zapisane ustawienia predefiniowane optymalizacji z folderu Export Settings do tego samego folderu na innym komputerze.

Uwaga: Miejsce folderu Export Settings jest różny w zależności od używanego systemu operacyjnego.

Usuwanie niestandardowych ustawień optymalizacji

Nie możesz usunąć predefiniowanego ustawienia optymalizacji Fireworks.

- 1 Z menu wyskakującego Zapisane ustawienia w panelu Optymalizacja wybierz ustawienie optymalizacji.
- 2 Z menu Opcje w panelu Optymalizacja wybierz opcję Usuń ustawienia.

Optymalizowanie plików GIF, PNG, TIFF, BMP i PICT

Każdy format pliku graficznego w Fireworks posiada zestaw opcji optymalizacyjnych. 8-bitowe typy plików, takie jak GIF, PNG 8, TIFF 8, BMP 8 i PICT 8 oferują największy zakres funkcji optymalizacji.

 W przypadku grafiki internetowej o ciągłych przejściach tonalnych (np. zdjęcia) należy używać formatu 24-bitowego, takiego jak JPEG (zobacz „[Optymalizowanie plików JPEG](#)” na stronie 235).

Ustawienia optymalizacji programu Fireworks są podobne do 8-bitowych formatów plików graficznych.

W przypadku internetowych formatów, takich jak GIF i PNG, istnieje możliwość określenia stopnia kompresji.

W trakcie wypróbowywania różnych ustawień optymalizacji, możesz użyć przycisków 2 na ekranie lub 4 na ekranie, aby przetestować i porównać wygląd grafiki oraz oszacować wielkość pliku.

Wybieranie palety kolorów

Wszystkie obrazy 8-bitowe zawierają paletę składającą się maksymalnie z 256 dostępnych kolorów. Obraz korzysta tylko z tych kolorów, choć nie musi wykorzystywać wszystkich z nich.

- ❖ W panelu Optymalizacja, z menu wyskakującego Paleta Indeksowana wybierz jedną z następujących opcji:

Adaptacyjna Jest to niestandardowa paleta, pochodząca z bieżących kolorów w dokumencie. Najczęściej oferuje najlepszą jakość obrazu.

Adaptacyjna dla Internetu Adaptacyjna paleta, w której kolory są konwertowane na najbliższy kolor bezpieczny na stronach internetowych. Kolory zgodne z przeglądarkami to te, które pochodzą z palety Internet 216.

Internet 216 Jest paletą 216 najczęściej stosowanych kolorów w systemach Windows i Mac OS. 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 te same kolory, które używane są w obrazie. Tylko obrazy zawierające 256 lub mniej kolorów mogą używać palety Dokładne. W przeciwnym przypadku paleta jest przełączana na Adaptacyjną.

Windows i Mac OS Każda zawiera 256 kolorów zdefiniowanych odpowiednio przez standardy platform Windows i Mac OS.

Skala szarości Jest paletą 256 lub mniejszej liczby 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. Możesz optymalizować i dostosowywać paletę kolorów przy użyciu tablicy kolorów w panelu Optymalizuj.

Importowanie niestandardowej palety

1 Wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Wybierz opcję Wczytaj paletę z panelu Opcje w panelu Optymalizacja.
- 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.

Wybierz głębię kolorów dla obrazu 8-bitowego

Głębia koloru jest liczbą kolorów w grafice. Zmniejszenie głębi kolorów pozwala uzyskać mniejszy rozmiar pliku, ale może również spowodować utratę jakości obrazu. Po zredukowaniu głębi kolorów niektóre kolory są pomijane, zaczynając od tych, które są używane najrzadziej. Piksele zawierające usuwane kolory konwertują się na najbliższy kolor, który pozostał w paletce.

❖ Wykonaj jedną z poniższych czynności:

- W panelu Optymalizacja wybierz kolor z wyskakującego menu Kolory.
- W polu tekstowym wpisz wartość (od 2 do 256).

Uwaga: Liczba na dole tabeli kolorów oznacza faktyczną ilość kolorów widoczną na obrazie. Jeśli liczba nie jest widoczna, kliknij przycisk Przebuduj.

Usuwanie nieużywanych kolorów w obrazie 8-bitowym

Umożliwia to zmniejszenie rozmiaru pliku.

❖ Wybierz opcję Usuń nieużywane kolory z menu Opcje w panelu Optymalizacja.

Dołączanie całej palety kolorów, w tym kolorów nieużywanych w zapisanym obrazie

❖ Oznacz Usuń nieużywane kolory.

Wyświetlanie i edycja kolorów w paletce

Tabela kolorów w panelu Optymalizacja wyświetla kolory w bieżącym podglądzie, gdy pracujesz z paletą kolorów 8-bitową lub mniejszą. Można również modyfikować paletę obrazu. Tabela kolorów automatycznie się uaktualnia, kiedy jesteś w trybie Podglądu. Jest pusty, jeśli optymalizujesz więcej niż jeden plasek jednorazowo lub jeśli nie pracujesz w formacie 8-bitowym.

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. Edytowanie koloru nie zmienia koloru w dokumencie źródłowym.
	Kolor jest zablokowany.
	Kolor jest przezroczysty.
	Kolor pochodzi z palety internetowej.
	Kolor posiada wiele atrybutów. W tym przypadku kolor pochodzi z palety internetowej, jest zablokowany i był edytowany.

Przebudowanie tabeli kolorów w celu uwzględnienia edycji dokonanych w dokumencie

Przycisk Przebuduj jest wyświetlany w dolnej części panelu Optymalizacja, jeśli potrzebne jest przebudowanie.

- ❖ Kliknij przycisk Przebuduj.

Wybór kolorów w paletcie

- Aby wybrać jeden kolor, kliknij go w tabeli kolorów panelu Optymalizacja.
- Aby wybrać kilka kolorów, kliknij je przytrzymując wciśnięty klawisz Control (Windows) lub Command (Mac OS).
- Aby wybrać zakres kolorów, kliknij pierwszy, a następnie naciśnij klawisz Shift i kliknij ostatni kolor w zakresie.

Przeglądanie wszystkich pikseli w dokumencie, które są określonego koloru

- 1 Kliknij przycisk Podgląd w górnej lewej części okna dokumentu.
- 2 Kliknij i przytrzymaj próbkę koloru w tabeli kolorów w panelu Optymalizacja.

Te piksele, które posiadają zaznaczoną próbkę koloru, zmieniają kolor podświetlenia do momentu zwolnienia przycisku myszy.

Uwaga: Kiedy podglądasz piksele w dokumencie przy użyciu widoku 2 na ekranie lub 4 na ekranie, wybierz widok inny niż Oryginał.

Blokowanie i odblokowywanie kolorów w paletcie

Możesz blokować pojedyncze kolory, przez co nie możesz ich usunąć ani zmieniać, kiedy zmieniasz paletę kolorów lub gdy redukujesz liczbę kolorów w paletcie. Jeśli zmienisz paletę na inną po tym, jak kolory zostały zablokowane, będą one dodane do nowej palety.

- Aby włączyć blokowanie dla wybranej próbki koloru, kliknij przycisk kłódki  w dolnej części panelu Optymalizacja. Możesz również kliknąć prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknąć przytrzymując naciśnięty klawisz Control (Mac OS) próbkę koloru i wybierać opcję Zablokuj kolor.
- Aby odblokować wszystkie kolory, wybierz opcję Odblokuj wszystkie kolory z menu Opcje w panelu Optymalizacja.

Edytowanie kolorów w paletcie

Edytowanie koloru zastępuje wszystkie jego wystąpienia w obrazach, które są eksportowane lub zapisywane jako bitmapy. Edytowanie nie zastępuje koloru w pliku źródłowym, z wyjątkiem bitmap. Podczas pracy z bitmapą należy zapisać kopię obrazu w formacie PNG, aby zachować edytowalną wersję pliku źródłowego.

- 1 Wykonaj jedną z poniższych czynności, aby otworzyć systemowy próbnik kolorów:
 - Wybierz kolor i kliknij przycisk Edycja kolorów  w dolnej części panelu Optymalizacja.
 - Kliknij podwójnie kolor w tabeli kolorów.
- 2 Zmiana koloru.

Uwaga: Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij przytrzymując naciśnięty klawisz Control (Mac OS) kolor w paletcie, aby wyświetlić opcje edycji.

Używanie kolorów zgodnych z przeglądarkami

Kolory zgodne z przeglądarkami to takie, które występują na obu platformach Macintosh i Windows. Te kolory nie są roztrząsane, kiedy są oglądane w przeglądarce internetowej na wyświetlaczu komputera ustawionym na 256 kolorów. W przypadku plików Fireworks PNG, zmiana kolorów na zgodne w panelu Optymalizacja będzie dotyczyć tylko eksportowanych wersji obrazu, a nie samego obrazu.

- Aby wymusić zgodność wszystkich kolorów z przeglądarkami, wybierz opcję WWW 216 z menu wyskakującego Paleta indeksowana w panelu Optymalizacja.
- Aby utworzyć adaptacyjną paletę preferującą kolory zgodne z przeglądarkami, wybierz opcję Adaptacyjna WWW z menu wyskakującego Paleta indeksowana w panelu Optymalizacja.
- Aby wymusić najbliższy odpowiednik koloru zgodny z przeglądarką, wybierz kolor z tablicy w panelu Optymalizacja, a następnie kliknij przycisk Przyciągaj do bezp. kolorów WWW .

Używanie roztrząsania w celu stworzenia przybliżonych kolorów, których brakuje w paletcie

Roztrząsanie pozwala stworzyć kolory, których nie ma w bieżącej paletcie, poprzez zastępowanie ich pikselami o podobnej barwie. Z odległości kolory zlewają się i wyglądają, jak brakujący kolor. Roztrząsanie jest szczególnie użyteczne, kiedy eksportujesz obrazy o złożonym mieszanin lub gradiencie lub gdy eksportujesz obrazy fotograficzne do formatu pliku grafiki 8-bitowej, takiej jak GIF.

- ❖ Wpisz wartość w procentach w pole tekstowe Roztrząsaj panelu Optymalizuj.

Uwaga: Roztrząsanie znacznie zwiększa wielkość pliku.

Zapisywanie palety kolorów

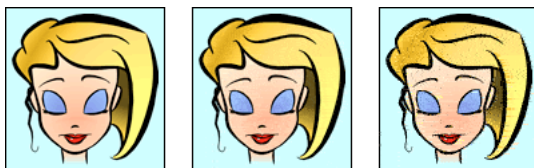
Można zapisać niestandardowe palety jako zewnętrzne pliki palet, które mogą być używane w innych dokumentach Fireworks lub innych aplikacjach obsługujących zewnętrzne pliki palet, takich jak Adobe FreeHand®, Adobe Flash® i Adobe Photoshop®. Zapisane pliki palet mają rozszerzenie .act.

- 1 Wybierz opcję Zapisz paletę z menu Opcje w panelu Optymalizacja.
- 2 Wpisz nazwę i wybierz folder docelowy.
- 3 Kliknij Zapisz.

Możesz wczytać zapisany plik palety do panelu Próbki lub panelu Optymalizacja, aby użyć go podczas eksportowania innych dokumentów.

Dostosowanie kompresji

Pliki GIF można kompresować poprzez zmianę ustawienia utraty jakości. Wyższe ustawienia stratne mogą spowodować zmniejszenie pliku, ale jednocześnie obniżyć jakość obrazu. Ustawienie poziomu utraty w zakresie od 5 do 15 daje zwykle najlepsze rezultaty.

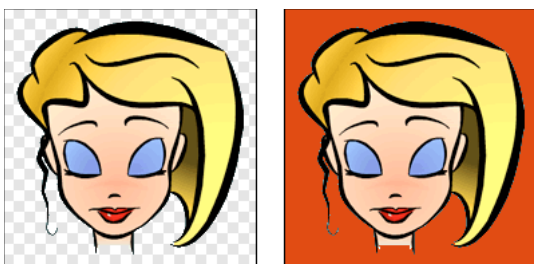


Oryginalny GIF; wartość stratna 30; wartość stratna 100

❖ W panelu Optymalizacja wpisz wartość utraty jakości.

Tworzenie przezroczystych obszarów

Obszary przezroczyste w plikach GIF i 8-bitowych plikach PNG umożliwiają wyświetlanie w tych miejscach obrazu tła ze strony WWW. W programie Fireworks obszary przezroczyste są oznaczone w oknie dokumentu białą-szarą szachownicą.



Podgląd optymalizowanego obrazu w Fireworks; obraz eksportowany z przezroczystością i umieszczony na stronie internetowej o kolorowym tle

Uwaga: Pomimo, że 32-bitowe pliki PNG mogą zawierać obszary przezroczyste, w panelu Optymalizacja nie jest dostępna dla nich opcja przezroczystości.

W przypadku obrazów GIF użyj *indeksu przezroczystości*, który umożliwia włączanie i wyłączanie pikseli o określonej wartości koloru.

Domyślnie obrazy GIF są eksportowane bez przezroczystości. Nawet jeśli obszar roboczy pod obrazem lub obiektem jest przezroczysty w widoku Oryginał w programie Fireworks, tło dla tego obrazu może nie być przezroczyste, jeśli przed wyeksportowaniem nie zostanie wybrana opcja Indeks przezroczystości.

W przypadku plików PNG możesz użyć przezroczystości alfa, która jest często używana w eksportowanej grafice zawierającej gradient przezroczystości oraz półprzezroczyste piksele. Choć przezroczystość nie jest szczególnie przydatna do celów związanych z Internetem (ponieważ większość przeglądarek internetowych nie obsługuje formatu PNG), warto jednak z niej skorzystać podczas eksportowania do programu Flash lub Adobe Director, ponieważ obie te aplikacje obsługują ten typ przezroczystości.

Uwaga: Ustawienie kolorów na przezroczyste dotyczy tylko eksportowanych wersji obrazu, a nie bieżących. W podglądzie możesz także zobaczyć, jak będzie wyglądał wyeksportowany obraz.

Zobacz także

„Eksportowanie z obszaru roboczego” na stronie 237

Tworzenie przezroczystego tła obrazu

- 1 Kliknij przycisk 2 na ekranie lub 4 na ekranie w górnej lewej części okna dokumentu. W widoku 2 na ekranie lub 4 na ekranie, kliknij widok inny niż oryginalny.
- 2 W panelu Optymalizacja (Okno > Optymalizuj) wybierz format pliku GIF lub PNG 8. Następnie wybierz opcję Przezroczystość indeksowana z menu Wybierz typ przezroczystości.

Kolor kanwy jest przezroczysty w podglądzie, a grafika jeszcze nie została przetransportowana.

Wybieranie koloru dla przezroczystości

- 1 Kliknij przycisk 2 na ekranie lub 4 na ekranie w górnej lewej części okna dokumentu. W widoku 2 na ekranie lub 4 na ekranie, kliknij widok inny niż oryginalny.
- 2 W panelu Optymalizacja (Okno > Optymalizuj) wybierz format pliku GIF lub PNG 8. Następnie wybierz opcję Przezroczystość indeksowana z menu Wybierz typ przezroczystości.
- 3 Aby zaznaczyć inny kolor, kliknij przycisk Wybierz kolor przezroczystości .
- 4 Kliknij próbkę koloru na tablicy kolorów w panelu Optymalizacja lub kliknij kolor w dokumencie.

Dodawanie i usuwanie przezroczystych kolorów

- 1 Kliknij przycisk 2 na ekranie lub 4 na ekranie w górnej lewej części okna dokumentu. W widoku 2 na ekranie lub 4 na ekranie, kliknij widok inny niż oryginalny.

Uwaga: Możesz dodawać i usuwać przezroczyste kolory w widoku Oryginał, jednak efekty będą widoczne dopiero po wyświetleniu podglądu.

- 2 W panelu Optymalizacja (Okno > Optymalizuj) wybierz format pliku GIF lub PNG 8. Następnie wybierz opcję Przezroczystość indeksowana z menu Wybierz typ przezroczystości.
- 3 W dolnej części panelu kliknij przycisk Dodaj kolor do przezroczystości  lub Usuń kolor z przezroczystości .
- 4 Kliknij próbkę na tablicy kolorów lub kliknij kolor w podglądzie dokumentu.

Wstawianie przeplotu do obrazów; stopniowe wyświetlanie

Obrazy z przeplotem wyświetlane są w przeglądarce internetowej początkowo w niskiej rozdzielczości, a następnie w trakcie pobierania przechodzą do pełnej rozdzielczości.

Uwaga: Ta opcja jest tylko dostępna dla formatów GIF i PNG. Możesz uzyskać podobne wyniki na JPEG poprzez ustawienie go jako progresywny.

- ❖ Z menu Opcje w panelu Optymalizacja wybierz opcję Z przeplotem.

Dopasowywanie docelowego koloru tła

Po wygładzeniu obiekty wyglądają bardziej gładko, dzięki stopieniu koloru obrazu z tłem. Na przykład, jeśli obiekt jest czarny, a strona, na której się znajduje jest biała, wygładzanie dodaje kilka odcieni szarości wokół ramki obiektu, aby uzyskać gładkie przejście między czernią a bielą.



- ❖ W panelu Optymalizuj wybierz kolor z wyskakującego menu Otoczka. Wybierz go na tyle blisko koloru docelowego tła, na ile jest to możliwe.

***Uwaga:** Wygładzanie jest stosowane tylko do obiektów o nieostrych krawędziach, które leżą bezpośrednio na wierzchu kanwy.*

Usuwanie otoczek

Kiedy utworzysz przezroczysty kolor dla kanwy, na której wcześniej obraz był wygładzany, piksele z czasu wygładzania pozostaną. Podczas eksportowania (w niektórych przypadkach – zapisywania) grafiki i umieszczania jej na stronie internetowej z innym kolorem tła, otaczające piksele wygładzanego obiektu mogą się pojawić na tle strony internetowej jako obwódka.



Zapobieganie powstawaniu obwódek w 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.

Ręczne usuwanie otoczek z plików GIF lub innych plików graficznych

- 1 Po otwarciu pliku w programie Fireworks, kliknij przycisk 2 na ekranie lub 4 na ekranie w lewej górnej części okna dokumentu. W widoku 2 na ekranie lub 4 na ekranie, kliknij widok inny niż oryginalny.
 - 2 W panelu Optymalizacja wybierz Indeks przezroczystości 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.



Optymalizowanie plików JPEG

Przy użyciu panelu Optymalizuj, możesz optymalizować pliki JPEG poprzez opcje kompresji i wygładzania.

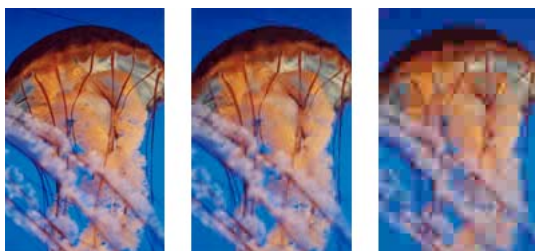
Pliki JPEG są zawsze zapisywane i eksportowane w kolorze 24-bitowym, więc nie możesz optymalizować pliku JPEG poprzez edycję jego palety kolorów. Kiedy zaznaczysz obraz JPEG, tabela kolorów będzie pusta.

W trakcie wypróbowywania różnych ustawień optymalizacji możesz użyć przycisków 2 na ekranie lub 4 na ekranie, aby przetestować i porównać wygląd pliku JPEG oraz oszacować jego wielkość.

Uwaga: Pliki JPEG możesz zapisywać bezpośrednio w oknie dialogowym „Zapisz jako”.

Ustawianie jakości JPEG

JPEG jest formatem stratnym, co oznacza, że część danych obrazu jest gubiona podczas kompresji, co zmniejsza jakość ostatecznej wersji pliku.



Oryginalny obraz; jakość ustawiona na 50; jakość ustawiona na 20

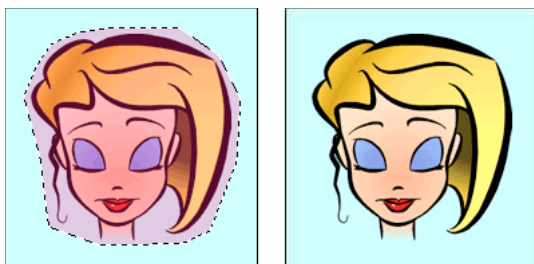
❖ Ustaw jakość za pomocą suwaka wyskakującego menu Jakość w panelu Optymalizuj.

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 pliku JPEG

W celu zmniejszenia rozmiaru obrazu przy zachowaniu jakości najważniejszych obszarów, można przeprowadzić kompresję ważniejszych obszarów przy użyciu wyższego ustawienia jakości, a obszary o mniejszym znaczeniu, takie jak tło, przy użyciu niższego ustawienia jakości.



Wybrane obszary w tym obrazie zostały skompresowane na poziomie 90, a niezaznaczone obszary na poziomie 50.

- 1 W widoku Oryginał zaznacz obszar grafiki, który chcesz skompresować za pomocą jednego z narzędzi Ramka zaznaczenia.
- 2 Wybierz Modyfikuj > Selektowny JPEG > Zapisz zaznaczenie jako maskę JPEG.
- 3 Wybierz format JPEG z menu wyskakującego Format eksportowanego pliku w panelu Optymalizacja.
- 4 Kliknij przycisk Edytuj opcje jakości selektywnej w panelu Optymalizuj.
- 5 Zaznacz Włącz jakość selektywną i wpisz wartość w polu tekstowym.
Wprowadzenie niskiej wartości powoduje zastosowanie większej kompresji obszaru w porównaniu z pozostałą częścią obrazu. Wprowadzenie wysokiej wartości oznacza zastosowanie mniejszej kompresji obszaru w porównaniu z pozostałą częścią obszaru.
- 6 (Opcjonalnie) Zmień kolor nakładki dla selektywnego obszaru JPEG. To nie ma wpływu na wyjście.
- 7 Aby wyeksportować wszystkie elementy tekstowe na wysokim poziomie, niezależnie od wartości opcji Selektowna jakość, wybierz opcję Zachowaj jakość tekstu.
- 8 W celu wyeksportowania symboli przycisków na wysokim poziomie jakości, wybierz opcję Zachowaj jakość przycisków.

Modyfikowanie selektywnej kompresji obszarów JPEG

- 1 Wybierz Modyfikuj > Selektowny JPEG > Przywróć maskę JPEG jako zaznaczenie.
- 2 Użyj narzędzia Ramka zaznaczenia lub innego narzędzia zaznaczenia, aby zmienić rozmiar obszaru.
- 3 Wybierz Modyfikuj > Selektowny JPEG > Zapisz zaznaczenie jako maskę JPEG.
- 4 (Opcjonalnie) Zmień ustawienia jakości selektywnej w panelu Optymalizacja.

Uwaga: Aby cofnąć zaznaczenie, wybierz Modyfikuj > Selektowny JPEG > Usuń maskę JPEG.

Rozmycie lub wyostrenie szczegółów w 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.

Użyj Wyostrz krawędzie JPEG podczas eksportowania lub zapisywania plików JPEG z tekstem lub detalami, aby wyostrić te obszary. To ustawienie powoduje zwiększenie wielkości pliku.

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby rozmyć szczegóły, wybierz opcję Wygładzanie w panelu Optymalizacja.
- Aby wyostrić szczegóły, wybierz opcję Wyostrz krawędzie JPEG z panelu Optymalizacja w menu Opcje.

Tworzenie progresywnego obrazu JPEG

Progresywne pliki JPEG, podobnie jak obrazy GIF i PNG z przeplotem, są wyświetlane początkowo z niską rozdzielczością, a ich jakość zwiększa się w miarę ich pobierania.

❖ Z menu Opcje w panelu Optymalizacja wybierz opcję Progresywny JPEG.

Uwaga: Niektóre starsze aplikacje edytujące bitmapy nie potrafią otworzyć progresywnych JPEG.

Eksportowanie z obszaru roboczego

Po dokonaniu optymalizacji, grafikę lub dokument można eksportować (lub zapisać, w zależności od oryginalnego typu pliku).

Możesz eksportować (albo w niektórych przypadkach, zapisać) dokument jako pojedynczy obraz GIF, JPEG lub w innym formacie pliku graficznego. Możesz także eksportować cały dokument jako plik HTML i powiązane pliki obrazów, wybrane plasterki lub określony obszar. Dodatkowo, możesz eksportować stany i warstwy Fireworks do osobnych plików obrazu.

Domyślne miejsce, do którego Fireworks eksportuje pliki, jest określone przez:

- 1 Bieżące preferencje eksportowania dokumentu, które zostały zdefiniowane, jeśli dokument był kiedykolwiek eksportowany, a następnie zapisany jako plik PNG.
- 2 Bieżące miejsce eksportu/zapisu, które zostało zdefiniowane, gdy dokonywano przeszukiwania rozpoczynającego się w domyślnej lokalizacji, określonej w oknie dialogowym Zapisz, Zapisz jako lub Eksportuj.
- 3 Lokalizacja bieżącego 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 można znaleźć w sekcji „[Zapisywanie plików programu Fireworks](#)” na stronie 13.

Eksportowanie stron w formie plików obrazów

- 1 Wybierz polecenie Plik > Eksportuj.
- 2 Wybierz położenie dla eksportowanych plików.
- 3 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Wybierz opcję Tylko obrazy z menu wyskakującego Eksportuj, a następnie zaznacz lub anuluj zaznaczenie pola wyboru Tylko bieżąca strona. Strony zostaną wyeksportowane w formacie obrazu ustawionym w panelu Optymalizacja.
 - Wybierz polecenie Strony do plików z wyskakującego menu Eksportuj oraz opcję Obrazy z wyskakującego menu Eksportuj jako. Strony zostaną wyeksportowane w formacie obrazu ustawionym w panelu Optymalizacja.
 - Wybierz polecenie Strony do plików wyskakującym menu Eksportuj i opcję Fireworks PNG w wyskakującym menu Eksportuj jako. Każda strona zostanie wyeksportowana jako oddzielny plik PNG, zgodny wstecz z programem Fireworks 8.

Eksportowanie pojedynczego obrazu

Jeśli pracujesz z istniejącym obrazem, który został otwarty w Fireworks, raczej możesz go zapisać niż eksportować. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „[Zapisywanie dokumentów w innych formatach](#)” na stronie 14.

Uwaga: Aby eksportować tylko niektóre obrazy w dokumencie, musisz najpierw pociąć na plasterki twój dokument, a następnie eksportować tylko wybrane plasterki.

- 1 W panelu Optymalizacja wybierz format pliku i ustaw opcje dla danego formatu.
- 2 Wybierz polecenie Plik > Eksportuj.
- 3 Wybierz miejsce do eksportu pliku obrazu.
Dla grafiki internetowej najlepszym miejscem jest folder w lokalnej witrynie.
- 4 Wpisz nazwę pliku bez rozszerzenia. Rozszerzenie zostanie dodane podczas eksportowania, w zależności od typu pliku.
- 5 Z wyskakującego menu Eksportuj wybierz opcję Tylko obrazy.
- 6 Kliknij Zapisz.

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.

Przed eksportowaniem upewnij się, czy wybrałeś odpowiedni styl HTML z okna dialogowego Ustawienia HTML. Zobacz „[Ustawienia opcji eksportowania HTML](#)” na stronie 245.

Eksportowanie wszystkich plasterków

- 1 Wybierz polecenie Plik > Eksportuj.
- 2 Przejdź do folderu na dysku twardym, do którego ma zostać wyeksportowany plik.
- 3 Z menu Eksportuj wybierz opcję HTML i Obrazy.
- 4 Wpisz nazwę pliku w oknie Nazwa pliku (Windows) lub Save As (Mac OS).
- 5 Z wyskakującego menu HTML wybierz opcję Eksportuj plik HTML.
- 6 Z wyskakującego menu Plasterki wybierz opcję Eksportuj plasterki.
- 7 (Opcjonalne) Wybierz opcję Wyślij obrazy do podfolderu.
- 8 Kliknij Zapisz.

Eksportowanie wybranych plasterków

- 1 Kliknij z przyciśniętym Shift, aby zaznaczyć wiele plasterków.
- 2 Wybierz polecenie Plik > Eksportuj.
- 3 Wybierz lokalizację, w której mają zostać zapisane wyeksportowane pliki, np. folder w lokalnym serwisie WWW.
- 4 Z menu Eksportuj wybierz opcję HTML i Obrazy.
- 5 Wpisz nazwę pliku bez rozszerzenia. Rozszerzenie zostanie dodane podczas eksportowania, w zależności od typu pliku.
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.
- 6 Z wyskakującego menu Plasterki wybierz opcję Eksportuj plasterki.
- 7 Aby wyeksportować tylko zaznaczone wcześniej plasterki, wybierz opcję Tylko zaznaczone plasterki i upewnij się, że opcja Dołącz obszary bez plasterków *nie* jest zaznaczona.

8 Kliknij Zapisz.

Aktualizacja plasterka

Jeśli dokument zawierający plasterki został już wyeksportowany, a następnie dokonano w nim zmian w programie Fireworks, można zaktualizować tylko obraz lub plasterki, który uległ zmianie. Aby ułatwić lokalizację nowych plasterków, należy nadawać im niestandardowe nazwy.

- 1 Ukryj plasterki i edytuj obszar znajdujący się pod nim.
- 2 Pokaż ponownie plasterki.
- 3 Kliknij plasterki prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij przytrzymując naciśnięty klawisz Control (Mac OS) i wybierz opcję Eksportuj wybrany plasterki.
- 4 Zaznacz ten sam folder, co dla plasterka źródłowego wykorzystując tę samą nazwę bazową, a następnie kliknij przycisk Zapisz.
- 5 Kliknij OK, kiedy pojawi się pytanie o nadpisanie istniejącego pliku.

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 zoptymalizowaniu animacji, jest ona gotowa do eksportu. Możesz wyeksportować animację do jednego z następujących typów plików:

Animowane pliki GIF Pliki te dają najlepsze rezultaty w grafikach typu klipart i rysunkach.

Pliki Flash SWF lub Fireworks PNG (eksportowanie nie jest wymagane) Wyeksportuj animację w formacie SWF, aby zaimportować ją do programu Flash. Możesz też pominąć etap eksportowania i zaimportować plik Fireworks PNG bezpośrednio do programu Flash. Przy użyciu tej bezpośredniej metody możesz importować wszystkie warstwy i stany animacji, a następnie edytować je w programie Flash. Zobacz „[Praca z programem Flash](#)” na stronie 259.

Wiele plików Wyeksportowanie stanów lub warstw animacji do postaci kilku plików jest przydatne, gdy na różnych warstwach znajduje się wiele symboli dla tego samego obiektu. Na przykład możesz eksportować reklamówkę w formie banera jako wiele plików rozbijając ją na pojedyncze elementy. Zobacz „[Eksportowanie stanów lub warstw jako wiele plików](#)” na stronie 240.

Jeśli dokument zawiera więcej niż jedną animację, możesz wstawić plasterki, aby eksportować każdą z nich z innymi ustawieniami, takimi jak zapętlenie czy opóźnienie klatki.

Eksportowanie animowanego pliku GIF

- 1 Wybierz Zaznacz > Odznacz, aby odznaczyć wszystkie plasterki i obiekty, a następnie zaznacz Animowany GIF jako format pliku w panelu Optymalizacja.
- 2 Wybierz polecenie Plik > Eksportuj.
- 3 Wpisz nazwę dla pliku i wybierz miejsce docelowe.
- 4 Kliknij Zapisz.

Eksportowanie wielu animowanych plików GIF z różnymi ustawieniami animacji

- 1 Kliknij animację z wciśniętym Shift, aby zaznaczyć je wszystkie.
- 2 Wybierz Edycja > Wstaw > Plasterki prostokątne lub Plasterki wielokątne.
- 3 W polu komunikatu kliknij opcję Wiele.

- 4 Wybierz oddzielnie każdy plasterek i użyj panelu Stany, aby ustawić różne ustawienia animacji dla każdego z nich.
- 5 Wybierz wszystkie plasterki, które chcesz animować, a następnie wskaż w panelu Optymalizacja Animowany GIF jako format pliku.
- 6 Kliknij plasterek prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij przytrzymując naciśnięty klawisz Control (Mac OS) i wybierz opcję Eksportuj wybrany plasterek, aby wyeksportować poszczególne plasterki. W oknie dialogowym Eksportuj wpisz nazwę dla pliku, określ jego miejsce docelowe i kliknij Zapisz.

Eksportowanie stanów lub warstw jako wiele plików

Program Fireworks może eksportować każdą warstwę lub stan w dokumencie jako osobny plik obrazu, przy użyciu ustawień optymalizacji określonych w panelu Optymalizacja. Nazwa warstwy lub stanu wpływa na nazwę każdego eksportowanego pliku. Ta metoda eksportu jest czasami używana dla eksportowanych animacji.

- 1 Wybierz polecenie Plik > Eksportuj.
- 2 Wpisz nazwę pliku w wybrany folder docelowy.
- 3 W wyskakującym menu Eksportuj wybierz opcję:

Stany do plików Eksportuje stany jako wiele plików.

Warstwy na pliki Eksportuje warstwy jako wiele plików.

Uwaga: Eksportowane są wszystkie warstwy w bieżącym stanie.

- 4 Aby automatycznie kadrować każdy wyeksportowany obraz uwzględniając tylko obiekty w stanach, wybierz opcję Przytnij obrazy. Aby uwzględnić cały obszar roboczy (wraz z pustymi obszarami pomiędzy obiektami), anuluj zaznaczenie tej opcji.
- 5 Kliknij Zapisz.

Eksportowanie obszaru z dokumentu

- 1 Z panelu Narzędzia wybierz narzędzie Eksport obszaru .
- 2 Przeciągnij ramkę zaznaczenia, która określa, jaka część dokumentu ma zostać eksportowana.

Uwaga: Możesz ustawiać pozycję ramki zaznaczenia podczas przeciągania jej. Przytrzymując wciśnięty przycisk myszki, naciśnij 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:
 - Aby zmienić rozmiar ramki obszaru eksportowania z zachowaniem jej proporcji, naciśnij klawisz Shift i przeciągnij uchwyt.
 - Aby zmienić rozmiar ramki względem punktu środkowego, przeciągnij uchwyt naciskając klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).
 - Aby zachować proporcje i zmienić rozmiar ramki względem punktu środkowego, przeciągnij uchwyt naciskając klawisze Alt-Shift (Windows) lub Option-Shift (Mac OS).
- 4 Podwójne kliknij wewnątrz ramki zaznaczenia eksportowanego obszaru, aby przejść do Podglądu obrazu.
- 5 Dostosuj ustawienia w Podglądzie obrazu i kliknij Eksportuj.
- 6 Wpisz nazwę pliku w wybrany folder docelowy.
- 7 W wyskakującym menu Eksportuj zaznacz Tylko obrazy.

8 Kliknij Zapisz.

Uwaga: Aby anulować bez eksportowania, kliknij podwójnie poza ramką zaznaczenia eksportowanego obszaru, naciśnij *Escape* lub zaznacz inne narzędzie.

Eksportowanie plików HTML

Jeśli nie zostaną określone inne ustawienia, podczas eksportowania pociętego na plasterki dokumentu Fireworks wyeksportowany zostanie plik HTML i powiązane z nim obrazy. Aby definiować, w jaki sposób Fireworks eksportuje HTML, użyj okna dialogowego Ustawiania HTML.

Fireworks generuje czysty HTML, który może być odczytany w większości przeglądarek internetowych i edytorów HTML. Domyślnie podczas eksportowania jest używane kodowanie UTF-8.

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.
- Eksportowanie plików HTML w postaci warstw CSS (Cascading Style Sheet) oraz XHTML.
- Użyj polecenia Uaktualnij HTML, aby dokonać zmian w utworzonym wcześniej pliku HTML.

Fireworks pozwala na eksportowanie HTML do formatów Standardowy, Dreamweaver, Microsoft® FrontPage® i Adobe GoLive®.

Uwaga: Adobe Dreamweaver jest ściśle zintegrowany z Fireworks. Fireworks w inny sposób dokonuje eksportu HTML do Dreamweaver niż do innych edytorów HTML. W przypadku eksportowania plików Fireworks HTML do programu Dreamweaver patrz sekcja „Praca z programem Dreamweaver” na stronie 249.

Ta metoda eksportu Fireworks HTML do innych aplikacji jest idealna, jeśli pracujesz w grupie. Ta metoda dzieli obieg pracy na części, dzięki czemu jedna osoba zajmuje się danym zadaniem w jednej aplikacji, po czym inna osoba może go przejąć, używając innego programu.

Dołączanie komentarzy do eksportowanego pliku HTML

Komentarze Fireworks HTML zaczynają się od ciągu `<!--` i kończą ciągiem `-->`. Wszystko między tymi dwoma znacznikami nie jest interpretowane jako kod HTML czy JavaScript.

- ❖ Przed eksportowaniem wybierz opcję Dołącz komentarze HTML w zakładce Ogólne okna dialogowego Ustawienia HTML.

Wyniki eksportowania

Podczas eksportowania lub kopiowania pliku HTML z programu Fireworks, generowane są następujące elementy:

- Jeśli dokument zawiera elementy interaktywne, kod HTML niezbędny do połączenia pociętych obrazów i kodu JavaScript. Fireworks HTML zawiera łącza 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 plikiem GIF o rozmiarze 1x1 pikseli, którego program Fireworks używa do wstawiania odstępów, gdy pocięte na plasterki obrazy zostają na nowo połączone w tabeli HTML. Możesz wybrać, czy Fireworks ma eksportować plik odstępu.
- Podczas eksportowania menu wyskakujących, eksportowane są następujące elementy: pliki mm_css_menu.js i .css zawierające kod CSS menu wyskakującego. 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 plików Fireworks HTML

- 1 Wybierz polecenie Plik > Eksportuj.
- 2 Przejdź do folderu na dysku twardym, do którego ma zostać wyeksportowany plik.
- 3 Z menu Eksportuj wybierz opcję HTML i Obrazy.
- 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.

Uwaga: Należy pamiętać o wybraniu własnego edytora HTML jako stylu HTML. W przeciwnym razie interaktywne elementy, takie jak przyciski i najazdy, nie będą dobrze działały po zaimportowaniu do edytora HTML.

- 5 Kliknij przycisk OK.
- 6 Z wyskakującego menu HTML wybierz opcję Eksportuj plik HTML.
- 7 Jeśli twój plik zawiera plasterki, wybierz Eksportuj plasterki z wyskakującego menu Plasterki.
- 8 Aby zapisać obrazy w oddzielnym folderze, wybierz opcję Wyślij obrazy do podfolderu. Możesz wybrać określony folder lub użyć domyślnego folderu obrazów w programie Fireworks.
- 9 Jeśli eksportujesz wielostronicowy dokument Fireworks, usuń zaznaczenie pola wyboru Tylko bieżąca strona, aby eksportować wszystkie strony do oddzielnych dokumentów HTML.
- 10 Kliknij Zapisz.

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 kodu HTML do Schowka

Możesz kopiować kod HTML do Schowka w programie Fireworks na dwa różne sposoby. Możesz użyć polecenia Kopiuj kod HTML lub skorzystać z opcji Kopiuj do schowka w oknie dialogowym Eksportuj. Kod HTML można następnie wkleić do dokumentu w wybranym edytorze HTML.

Podczas określania sposobu, w jaki kod Fireworks HTML ma zostać umieszczony w innych aplikacjach, należy rozważyć następujące wady kopiowania kodu HTML do Schowka:

- Brak 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 zaznaczyłeś opcję Dołącz komentarze HTML na karcie Ogólne w oknie dialogowym Ustawienia HTML.

Kopiowanie kodu Fireworks HTML przy użyciu opcji Kopiuj kod HTML

- 1 Wybierz Edycja > Kopiuj kod HTML.
- 2 Postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi w kreatorze. Gdy 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.

Kopiowanie kodu Fireworks HTML przy użyciu okna dialogowego Eksportuj

- 1 Wybierz polecenie Plik > Eksportuj.
- 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 Z menu Eksportuj wybierz opcję HTML i Obrazy.
- 4 Z menu wyskakującego HTML wybierz opcję Kopiuj do Schowka.
- 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 Zapisz.

Wklejanie kodu HTML skopiowanego z programu Fireworks do dokumentu HTML

- 1 W twoim edytorze HTML otwórz istniejący dokument HTML lub utwórz nowy. Zapisz dokument w tym samym miejscu, do którego eksportowałeś swoje obrazy.

Uwaga: Zapisywanie pliku HTML w tym samym miejsce, w jakim znajdują się eksportowane obrazy, nie jest konieczne, jeśli używasz programu Dreamweaver. Jeśli eksportujesz obrazy z programu Fireworks do witryny Dreamweaver i zapisujesz plik HTML w obrębie tej witryny, program Dreamweaver automatycznie poprawi ścieżki do połączonych obrazów.

- 2 Wyświetl kod HTML i umieść punkt wstawiania pomiędzy znacznikami <BODY>.

Uwaga: Kod HTML skopiowany z programu Fireworks nie zawiera otwierających oraz zamykających tagów <HTML> i <BODY>.

- 3 Wklej kod HTML.

Jeśli to możliwe, podczas kopiowania do Schowka wyeksportuj obrazy do docelowej lokalizacji na stronie internetowej. Fireworks używa względnych adresów URL, więc jeśli HTML lub obrazy zmienią miejsce, łączy URL przestają działać.

Kopiowanie kodu z eksportowanego pliku Fireworks i wklejanie go do innego dokumentu HTML

- 1 Otwórz plik Fireworks HTML, który eksportowałeś, w edytorze HTML.
- 2 Podświetl potrzebny kod i kopij go do Schowka
- 3 Otwórz istniejący dokument HTML lub utwórz nowy.

- 4 Wklej kod do nowego pliku HTML. Nie musisz kopiować tagów <HTML> i <BODY>, ponieważ są one już umieszczone w docelowym dokumencie HTML.

Jeśli wybierzesz Dołącz komentarze HTML w oknie dialogowym Ustawienia HTML w programie Fireworks, postępuj zgodnie z instrukcjami w komentarzach, aby kopiować i wklejać kod do odpowiednich lokacji.

- 5 Jeśli dokument Fireworks zawiera elementy interaktywne, skopiuj kod JavaScript.

Kod JavaScript jest otoczony tagami <SCRIPT> i jest umieszczony w sekcji <HEAD> dokumentu. Skopiuj i wklej całą sekcję <SCRIPT>, chyba że docelowy dokument zawiera już sekcję <SCRIPT>. W takim przypadku powinieneś skopiować i wkleić samą zawartość sekcji <SCRIPT> do istniejącej już sekcji <SCRIPT>, uważając aby nie nadpisać istniejącej zawartości. Upewnij się również, czy nie duplikujesz funkcji JavaScript w sekcji <SCRIPT> po wklejeniu kodu.

Aktualizacja wyeksportowanego kodu HTML

Aktualizacja umożliwia dokonywanie zmian w dokumencie Fireworks HTML, który został wcześniej wyeksportowany. Funkcja ta jest przydatna, gdy należy zaktualizować jedynie część dokumentu.

Uwaga: Funkcja Uaktualnij HTML działa inaczej w dokumentach Dreamweaver, niż w innych dokumentach HTML. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Praca z programem Dreamweaver” na stronie 249.

Kiedy uaktualniasz, 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.

- 1 Wybierz Plik > Uaktualnij HTML.
- 2 Wybierz plik, który ma zostać zaktualizowany.
- 3 Kliknij przycisk Otwórz.
- 4 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Jeśli nie został znaleziony żaden HTML wygenerowany przez Fireworks, kliknij OK, aby wstawić nowy HTML na końcu dokumentu.
 - Jeśli został odnaleziony HTML wygenerowany przez Fireworks, wybierz jedną z poniższych możliwości i kliknij OK:

Zastąp obrazy i ich HTML Zastępuje wcześniejszy kod Fireworks HTML

Uaktualnij tylko obrazy Nadpisuje tylko obrazy

- 5 Jeśli pojawia się okno dialogowe Wybierz folder obrazów, wybierz folder i kliknij Otwórz.

Eksportowanie warstw CSS

Warstwy CSS mogą być położone jedna na drugiej. W Fireworks zwykle wyjście HTML nie nawarstwia się.

- 1 Wybierz polecenie Plik > Eksportuj.
- 2 Wpisz nazwę pliku w wybierz folder docelowy.
- 3 Z menu Eksportuj wybierz opcję CSS i Obrazy.
 - Aby eksportować tylko bieżący stan, wybierz Tylko bieżący stan.
 - Aby eksportować tylko bieżącą stronę, wybierz Tylko bieżącą stronę.
 - Aby wybrać folder dla podobrazów, wybierz opcję Wyślij obrazy do podfolderu.
- 4 Kliknij Opcje, aby określić właściwości strony HTML.

- 5 Kliknij opcję Przeglądaj, aby wybrać obraz tła i ustawić sposób nakładania obrazu tła:
 - Wybierz opcję Brak powtarzania, aby wyświetlić obraz tylko jeden raz.
 - Wybierz opcję Powtarzaj, aby powtarzać obraz (układać obok siebie) w poziomie i w pionie.
 - Wybierz opcję Powtórz-x, aby układać obraz obok siebie w poziomie.
 - Wybierz opcję Powtórz-y, aby układać obraz obok siebie w pionie.
- 6 Wybierz wyrównanie strony w przeglądarce do lewej, do środka lub do prawej.
- 7 Kliknij przycisk OK, a następnie kliknij przycisk Zapisz.

Eksportowanie kodu XHTML

XHTML jest kombinacją HTML, obecnego standardu formatowania i wyświetlania stron internetowych, i XML (Extensible Markup Language). Kod XHTML jest kompatybilny wstecz – co znaczy, że większość obecnych przeglądarek go obsługuje – ale także może być odczytany przez dowolne urządzenie, które wyświetla zawartość XML, np. PDA, telefony komórkowe i inne urządzenia przenośne.

Fireworks importuje także XHTML. Zobacz „[Tworzenie plików Fireworks PNG z plików HTML](#)” na stronie 10.

Aby uzyskać więcej informacji, zobacz specyfikację XHTML utworzoną przez Konsorcjum World Wide Web (W3C) pod adresem www.w3.org.

- 1 Wybierz opcję Plik > Ustawienia HTML, wybierz styl XHTML z wyskakującego menu Styl HTML na karcie Ogólne i kliknij przycisk OK.
- 2 Eksportuj swój dokument za pomocą jednej z dostępnych metod eksportowania lub kopiowania HTML. Zobacz „[Eksportowanie plików HTML](#)” na stronie 241.

Uwaga: Podczas eksportu XHTML, Fireworks używa kodowania UTF-8.

Eksportowanie plików z kodowaniem UTF-8 oraz bez niego

UTF-8 (skrót od Universal Character Set Transformation Format-8) jest sposobem kodowania tekstu, który umożliwia wyświetlanie w przeglądarkach internetowych różnych zestawów znaków (na przykład tekst chiński oraz polski) na tej samej stronie HTML. Kodowanie UTF-8 jest domyślnie włączone.

Fireworks potrafi także importować dokumenty, które używają kodowania UTF-8. Zobacz „[Tworzenie plików Fireworks PNG z plików HTML](#)” na stronie 10.

Eksportowanie dokumentów bez kodowania UTF-8

- 1 Wybierz Plik > Ustawienia HTML.
- 2 Na karcie Określony dokument anuluj zaznaczenie pola wyboru Kodowanie UTF-8 i kliknij przycisk OK.
- 3 Eksportuj dokument przy użyciu jednej z dostępnych metod eksportowania lub kopiowania HTML.

Ustawienia opcji eksportowania HTML

Okno dialogowe Ustawienia HTML pozwala ci na zdefiniowanie, w jaki sposób Fireworks eksportuje HTML. Zmiany wykonane na karcie Określony dokument dotyczą tylko bieżącego dokumentu. Ustawienia Ogólne i Tablica są globalnymi preferencjami, które mają wpływ na wszystkie nowe dokumenty.

- 1 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Wybierz Plik > Ustawienia HTML.
 - Kliknij przycisk Opcje w oknie dialogowym Eksportuj.

- 2 Na karcie Ogólne wybierz odpowiednie opcje.

Styl HTML Wybierz styl dla eksportowanego kodu 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.

Aby eksportować twój dokument w standardzie XHTML, wybierz odpowiedni styl XHTML z wyskakującego menu.

Rozszerzenie Wybierz rozszerzenie pliku z wyskakującego menu lub wpisz nowe.

Dołącz komentarze HTML Wybierz tę opcję, aby dodać komentarze dotyczące miejsca kopiowania i wklejania w dokumencie HTML. Ta opcja jest zalecana, jeśli twój dokument zawiera interaktywne elementy, takie jak przyciski, zachowania lub obrazy najazdów.

Nazwa pliku małymi literami Wybierz tę opcję, aby dokument HTML i powiązane z nim pliki zostały wyeksportowane z małymi literami w nazwie.

Uwaga: Ta opcja nie powoduje zmiany rozszerzenia pliku HTML na pisane małymi literami, jeśli z menu wyskakującego Rozszerzenie zostało wybrane rozszerzenie pisane wielkimi literami.

Użyj CSS dla wyskakujących menu Wybierz tę opcję, aby używać kodu CSS zamiast JavaScript dla menu wyskakujących. Możesz użyć programu Dreamweaver w celu indeksowania menu, a także aktualizacji łączy w kodzie.

Zapisz CSS do pliku zewnętrznego Wybierz tę opcję, aby kod CSS został zapisany w zewnętrznym pliku .css, który zostanie wyeksportowany do tej samej lokalizacji, co plik 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 plik HTML.

Uwaga: Ta opcja jest dostępna tylko po wybraniu opcji Użyj CSS dla wyskakujących menu.

File Creator (Mac OS) Wybierz połączoną aplikację z wyskakującego menu. Po dwukrotnym kliknięciu na twardym dysku eksportowanego pliku HTML, automatycznie otworzy się wybrana aplikacja.

- 3 W zakładce Tabela wybierz ustawienia dla tabel HTML. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „[Definiowanie sposobu eksportu tabel HTML](#)” na stronie 178.
- 4 W zakładce Określony dokument wybierz jedną z następujących opcji:

Nazwy plików plasterków Wybierz wzór dla funkcji automatycznego nazywania plasterków w wyskakujących menu. Możesz użyć domyślnych opcji lub wybrać swoje własne.

Ważne: 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.

Domyślny znacznik Alt Wpisz 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 wyświetlać jako krótki opis, w momencie gdy znajduje się nad nim wskaźnik myszki. Jest to także pomoc dla użytkowników niedowidzących.

Eksportuj kilka stron HTML z paskiem nawigacji (do użytku bez zestawu ramek) Wybierz tę opcję podczas eksportowania paska nawigacji łączącego kilka stron. Program Fireworks wyeksportuje dodatkowe strony dla każdego przycisku na pasku nawigacji.

Dołącz obszary bez obiektów plasterka Wybierz tę opcję, aby dołączyć te obszary obszaru roboczego, które nie są pokryte plasterkami.

Kodowanie UTF-8 Ta opcja jest domyślnie włączona. Umożliwia wyświetlanie w wyeksportowanym dokumencie znaków z różnych zestawów. Aby wyłączyć tę opcję, anuluj zaznaczenie pola wyboru.

- 5 Aby zapisać ustawienia jako globalne ustawienia domyślne, kliknij opcję Ustaw domyślnie.

Eksportowanie plików Adobe PDF

Jeśli chcesz wydrukować projekt z programu Fireworks (np. aby poddać go ocenie), można wyeksportować go do pliku Adobe PDF. W programie Adobe Reader® lub Acrobat® recenzenci mogą dodawać komentarze i odpowiadać na komentarze innych. Informacje na temat konfigurowania przeglądu plików PDF można znaleźć w pomocy programu Acrobat.

Wyeksportowane pliki PDF zachowują wszystkie strony oraz łącza hipertekstowe, umożliwiając recenzentom nawigację na wzór serwisu WWW. Jednak w odróżnieniu od plików źródłowych HTML, pliki PDF zawierają zabezpieczenia, które uniemożliwiają recenzentom dokonywanie zmian lub skopiowanie projektu.

- 1 Wybierz Plik > Eksportuj.
- 2 Z menu Eksportuj wybierz opcję Adobe PDF.
- 3 Wybierz strony do wyeksportowania i wybierz opcję Wyświetl plik PDF po wyeksportowaniu, aby automatycznie otworzyć go w programie Adobe Reader lub Acrobat.
- 4 Aby dostosować plik PDF, kliknij Opcje, a następnie dostosuj następujące ustawienia:

Zgodność Określa, które przeglądarki plików Adobe PDF mogą otwierać wyeksportowany plik.

Kompresja Określa rodzaj kompresji obrazu, co umożliwia zmniejszenie wielkości pliku. Kompresja JPEG i JPEG2000 daje najlepsze wyniki w przypadku obrazów o ciągłych przejściach między kolorami (takich jak fotografie). Format ZIP jest lepszy w przypadku ilustracji zawierających duże obszary o jednolitym kolorze.

Jakość W kompresji JPEG lub JPEG2000 oferuje ustawienia jakości obrazu. Wybranie opcji Wysoka jakość daje duże pliki z dobrą jakością obrazu.

Konwertuj na skalę szarości konwertuje obrazy na skalę szarości, zmniejszając wielkość pliku.

Włącz zaznaczanie tekstu Osoby przeglądające mogą kopiować tekst z wyeksportowanego pliku. Usunięcie zaznaczenia tej opcji umożliwia znaczne zmniejszenie wielkości pliku.

Wartość spadu Określa szerokość (w pikselach) pustego obramowania otaczającego obraz na wszystkich stronach. Na przykład wartość 20 powoduje otoczenie każdego obrazu obramowaniem o szerokości 20 pikseli.

Użyj hasła do otwarcia dokumentu Do otwarcia wyeksportowanego pliku potrzebne będzie hasło otwierania.

Użyj hasła do zablokowania zadań Do wykonania następujących funkcji potrzebne będzie hasło zabezpieczające: Drukowanie, edycja, kopiowanie oraz dodawanie komentarzy.

- 5 Kliknij przycisk OK, aby zamknąć okno dialogowe Opcje.
- 6 Podaj nazwę i położenie pliku, a następnie kliknij przycisk Zapisz.

Uwaga: Jeżeli strony dokumentu Fireworks posiadają przezroczysty obszar roboczy, wtedy podczas eksportu do formatu PDF obiekty posiadające przezroczystości tracą związane z nimi cechy. Aby uniknąć tej sytuacji, należy przed eksportem do formatu PDF ustawić nieprzezroczyste tło dla obszaru roboczego.

Przesyłanie dokumentu Fireworks jako załącznika poczty e-mail

Możesz przesłać Fireworks PNG, skompresowany JPEG lub dokument, przy użyciu innego formatu pliku i ustawień optymalizacyjnych dostępnych w panelu Optymalizuj.

- 1 Wybierz Plik > Dołącz do E-maila
- 2 Wybierz jedną z następujących opcji:

Źródłowy 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 Optymalizacja.

***Uwaga:** Mozilla, Netscape 6 i Nisus Emailer nie są obsługiwane w systemie Macintosh.*

Rozdział 18: Używanie programu Fireworks z innymi aplikacjami

Program Adobe® Fireworks® jest niezbędnym narzędziem projektanta, zarówno przy tworzeniu zawartości internetowej, jak i multimedialnej. Fireworks bardzo dobrze współdziała z innymi aplikacjami, oferując bogaty wachlarz różnych funkcji wspomagających integrację, co upłynnia proces projektowy.

Program Fireworks można łatwo zintegrować z innymi produktami firmy Adobe, takimi jak 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.

Praca z programem Dreamweaver

Programy Adobe Dreamweaver® oraz Fireworks rozpoznają i współdzielą wiele sposobów edycji pliku, takich jak zmiana łączy, mapy obrazu i plasterki tabeli. Obie aplikacje zapewniają ciągły proces pracy obejmujący edycję, optymalizację i umieszczanie plików grafik internetowych na stronach HTML.

Umieszczanie obrazów Fireworks w plikach Dreamweaver

Uwaga: Przed użyciem opisanych tutaj procedur upewnij się, że program Dreamweaver został określony jako typ HTML w oknie dialogowym Ustawienia HTML.

Wstawianie obrazów Fireworks do programu Dreamweaver przy użyciu panelu Pliki

- 1 Eksportuj twój 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.

Wstawianie obrazów Fireworks do programu Dreamweaver przy użyciu menu Wstaw

- 1 Wskaż miejsce wstawiania w oknie Dokument Dreamweaver, w którym chcesz umieścić obrazek.
- 2 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Wybierz polecenie Wstaw > Obraz.
 - Kliknij obrazy: Przycisk Obraz w kategorii Wspólne zakładki Wstaw.
- 3 Przejdź do obrazka zaimportowanego z programu Fireworks i kliknij przycisk OK.

Tworzenie nowych plików Fireworks z elementów zastępczych Dreamweaver.

Elementy zastępcze obrazów umożliwiają eksperymentowanie z różnymi układami strony przed utworzeniem ostatecznej grafiki dla strony. Użyj Elementów zastępczych w celu określenia rozmiaru i położenia obrazów Fireworks w programie Dreamweaver, które zostaną wprowadzone w późniejszym czasie.

Kiedy stworzysz obrazek Fireworks z elementu zastępczego obrazka Dreamweaver, jest tworzony nowy dokument Fireworks, z kanwą o tych samych wymiarach, co zaznaczony element zastępczy.

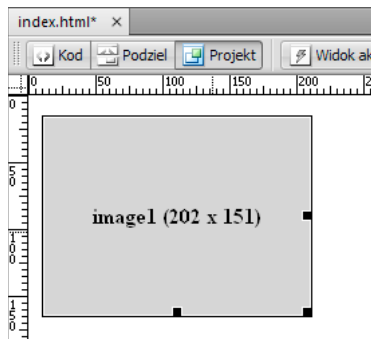
Uwaga: Wszystkie zachowania użyte w ramach programu Fireworks nie ulegają zmianie przy eksporcie do Dreamweaver. Podobnie większość zachowań Dreamweaver zastosowanych do elementów zastępczych obrazków jest zachowana podczas wczytywania i edycji w programie Fireworks. Istnieje jednak jeden wyjątek: rozłączne najazdy zastosowane do elementów zastępczych obrazków w programie Dreamweaver nie są zachowane podczas otwarcia i edycji w programie Fireworks.

Gdy skończysz sesję w programie Fireworks i powrócisz do aplikacji Dreamweaver, nowa grafika Fireworks zajmie miejsce pierwotnie zaznaczonego elementu zastępczego.

- 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.

- 3 Wpisz nazwę, wymiary, kolor i tekst zastępczy dla elementu zastępczego.

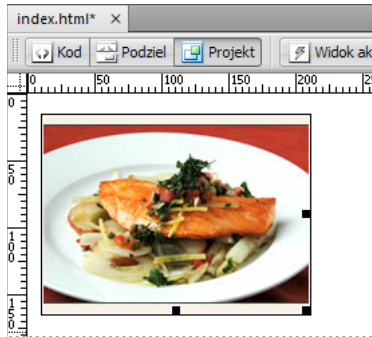
Element zastępczy obrazka zostaje wstawiony do dokumentu Dreamweaver.



- 4 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Wybierz element zastępczy obrazka i kliknij Utwórz w inspektorze Właściwości.
 - Naciśnij klawisz Control (Windows) lub Command (Mac OS) i dwukrotnie kliknij element zastępczy obrazu.
 - Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij, wciskając klawisz Control (Mac OS), aby wybrać opcję Utwórz obraz w programie Fireworks.

Zostanie otwarty program Fireworks z pustym obszarem roboczym, który dokładnie pasuje rozmiarem do elementu zastępczego obrazka. Szczyt okna Dokument oznacza, że edytujesz obrazek z programu Dreamweaver.
 - 5 Utwórz obraz w programie Fireworks i kliknij przycisk Gotowe.
 - 6 Określ nazwę i położenie źródłowego pliku PNG.
 - 7 Wprowadź nazwę dla wyeksportowanych plików obrazów.
- Te pliki obrazka są wyświetlane w programie Dreamweaver.
- 8 Określ położenie w folderze serwisu Dreamweaver dla wyeksportowanych obrazów, a następnie kliknij opcję Zapisz.

Gdy powrócisz do programu Dreamweaver, element zastępczy obrazu, który pierwotnie wybrałeś, zostanie zastąpiony przez nowy obraz lub tabelę Fireworks.



Wstawianie kodu Fireworks HTML do programu Dreamweaver

Dwukrokowa operacja eksportowanie plików Fireworks do programu Dreamweaver. Pliki z programu Fireworks są eksportowane bezpośrednio do folderu serwisu Dreamweaver. To generuje plik HTML i powiązane pliki obrazów w podanej przez siebie lokalizacji. Następnie kod HTML jest umieszczany w programie Dreamweaver za pomocą funkcji Wstaw Fireworks HTML.

- 1 Wyeksportuj dokument Fireworks HTML do formatu HTML.
- 2 Zapisz twój dokument w określonym serwisie w Dreamweaver.
- 3 Określ punkt wstawiania w dokumencie; będzie oznaczał początek wstawionego przez siebie kodu HTML.
- 4 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Wybierz polecenie Wstaw > Obiekty obrazów > Fireworks HTML.
 - Kliknij obrazy: wyskakujące menu Obraz z kategorii Wspólne w zakładce Wstaw i wybierz Fireworks HTML.
- 5 W oknie dialogowym, które się pojawi, kliknij Przeglądaj, aby wybrać plik Fireworks HTML.
- 6 (Opcjonalnie) Wybierz Usuń plik po wstawieniu, aby przenieść plik HTML do Kosza (Windows) lub ostatecznie go usunąć (Mac OS) po zakończeniu operacji.
 Ta opcja nie dotyczy plików źródłowych PNG powiązanych z plikiem HTML.
- 7 Kliknij OK, aby wstawić kod HTML wraz z dołączonymi obrazkami, plasterkami i JavaScript, do dokumentu Dreamweaver.

Kopiowanie kodu Fireworks HTML do wykorzystania w programie Dreamweaver

Po skopiowaniu kodu Fireworks HTML do Schowka, cały kod HTML i JavaScript, który jest powiązany z dokumentem Fireworks, zostaje skopiowany do dokumentu Dreamweaver. Obrazy zostają wyeksportowane w określone wcześniej miejsce, a program Dreamweaver uaktualnia kod HTML poprzez dodanie względnych łączy do obrazów.

Uwaga: Ta metoda działa tylko z programem Dreamweaver. Nie działa z innymi edytorami HTML.

- ❖ Skopiuj kod HTML do Schowka w programie Fireworks, a następnie wklej w dokumencie Dreamweaver.



Możesz otworzyć i wyeksportować plik Fireworks HTML do programu Dreamweaver, a następnie kopiować i wklejać wybrane części kodu do innego dokumentu Dreamweaver.

Uaktualnianie kodu Fireworks HTML eksportowanego do Dreamweaver

 Roundtrip HTML oferuje wiele korzyści podczas pracy z kodem HTML wyeksportowanym do programu Dreamweaver (zobacz „O Roundtrip HTML” na stronie 253).

- 1 Dokonaj zmian w dokumencie PNG w programie Fireworks.
- 2 Wybierz Plik > Uaktualnij HTML.
- 3 Przejdź do pliku Dreamweaver, który zawiera HTML do uaktualnienia, i kliknij Otwórz.
- 4 Przejdź do folderu, w którym chcesz umieścić uaktualnione pliki obrazów, a następnie kliknij opcję Otwórz.

Fireworks uaktualnia kod HTML i JavaScript w dokumencie Dreamweaver. Fireworks także eksportuje uaktualnione obrazy powiązane z kodem HTML i umieszcza je w określonym folderze docelowym.

Uwaga: Jeśli program Fireworks nie jest w stanie znaleźć odpowiedniego kodu HTML do uaktualnienia, istnieje 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

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. W programie Dreamweaver elementy biblioteki ułatwiają edycję i aktualizację często używanych elementów strony WWW. Możesz przeciągnąć element biblioteki (plik z rozszerzeniem .lbi) z panelu Zasoby do dowolnej strony w serwisie.

Nie ma możliwości przeprowadzania edycji elementu biblioteki bezpośrednio w dokumencie Dreamweaver; można edytować wyłącznie elementy 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.

- 1 Wybierz polecenie Plik > Eksportuj.
- 2 Z menu Eksportuj wybierz opcję Biblioteka programu Dreamweaver.
 Wybierz lub utwórz folder o nazwie Library w serwisie Dreamweaver, stanowiący lokalizację dla plików. W nazwie jest rozróżniana wielkość liter.

Uwaga: Dreamweaver nie rozpoznaje eksportowanego pliku jako element biblioteki, chyba że jest on zapisany w folderze Library.

- 3 Wpisz nazwę pliku.
- 4 (Opcjonalnie) Jeśli twój obraz zawiera plasterki, wybierz opcje dla plasterkowania.
- 5 Wybierz opcję Wyślij obraz do podfolderu, aby wybrać osobny folder dla zapisywanych obrazów.
- 6 Kliknij Zapisz.

Edycja plików Fireworks za pomocą programu Dreamweaver

Funkcja Roundtrip HTML ściśle integruje programy Fireworks i Dreamweaver. Dzięki niej zrobienie zmian w jednej aplikacji od razu odzwierciedla je w drugiej.

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 zidentyfikować w dokumencie obrazy, plasterki tabeli i tabele wygenerowane w programie Fireworks.

Program Fireworks obsługuje większość plików edytowanych w programie Dreamweaver. Jednak wprowadzanie daleko idących zmian w strukturze tabel w programie Dreamweaver może powodować powstawanie nieodwracalnych różnic pomiędzy obiema aplikacjami. W przypadku dokonywania znacznych zmian w wyglądzie tabeli, użyj funkcji „uruchom i edytuj” programu Dreamweaver, aby edytować tabelę w programie Fireworks.

Uwaga: Przy użyciu technologii Fireworks, program Dreamweaver oferuje podstawowe funkcje edycji obrazów, przydatne podczas ich modyfikacji, bez konieczności użycia zewnętrznej aplikacji. Funkcje edycji obrazków Dreamweaver dotyczą tylko formatów GIF i JPEG.

Edycja obrazu Fireworks umieszczonego w programie Dreamweaver

Uwaga: Przed dokonaniem edycji grafik Fireworks w programie Dreamweaver należy wykonać kilka wstępnych operacji. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „[Ustawianie opcji uruchamiania i edycji](#)” na stronie 255.

- 1 W programie Dreamweaver wybierz opcje Okno > Właściwości, aby otworzyć Inspektora właściwości.
- 2 Wykonaj jedną z poniższych 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
 - Naciśnij klawisz Control (Windows) lub Command (Mac OS) i dwukrotnie kliknij obraz, który chcesz edytować.
 - Naciśnij klawisz Control (Windows) lub Command (Mac OS) i dwukrotnie kliknij obraz oraz wybierz opcję Edytuj z Fireworks z menu kontekstowego.
- 3 Jeśli pojawi się zapytanie, określ, czy należy podać źródłowy plik Fireworks dla umieszczonego rysunku.
- 4 W Fireworks, edytuj obrazek.
 Zastosowane zmiany zostaną zapisane w programie Dreamweaver.
- 5 Kliknij przycisk Gotowe, aby wyeksportować obraz przy użyciu bieżących ustawień optymalizacji, zaktualizować plik GIF lub JPEG używany w programie Dreamweaver oraz zapisać plik źródłowy PNG, jeśli został wybrany.

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 umieszczonej w programie Dreamweaver

Uwaga: Przed edytowaniem tabel Fireworks w programie Dreamweaver należy wykonać wstępne czynności związane z uruchamianiem i edycją. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „[Ustawianie opcji uruchamiania i edycji](#)” na stronie 255.

- 1 W programie Dreamweaver wybierz opcje Okno > Właściwości, aby otworzyć Inspektora właściwości.
- 2 Wykonaj jedną z następujących czynności, aby otworzyć źródłowy plik PNG w oknie dokumentu:
 - Aby zaznaczyć całą tabelę, kliknij wewnątrz tabeli, a następnie kliknij znacznik 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

- Zaznacz obraz w tabeli, a następnie kliknij opcję Edycja w Inspektorze właściwości.
- Naciśnij klawisz Control (Windows) lub Command (Mac OS) i dwukrotnie kliknij obraz, a następnie wybierz opcję Edytuj z Fireworks z menu kontekstowego.

3 Dokonaj zmian w programie Fireworks.

Dreamweaver rozpoznaje i zachowuje wszystkie zmiany dokonane w tabeli w Fireworks.

4 Po zakończeniu edycji tabeli, kliknij przycisk Gotowe w oknie dokumentu.

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.

Uwaga: Możesz otrzymać informację o błędzie programu Dreamweaver, jeśli zagnieżdżisz inną tabelę wewnątrz tabeli oryginalnie wygenerowanej przez program Fireworks, a następnie spróbujesz edytować tabelę przy użyciu funkcji Roundtrip w programie Dreamweaver. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz TechNote 19231 na stronie internetowej Adobe.

Informacje na temat obsługiwanych i nieobsługiwanych zachowań programu 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 plasterkę w momencie otwarcia i edycji w Fireworks. Początkowo plasterka 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.

Gdy w programie Fireworks oglądasz właściwości plasterka, do którego zostało dołączone zachowanie Dreamweaver, okno tekstowe Łączę 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.

Uwaga: Elementy biblioteki Dreamweaver nie obsługują wyskakujących menu.

W czasie sesji „uruchamiania i edycji”, program Fireworks obsługuje następujące zachowania programu Dreamweaver:

- 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.

Optymalizacja obrazów i animacji Fireworks umieszczonych w programie Dreamweaver

Zmiana ustawień optymalizacji obrazu Fireworks umieszczonego w programie Dreamweaver

- 1 Zaznacz obraz w programie Dreamweaver i wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz Polecenia > Optymalizuj obraz.
 - Kliknij przycisk Optymalizuj w Inspektorze właściwości.
 - Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Mac OS) i wybierz z wyskakującego menu opcję Optymalizuj w Fireworks.
- 2 Jeśli pojawi się zapytanie, określ, czy należy otworzyć źródłowy plik Fireworks dla umieszczonego rysunku.
- 3 Wykonaj zmiany w oknie dialogowym Podgląd eksportu:
 - Aby edytować ustawienia optymalizacyjne, kliknij zakładkę Opcje.
 - Aby zmienić rozmiar obszaru eksportowanego obrazu, kliknij zakładkę Plik. Jeśli zmienisz wymiary obrazka w programie Fireworks, po powrocie do programu Dreamweaver będziesz musiał również wyzerować wielkość obrazka w Inspektorze właściwości.
 - Aby edytować ustawienia animacji obrazu, kliknij kartę Animacja.
- 4 Po zakończeniu edytowania kliknij przycisk OK, aby wyeksportować obraz, zaktualizuj go w programie Dreamweaver i zapisz w postaci pliku PNG.
Jeśli zmieniłeś format obrazka, kontroler łączy Dreamweaver poprosi cię o uaktualnienie odniesień do obrazka.

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 Stany w Fireworks.

Uwaga: Aby móc edytować element graficzny w animacji Fireworks, musisz otworzyć i wyedytować animację Fireworks.

Ustawianie opcji uruchamiania i edycji

Aby używać efektywnie funkcji Roundtrip HTML, należy wykonać wstępne operacje, takie jak ustawienie programu Fireworks jako głównego edytora w programie Dreamweaver, określenie preferencji „uruchom i edytuj” w programie Fireworks i zdefiniowanie serwisu lokalnego w programie Dreamweaver.

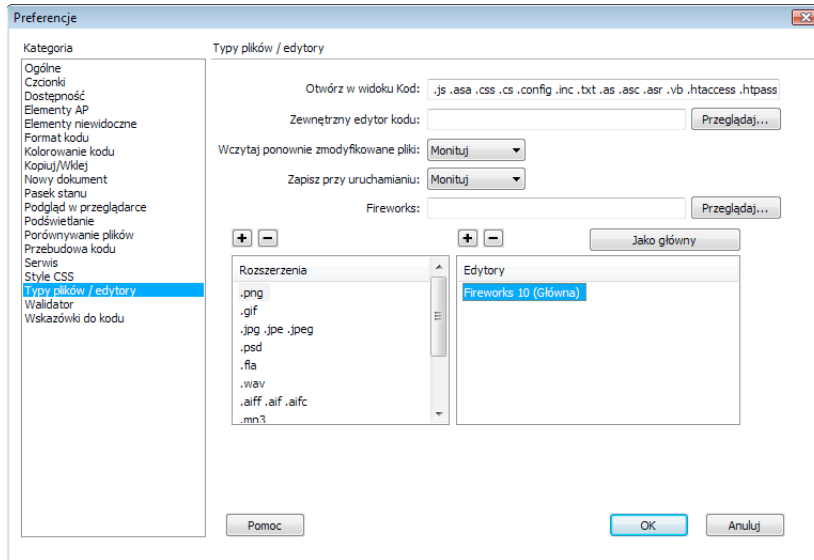
Konfigurowanie programu Fireworks jako głównego zewnętrznego edytora obrazów w programie Dreamweaver.

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.

Uwaga: Ustawienie tej preferencji jest niezbędne tylko w przypadku występowania problemów podczas uruchamiania programu Fireworks w programie Dreamweaver.

- 1 W Dreamweaver wybierz Edycja > Preferencje, a następnie wybierz Typy pliku/Edytory.
- 2 Na liście Rozszerzenia wybierz rozszerzenie plików obrazów używanych w sieci (.gif, .jpg lub .png).

- 3 Z listy Edytorów wybierz opcję Fireworks. 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.

Ustawienie preferencji „uruchom i edytuj” dla plików źródłowych Fireworks

Preferencje „uruchom i edytuj” Fireworks pozwalają określić, w jaki sposób obsługiwać źródłowe pliki PNG podczas otwierania plików Fireworks z innej aplikacji.

Program Dreamweaver rozpoznaje preferencje „uruchom i edytuj” programu Fireworks *tylko* wtedy, gdy otwierany i optymalizowany obraz nie jest częścią tabeli Fireworks i nie zawiera poprawnej ścieżki Uwag do projektu do źródłowego pliku PNG. We wszystkich innych sytuacjach, włącznie ze stosowaniem preferencji „uruchom i edytuj” dla obrazów Fireworks, program Dreamweaver automatycznie otwiera źródłowy plik PNG, prosząc o zlokalizowanie źródłowego pliku, jeśli nie można go odnaleźć.

- 1 W programie Fireworks wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Fireworks > Preferences (Mac OS).
- 2 Kliknij kategorię Uruchom i edytuj oraz ustaw odpowiednie opcje.

Więcej informacji można znaleźć w sekcji „[Preferencje uruchamiania i edycji](#)” na stronie 296.

O Design Notes i plikach źródłowych

Za każdym razem, gdy eksportujesz plik Fireworks z zapisanego pliku źródłowego PNG do serwisu Dreamweaver, program Fireworks zapisuje Uwagi do projektu (Design Notes), które zawierają informacje o pliku. Gdy otwierasz i edytujesz grafikę Fireworks w aplikacji Dreamweaver, korzysta ona z Uwag o projekcie, aby zlokalizować źródłowy plik 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.

Przesyłanie plików serwisu przy użyciu przycisku Zarządzanie plikami

Przycisk Zarządzanie plikami , umieszczony na górze okna dokumentu, umożliwia łatwy dostęp do poleceń przesyłania plików. Użyj tego przycisku, jeśli dokument znajduje się w folderze serwisu Dreamweaver, a serwis ma dostęp do zdalnego serwera. Aby folder został rozpoznany w programie Fireworks jako serwis, użyj okna dialogowego Zarządzanie serwisem w programie Dreamweaver, w celu zdefiniowania folderu docelowego (lub folderu zawierającego) jako lokalnego folderu źródłowego serwisu.

Uwaga: Przed użyciem opcji Odlóż i Pobierz w programie Fireworks należy zaznaczyć opcję Włącz pobieranie i odkładanie plików dla serwisu Dreamweaver, w którym znajduje się dokument.

Pobierz Kopiuje zdalną wersję pliku do lokalnego serwisu, nadpisując lokalną kopię.

Pobierz do edycji Pobiera plik, nadpisując lokalny plik jego zdalną kopią.

Wyślij Kopiuje lokalną wersję pliku do zdalnego serwisu, nadpisując zdalną kopię.

Odlóż Pobiera lokalny plik, nadpisując zdalny plik jego lokalną kopią.

Cofnij pobieranie do edycji Cofa pobieranie lokalnego pliku i odkłada go, nadpisując plik lokalny jego zdalną kopią.

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 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 edytorami HomeSite, GoLive i innymi edytorami HTML

Programy Fireworks i Adobe HomeSite® są w znacznym stopniu zintegrowane, dzięki czemu istnieje możliwość uruchomienia aplikacji Fireworks z programu HomeSite w celu edycji grafik internetowych. 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.

Umieszczanie obrazów Fireworks w programie HomeSite

Po wyeksportowaniu obrazów w formacie GIF lub JPEG z programu Fireworks możesz wstawić je do dokumentu w aplikacji HomeSite.

- 1 Zapisz dokument w programie HomeSite (jest to wymagane w celu utworzenia względnych ścieżek do obrazów).
- 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 dokumentu.
 - W zakładce Edycja okna dokumentu ustal punkt wstawiania, w którym chcesz umieścić obraz Fireworks, a następnie kliknij prawym przyciskiem myszy plik w oknie Zasoby i wybierz opcję Wstaw jako łącze.

Jest tworzone łącze do rysunku Fireworks w kodzie HTML. Kliknij zakładkę Przeglądaj, aby podglądać obrazek w dokumencie HomeSite.

Umieszczanie kodu HTML z programu Fireworks w aplikacji HomeSite

Uwaga: Przed eksportowaniem, kopiowaniem lub uaktualnianiem kodu HTML z programu Fireworks i zastosowaniem go w aplikacji HomeSite, w oknie dialogowym Ustawienia HTML określ typ HTML jako Standardowy.

Więcej informacji znajdziesz w Pomocy Fireworks.

Eksportowanie kodu HTML z programu 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.

- ❖ Eksportuj twój dokument do HTMLa w Fireworks, a następnie otwórz eksportowany plik w HomeSite poprzez wybranie Plik > Otwórz.

Kopiowanie kodu HTML z programu Fireworks do Schowka w celu użycia w aplikacji HomeSite.

Skopiuj kod HTML wygenerowany w programie Fireworks do Schowka, a następnie wklej go bezpośrednio do dokumentu HomeSite. Wszystkie wymagane obrazy zostaną wyeksportowane do wskazanej lokalizacji.

- ❖ Kopiuj kod HTML do Schowka w Fireworks, a następnie wklej w nowym dokumencie HomeSite.

Kopiowanie kodu z eksportowanego pliku Fireworks i wklejanie go do programu HomeSite

- ❖ Eksportuj plik Fireworks HTML, a następnie kopij i wklej kod do istniejącego dokumentu HomeSite.

Aktualizowanie kodu HTML z programu Fireworks wyeksportowanego do programu HomeSite

- ❖ Użyj polecenie Uaktualnij HTML w programie Fireworks.

Edytowanie obrazów Fireworks w programie HomeSite

- 1 Zapisz swój dokument w programie HomeSite.
- 2 Wykonaj jedną z poniższych 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 tag `img` w kodzie HTML, w zakładce Edycja okna dokumentu.
- 3 Wybierz opcję 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 dokumentu informuje, że edytujesz obraz 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 edytorem GoLive i innymi edytorami HTML

Program Fireworks generuje czysty kod HTML, który może zostać odczytany przez wszystkie edytory HTML oraz umożliwia importowanie zawartości HTML. Umożliwia to otwieranie i edycję niemal wszystkich dokumentów HTML w programie Fireworks.

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 twój styl HTML przed eksportem lub kopiowaniem HTML z Fireworks.

Uwaga: Styl GoLive HTML nie wspiera kodu dla wyskakujących menu. Jeśli dokument Fireworks zawiera wyskakujące menu, przed wyeksportowaniem określ styl HTML jako Standardowy HTML.

Praca z programem Flash

- Można w prosty sposób importować, kopiować i wklejać, czy eksportować z Fireworks wektory, bitmapy, animacje, wielostanowe graficzne przyciski do programu Adobe Flash®.
- Funkcjonalność „uruchom i edytuj” ułatwia również edycję grafiki Fireworks z poziomu aplikacji Flash. Podczas pracy w programie Flash stosowane są zawsze preferencje uruchamiania i edycji ustawione w programie Fireworks.
- 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.

Importowanie lub kopiowanie pliku Fireworks PNG daje dużą kontrolę nad sposobem importowania grafik i animacji do programu Flash. Możesz również importować pliki JPEG, GIF, PNG i SWF, które wyeksportowano z programu 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 programu Fireworks do dokumentu Flash. Dodatkowo, Flash wspiera tylko kryjące wypełnienia, wypełnienia gradientem i podstawowe obrysy.

Importowanie plików Fireworks PNG do programu 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.

- 1 Zapisz dokument w programie Fireworks.
- 2 Przełącz się do otwartego dokumentu w programie Flash.
- 3 (Opcjonalnie) Kliknij stan kluczowy i warstwę, do której chcesz importować zawartość Fireworks.
- 4 Wybierz Plik > Importuj.
- 5 Przejdź do pliku PNG i wybierz go.

6 W oknie dialogowym Importuj dokument Fireworks wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz opcję Importuj jako pojedynczą spłaszczoną bitmapę.
- Wybierz opcję importu z dwóch wyskakujących menu.

7 Wybierz, w jaki sposób ma być importowany tekst.

8 Kliknij przycisk OK.

Uwaga: Wybory wykonane w oknie dialogowym Importuj dokument Fireworks są zapisywane i stosowane jako ustawienia domyślne.

Opcje importowania grafiki, obiektów wektorowych i tekstu Fireworks

Opcje importowania grafiki

Importuj jako pojedynczą, spłaszczoną bitmapę Importuje pojedynczy obraz, bez możliwości edycji.

Importuj wszystkie strony do nowych stanów jako klipy filmowe Importuje wszystkie strony z pliku PNG do nowej warstwy Flash, która dziedziczy nazwę po pliku PNG. Stan kluczowy zostaje utworzony na nowej warstwie w bieżącej lokalizacji stanu, pierwsza strona pliku PNG zostaje umieszczona jako klip filmowy w tym stanie, a wszystkie pozostałe strony zostają umieszczone w następnych stanach także jako klipy filmowe. Hierarchia warstw i stanów wewnątrz pliku PNG jest zachowana.

Importuj Stronę 1 do bieżącego stanu jako klip filmowy Zawartość zaznaczonej strony jest importowana jako klip filmowy, który jest umieszczony w aktywnym stanie i warstwie pliku Flash. Hierarchia warstw i stanów 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 stany 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 zostanie zaimportowana jako nowa warstwa. Stany są importowane do osi czasu jako oddzielne stany.

Opcje importowania obiektów wektorowych

Importuj jako bitmapy, aby zachować wygląd Zachowuje możliwość edycji obiektów wektorowych, chyba że posiadają one specjalne wypełnienie, obrys lub efekty, które nie są obsługiwane przez program Flash. Aby zachować wygląd takich obiektów, Flash konwertuje je na nieedytowalne obrazki bitmapy.

Importuj jako ścieżki edytowalne Zachowuje możliwość edycji dla wszystkich obiektów wektorowych. Jeśli obiekt posiada specjalne wypełnienie, obrys lub efekty, których nie obsługuje program Flash, właściwości te mogą wyglądać inaczej po zaimportowaniu.

Opcje importowania tekstu

Importuj jako bitmapy, aby zachować wygląd Zachowuje możliwość edycji tekstu, chyba że posiada on specjalne wypełnienie, obrys lub efekty, nieobsługiwane przez program Flash. Aby zachować wygląd takiego tekstu, Flash konwertuje go na nieedytowalny obrazek bitmapy.

Zachowaj możliwość edycji tekstu Zachowuje możliwość edycji całego tekstu. Jeśli obiekty tekstowe zawierają specjalne wypełnienie, obrys lub efekty, których nie obsługuje program Flash, obiekty te mogą wyglądać inaczej po zaimportowaniu.

Kopiowanie lub przeciąganie grafiki Fireworks do programu Flash

Aby kopiować grafikę do aplikacji Flash w wersji wcześniejszej niż Flash 8, wybierz opcję Edycja > Kopiuj kontur ścieżki.

Uwaga: Konieczne może być rozgrupowanie obiektów (Modyfikuj > Rozgrupuj), aby można je było edytować jako oddzielne obiekty wektorowe w programie Flash.

- 1 W Fireworks wybierz obiekt lub obiekty do kopiowania:
- 2 Wybierz Edycja > Kopiuj i wybierz Kopiuj z wyskakującego menu programu Flash.
- 3 We Flash, utwórz nowy dokument i wybierz Edycja > Wklej lub przeciągnij plik bezpośrednio z Fireworks do Flash.
- 4 W oknie dialogowym Importuj dokument Fireworks wybierz opcję Do:

Bieżący stan jako klip filmowy Wklejona zawartość jest importowana jako klip filmowy, który jest umieszczony w aktywnym stanie i warstwie pliku Flash. Hierarchia warstw i stanów wewnątrz pliku PNG jest zachowana.

Nowa warstwa Wklejona strona zostanie zaimportowana jako nowa warstwa. Stany są importowane do osi czasu jako oddzielne stany.

- 5 Określ, w jaki sposób mają być importowane obiekty wektorowe.
- 6 Wybierz, w jaki sposób ma być importowany tekst.
- 7 Kliknij przycisk OK.

Uwaga: Wybory wykonane w oknie dialogowym Importuj dokument Fireworks są zapisywane i stosowane jako ustawienia domyślne.

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
 - — Stan 1 folder // Nazwana za pomocą nazwy stanu (jeśli jest więcej niż jeden stan)
 - Stan 1 // Nazwana jak nazwa stanu
 - — — Symbol 1 w Stanie 1 // Nazwana na podstawie nazwy symbolu
 - — — Symbol 2 w Stanie 2
 - ...
 - Dzielone biblioteki, folder // Dzielone warstwy w stanach 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 stanów)
 - ...

- 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

Informacje na temat importowania symboli Fireworks w programie Flash

Podczas importowania symboli Fireworks w programie Flash, należy wziąć pod uwagę następujące uwagi:

- Jeśli symbol wykorzystuje skalowanie 9-plasterkowe, cztery linie pomocnicze plasterka zostaną zaimportowane i zachowane w programie Flash. Skalowanie 9-plasterkowe nie jest jednak zachowywane w przypadku animacji. Importowane symbole są zapisane jako symbole w bibliotece Flash.
- Utracone zostaną wszystkie łagodne zmiany inteligentnych symboli. 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.
- Aby uzyskać pełną funkcjonalność inteligentnych symboli w programie Flash, zamień je wersjami odpowiednich symboli z programu Flash.

O zachowaniu widoczności i blokowaniu

Obiekty i warstwy ukryte w pliku PNG pozostają ukryte po zaimportowaniu do programu Flash. Jednak niewidoczne części inteligentnych symboli grafiki nie są importowane (na przykład stany przycisku Over i Down).

Jeśli warstwa jest zablokowana lub ukryta, wszystkie obiekty znajdujące się w warstwie dziedziczą te ustawienia i utrzymują je po zaimportowaniu do aplikacji Flash.

Po zaimportowaniu pojedynczej strony do nowej warstwy w programie Flash tworzona jest jedna warstwa dla całej strony i wyświetlane są wszystkie obiekty. Atrybuty widoczności i blokowania nie są zachowywane.

Obsługiwane efekty warstw programu Photoshop

Photoshop, Efekt aktywny – Cień Odzworowanie jest następujące:

- rozmiar jest odwzorowany na rozmycieX i rozmycieY
- odległość odwzorowuje na odległość
- kolor odwzorowuje na kolor
- kąt odwzorowuje na 180 – (Photoshop, Efekt Kąt)

Photoshop, Efekt aktywny – Cień wewnętrzny Odzworowanie jest następujące:

- rozmiar jest odwzorowany na rozmycieX i rozmycieY
- odległość odwzorowuje na odległość
- kolor odwzorowuje na kolor
- kąt odwzorowuje 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 rozmycieX i rozmycieY

Photoshop, Efekt aktywny – Blask wewnętrzny Odzworowanie jest następujące:

- Krycie odzworowuje na intensywność
- kolor odzworowuje na kolor
- rozmiar jest odzworowany na rozmycieX i rozmycieY
- Obiekty korzystające z dowolnego innego efektu warstwy Photoshop są rasteryzowane.

Eksportowanie grafik Fireworks do innych formatów używanych w programie Flash

Możesz eksportować grafiki Fireworks jako JPEG, GIF, PNG i pliki Adobe Illustrator 8 (AI), a następnie importować je do Flash.

Mimo że PNG jest formatem rodzimym dla Fireworks, pliki graficzne PNG eksportowane do Fireworks różnią się od źródłowych plików, które zapisujesz w Fireworks. Wyeksportowane pliki PNG, podobnie do plików GIF i JPEG, zawierają tylko dane obrazu bez dodatkowych informacji na temat plasterków, warstw, interaktywności, filtrów aktywnych lub innej zawartości, którą można edytować.

Eksportowanie grafik i animacji Fireworks jako plików SWF

Grafiki i animacje Fireworks mogą być eksportowane jako pliki Flash SWF. Aby zachować formatowanie rozmiaru i koloru obrysu, wybierz opcję Zachowaj wygląd w oknie dialogowym Opcje eksportowania Flash SWF.

Następujące formatowanie zostaje utracone podczas eksportowania do formatu SWF: tryb mieszania, warstwy, maski (zastosowane przed wyeksportowaniem), obiekty plasterków, mapy obrazu, zachowania, wypełnienia wzorem i gradient konturów.

- 1 Wybierz Plik > Zapisz jako.
- 2 Wpisz nazwę pliku i wybierz folder docelowy.
- 3 Wybierz format Adobe Flash SWF.
- 4 Kliknij Opcje. Następnie wybierz opcję Obiekty:

Zachowaj ścieżki Pozwala zachować ścieżki do edycji. Efekty i formatowanie są utracone.

Zachowaj wygląd Konwertuje obiekty wektorowe na obiekty bitmapowe i zachowuje wygląd zastosowanych obrysów i wypełnień. Możliwość edycji jest utracona.

- 5 Wybierz opcję Tekst:

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, które określono w programie Fireworks. Możliwość edycyjne jako tekst są utracone.

- 6 Ustaw jakość obrazów JPEG przy użyciu wyskakującego suwaka Jakość JPEG.
- 7 Wybierz stany do eksportu i szybkość odtwarzania w sekundach.
- 8 Kliknij przycisk OK, a następnie kliknij przycisk Zapisz w oknie Eksportuj.

Eksportowanie 8-bitowych plików PNG z przezroczystością

Aby wyeksportować 32-bitowy plik PNG z zachowaniem przezroczystości, zaimportuj pliki źródłowe Fireworks PNG bezpośrednio do programu Flash. Aby wyeksportować 8-bitowe pliki PNG z zachowaniem przezroczystości, wykonaj następujące czynności:

- 1 W programie Fireworks wybierz opcje Okno > Optymalizacja, aby otworzyć panel Optymalizacja.
- 2 Wybierz PNG 8 jako format eksportowanego pliku oraz opcję Przezroczystość alfa z wyskakującego menu Przezroczystość.
- 3 Wybierz polecenie Plik > Eksportuj.
- 4 Wybierz Tylko obrazy z wyskakującego menu Zapisz jako typ.
- 5 Określ nazwę pliku i zapisz go.

Importowanie grafik i animacji Fireworks do programu Flash.

- 1 Utwórz nowy dokument we Flash.

***Uwaga:** Jeśli importujesz grafikę Fireworks do istniejącego pliku Flash, utwórz nową warstwę we Flash.*

- 2 Wybierz opcje Plik > Importuj i zlokalizuj plik grafiki lub animacji.
- 3 Kliknij Otwórz, aby importować plik.

Używanie programu Fireworks do edycji grafiki w programie Flash

Dzięki zintegrowanej funkcji uruchamiania i edycji możesz użyć programu Fireworks w celu dokonania zmian w grafice zaimportowanej do aplikacji Flash, nawet jeśli nie została ona wyeksportowana z programu Fireworks.

***Uwaga:** Rodzime pliki PNG programu Fireworks zaimportowane do programu Flash stanowią wyjątek — plik PNG musi zostać zaimportowany jako spłaszczona bitmapa.*

Jeśli grafika została wyeksportowana z programu Fireworks, a oryginalny plik PNG został zapisany, plik PNG można edytować w programie Fireworks z poziomu programu Flash. Kiedy wrócisz do Flash, zarówno plik PNG, jak grafika we Flash będą uaktualnione.

- 1 W programie Flash kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij, wciskając klawisz Control (Mac OS) plik graficzny w panelu Biblioteka dokumentów.

- 2 Wybierz opcję 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 aplikacji Fireworks, kliknij Tak w oknie Znajdź źródło, a następnie wybierz Otwórz.
- 4 Dokonaj edycji obrazka i po zakończeniu kliknij przycisk Gotowe.

Program Fireworks eksportuje nowy plik graficzny do programu Flash i zapisuje oryginalny plik PNG.

Zobacz także

„Preferencje uruchamiania i edycji” na stronie 296

Praca z programami FreeHand i Illustrator

Grafikę wektorową można łatwo współużytkować w programie Fireworks oraz aplikacjach do grafiki wektorowej, takich jak Adobe FreeHand® i Adobe Illustrator®. Wygląd obiektów może jednak różnić się w różnych aplikacjach, ponieważ program Fireworks nie wykorzystuje wszystkich funkcji dostępnych w aplikacjach do grafiki wektorowej.

Program Fireworks obsługuje grafikę z programu FreeHand 7 i jego nowszych wersji.

Umieszczanie grafik FreeHand w Fireworks

Opcje importowania grafiki FreeHand do programu Fireworks

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.

Wyglądź wyglądz importowane obiekty, aby uniknąć poszarpanych krawędzi. Możesz wybrać tę opcję oddzielnie dla ścieżek lub tekstu. Użyj inspektora Właściwości, aby określić zaznaczone obiekty jako Wyglądzone lub Twarde krawędzie.

Konwersja pliku określa, w jaki sposób podczas importu są obsługiwane dokumenty wielostronicowe:

- **Otwórz stronę** Importuje tylko wybraną stronę.
- **Otwórz strony jako stany** Importuje wszystkie strony z bieżącego dokumentu i umieszcza każdą z nich w oddzielnym stanie.
- **Ignoruj warstwy** Importuje wszystkie obiekty na jedną warstwę.
- **Zapamiętaj warstwy** Zachowuje strukturę warstw zaimportowanego pliku.
- **Konwertuj warstwy na stany** Umieszcza każdą warstwę zaimportowanego dokumentu w oddzielnym stanie.

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 bitmapowy 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.

Importowanie grafiki wektorowej z pliku FreeHand

- 1 W Fireworks wybierz Plik > Importuj, aby przejść do odpowiedniego pliku FreeHand, a następnie kliknij Otwórz.
- 2 Wybierz opcje w oknie dialogowym Opcje pliku wektorowego.
- 3 Kliknij przycisk OK.

Kopiowanie i wklejanie wybranej grafiki FreeHand do programu Fireworks

- 1 W FreeHand wybierz Edycja > Kopiauj.
- 2 Utwórz nowy dokument w Fireworks lub otwórz już istniejący.
- 3 Wybierz polecenie Edycja > Wklej.

Przeciąganie grafiki FreeHand do programu 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. Przytrzymaj ją w tym miejscu przez kilka sekund, aby wyświetlić okno dokumentu Fireworks. Przeciągnij kursor nad kanwę i opuść.

Umieszczanie grafik Fireworks we FreeHand

Importowanie grafik Fireworks do programu FreeHand

Do programu FreeHand można importować warstwy, stany, obiekty wektorowe, tekst, bitmapy z programu Fireworks oraz niektóre efekty dostępne w obu aplikacjach. Ukryte warstwy Fireworks są ignorowane w czasie transportu. Opcje wybrane w oknie Ustawienia importowania plików PNG Fireworks określają, czy zaimportowaną zawartość będzie można edytować.

- 1 Zapisz dokument w programie Fireworks.
- 2 Przełącz się do otwartego dokumentu w programie FreeHand.
- 3 Wybierz Plik > Importuj lub Plik > Otwórz.
- 4 Zlokalizuj i wybierz plik PNG w oknie dialogowym Importuj, a następnie kliknij opcję Otwórz.
- 5 W oknie dialogowym Ustawienia importowania plików PNG Fireworks wybierz opcję Konwersja pliku:

Otwórz stany jako strony Importuje stany Fireworks do oddzielnych stron w programie FreeHand.

(Opcjonalnie) Aby konwertować warstwy z programu Fireworks na warstwy w programie FreeHand, wybierz opcję Zapamiętaj warstwy. Aby połączyć zawartość wszystkich warstw z programu Fireworks na jednej warstwie, anuluj zaznaczenie opcji Zapamiętaj warstwy.

Otwórz stany jako warstwy Importuje stany Fireworks do osobnych warstw.

- 6 Wybierz stan do importu z wyskakującego menu Stan. Aby zaimportować wszystkie stany, wybierz opcję Wszystkie (jest dostępna tylko przy otwieraniu stanów jako warstwy lub otwieraniu, a nie importowaniu, pliku PNG).
- 7 Wybierz, w jaki sposób mają być importowane obiekty:

Rasteryzuj jeśli to konieczne, aby Zachować wygląd Konwertuje niektóre obiekty wektorowe na nieedytowalne obrazy bitmapowe. Tylko obiekty posiadające efekty, obrysy i wypełnienia niewspółdzielone przez FreeHand są konwertowane.

Zachowaj możliwość edycji ścieżek Umożliwia edycję importowanych obiektów wektorowych. Niektóre obiekty mogą wyglądać trochę inaczej we FreeHand i Fireworks, ponieważ aplikacje te w inny sposób interpretują informacje. Efekty niewspółdzielone przez te dwie aplikacje mogą zostać pominięte.

- 8 Wybierz, w jaki sposób ma być importowany tekst:

Rasteryzuj jeśli to konieczne, aby Zachować wygląd Konwertuje niektóre obiekty tekstowe na nieedytowalne obrazy bitmapowe. 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 w programach FreeHand i Fireworks, a efekty niewspółdzielone przez te dwie aplikacje mogą zostać zignorowane.

- 9 Wybierz opcję Importuj jako pojedynczą spłaszczoną bitmapę, aby zachować wygląd całego dokumentu Fireworks w formacie, którego nie można edytować.

- 10 Kliknij przycisk OK, a następnie kliknij okno dokumentu FreeHand w miejscu, w którym chcesz, aby pojawił się plik Fireworks PNG.

Kopiowanie i wklejanie grafiki Fireworks do programu FreeHand

- 1 W Fireworks wybierz obiekt lub obiekty do kopiowania.
- 2 Wybierz polecenie Edycja > Kopiuj.
- 3 Przełącz się do otwartego dokumentu w programie FreeHand.
- 4 Wybierz polecenie Edycja > Wklej.
- 5 Wybierz opcje importowania i kliknij przycisk OK.

Kopiowanie i wklejanie ścieżek Fireworks do programu FreeHand

Użyj polecenia Kopiuj jako wektory, aby skopiować wybrane ścieżki z programu Fireworks do programu FreeHand. Użycie polecenia Kopiuj jako wektory jest użyteczne, jeśli chcesz skopiować tylko ścieżki bez zawartości.

Uwaga: Użyj opcji Kopiuj jako wektory z programem FreeHand w wersji 10 lub wcześniejszym. Za pomocą FreeHand MX użyj Edycja > Kopiuj, aby dostać pełny wygląd obiektu i polepszoną edytowalność.

- 1 Wybierz polecenie Edycja > Kopiuj jako wektory.
- 2 Przełącz się do otwartego dokumentu w programie FreeHand.
- 3 Wybierz Edycja > Wklej, aby wkleić ścieżki.

Eksportowanie grafiki wektorowej do programu FreeHand

Uwaga: Podczas eksportu Fireworks ustawia krawędzie obiektów na Twarde.

- 1 Wybierz Plik > Zapisz jako.
- 2 Wpisz nazwę pliku i wybierz folder docelowy.
- 3 Wybierz Illustrator 8 z wyskakującego menu Zapisz jako.

Uwaga: Podczas eksportowania grafiki wektorowej z programu Fireworks do innej aplikacji do grafiki wektorowej (w tym do programu FreeHand) użyj formatu pliku graficznego Illustrator 8.

- 4 Kliknij przycisk Opcje.
- 5 W oknie dialogowym Opcje eksportu programu Illustrator wybierz opcje stanu:
Eksportuj tylko bieżący stan Zachowuje nazwy warstw i eksportuje tylko bieżący stan.
Konwertuj warstwy na stany Eksportuje każdy stan Fireworks jako warstwę.
- 6 Aby wyeksportować plik do użycia w programie FreeHand, wybierz opcję Zgodny z programem FreeHand.
Wybranie opcji Zgodny z programem FreeHand pomija bitmapy i konwertuje wypełnienia gradientem do wypełnień kryjących.
- 7 Kliknij przycisk OK, a następnie kliknij przycisk Zapisz.
- 8 Przełącz się do otwartego dokumentu w programie FreeHand.
- 9 Wybierz Plik > Otwórz lub Plik > Importuj, aby przejść do pliku i eksportować go do Fireworks, a następnie kliknij OK.

Praca z programem Illustrator

Program Fireworks umożliwia importowanie rodzimych plików Illustrator (AI) CS2 i nowszych oraz zawiera opcje pozwalające zatrzymać wiele cech importowanych plików, w tym warstw, wzorów i obrazów połączonych. W rezultacie możesz przenieść grafikę z programu Illustrator do aplikacji Fireworks, aby kontynuować edycję i optymalizację pod kątem umieszczenia obrazu w Internecie. Z programu Fireworks można również eksportować pliki w formacie Illustrator.

Podczas importowania plików w formacie Illustrator program Fireworks zachowuje następujące funkcje:

Punkty Beziera Ilość i pozycja punktów Beziera będzie zachowana.

Kolory Kolory zostaną zachowane jak najbliżej oryginalnych podczas importu zawartości AI do Fireworks.

Atrybuty tekstu: •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



Aby szybko zaimportować określony tekst z pliku Illustrator, skopiuj go bezpośrednio do programu Fireworks. Skopiowany tekst zachowuje wszystkie atrybuty.

Wypełnienie gradientem Gradienty zostaną importowane jako rodzime gradienty Fireworks. Wszystkie rampy punktów gradientu zostaną zachowane.

Obrazki Pliki Illustrator AI mogą zawierać podłączone pliki oraz osadzone pliki następujących typów: 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).

Symbole Symbole są importowane jako normalne obiekty grupy.

Przezroczystość Fireworks importuje w poprawny sposób krycia dla obiektu, zachowując przy tym ustawienia przezroczystości z oryginalnych wartości Ilustrator.

Podwarstwy Program Fireworks importuje wszystkie podwarstwy jako rodzime podwarstwy Fireworks.

Praca z programem Photoshop

Program Fireworks umożliwia importowanie rodzimych plików programu Photoshop (PSD) oraz zachowanie wielu funkcji tej aplikacji. Możesz również eksportować grafikę z programu Fireworks do programu Photoshop, gdzie można dokonać szczegółowej obróbki obrazu.

Umieszczanie obrazów Photoshop w programie Fireworks

Aby umieścić obrazy Photoshop w programie Fireworks, użyj opcji Plik > Importuj, Plik > Otwórz lub przeciągnij pliki na obszar roboczy. Polecenie Importuj umożliwia dostęp do opcji związanych z warstwą tła oraz folderami warstw. Natomiast polecenie Otwórz lub metoda przeciągania plików umożliwiają dostęp do opcji związanych z liniami prowadzącymi i stanami.

Zobacz także

„[Preferencje importu z Photoshop/otwórz](#)” na stronie 295

Funkcje programu Photoshop skonwertowane oraz nieobsługiwane przez program Fireworks

Po zaimportowaniu lub otwarciu pliku Photoshop w programie Fireworks, obraz zostaje skonwertowany do pliku PNG za pomocą preferencji określonych przez użytkownika. (zobacz temat „[Preferencje importu z Photoshop/otwórz](#)” na stronie 295).

- Pojedyncze maski warstwy są konwertowane w obiekty maski w aplikacji Fireworks. Maski grupowe nie są obsługiwane.
- Maski przycinające są konwertowane do obiektów maski, lecz ich wygląd ulega nieznacznym zmianom. Aby zachować ich wygląd, tracąc jednocześnie możliwość edycji, należy zaznaczyć preferencje Maski przycinające.
- Tryby mieszania warstw są konwertowane do trybów mieszania obiektów Fireworks, jeśli istnieją odpowiadające im tryby.
- Efekty warstw są domyślnie zachowywane. Jeśli te efekty mają zostać skonwertowane do odpowiadających im Filtrów aktywnych, należy zaznaczyć preferencję Efekty warstwy. Należy jednak zauważyć, że podobne efekty i filtry mogą nieznacznie różnić się od siebie.
- Pierwszy kanał alfa w palecie Kanał jest konwertowany do obszarów przezroczystych w obrazku Fireworks. Fireworks nie wspiera dodatkowych kanałów alfa programu Photoshop.
- Wszystkie głębokości oraz tryby kolorów programu Photoshop konwertowane są do 8-bitowego RGB.
- Warstwy dopasowania nie są obsługiwane.

Przeciąganie, otwieranie lub importowanie obrazów Photoshop do programu Fireworks

Każdy przeciągnięty, otwarty lub zaimportowany obraz staje się nowym obiektem bitmapowym.

Uwaga: W systemie Windows nazwy muszą posiadać rozszerzenie PSD, aby Fireworks rozpoznawał je jako typ programu Photoshop.

- 1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przeciągnij obraz lub plik Photoshop na otwarty dokument Fireworks.
 - Wybierz opcje Plik > Importuj lub Plik > Otwórz i przejdź do pliku Photoshop (PSD).
- 2 Kliknij przycisk Otwórz.
- 3 W wyświetlonym oknie dialogowym ustaw opcje obrazu, a następnie kliknij przycisk OK.
- 4 W przypadku użycia polecenia Plik > Importuj wyświetlany jest kursor w kształcie odwróconej litery L. Kliknij w obszarze roboczym w miejscu, w którym ma zostać wstawiony lewy górny róg obrazu.

Zobacz także

„Preferencje importu z Photoshop/otwórz” na stronie 295

Opcje importowania plików Photoshop

Po zaimportowaniu lub otwarciu pliku Photoshop w programie Fireworks, w oknie dialogowym można określić sposób zaimportowania obrazu. Wybrane opcje decydują o wyglądzie i możliwości edycji zaimportowanego pliku.

- 1 Określ wymiary obrazu w pikselach lub procentach oraz podaj rozdzielczość. Aby zachować bieżący stosunek szerokości do wysokości, należy zaznaczyć opcję Zachowaj proporcje.
- 2 Jeśli plik programu Photoshop zawiera kompozycje warstw, wybierz wersję obrazu do zaimportowania. Wybierz opcję Pokaż podgląd, aby wyświetlić podgląd zaznaczonej kompozycji warstw. W polu tekstowym Komentarze są wyświetlane komentarze z pliku Photoshopa.
- 3 Z dolnego, wyskakującego menu wybierz, jak obraz programu Photoshop ma się otwierać w programie Fireworks:

Zachowaj możliwość edycji warstwy nad wyglądem Zachowuje w stopniu maksymalnym strukturę warstw i możliwości edytorskie tekstu, bez pogarszania wyglądu obrazu. Jeśli plik zawiera funkcje nieobsługiwane przez program Fireworks, aplikacja zachowa wygląd kompozycji skalając i rasteryzując warstwy. Poniżej przedstawiono kilka przykładów:

- Warstwy CMYK, warstwy dopasowania i warstwy wykorzystujące opcję Odcinanie są scalane z warstwami leżącymi pod spodem.
- Warstwy wykorzystujące nieobsługiwane efekty warstw mogą zostać dołączone w zależności od trybu mieszania warstwy oraz występowania przezroczystych pikseli.

Zachowaj wygląd warstwy Photoshop Spłaszcza wszystkie obiekty na każdej warstwie Photoshop i konwertuje wszystkie warstwy Photoshop na obiekty bitmapowe. Ta opcja usuwa możliwość edycji warstw Photoshop w programie Fireworks. Grupy warstw zostają jednak zachowane.

Użyj niestandardowych preferencji Importuje plik przy użyciu niestandardowych ustawień konwersji podanych w oknie dialogowym Preferencje (zobacz temat „Preferencje importu z Photoshop/otwórz” na stronie 295).

Spłaszcz warstwy Photoshop do jednego obrazu Importuje plik Photoshop jako spłaszczony obraz bez warstw. Konwertowany plik nie zawiera poszczególnych obiektów. Zachowana jest przezroczystość, ale nie można jej edytować.

- 4 Jeżeli użyłeś polecenia Plik > Importuj, możesz wybrać następujące opcje:

Uwzględnij warstwy w tle Importuje obiekty z warstwy tła obrazu.

Importuj do nowego folderu Importuje obrazek do folderu nowej warstwy o nazwie Photoshop Import.

- 5 W przypadku użycia polecenia Plik > Otwórz lub przeciągnięcia pliku Photoshop do programu Fireworks, możesz wybrać następujące opcje:

Uwzględnij linie pomocnicze Zachowuje linie pomocnicze z programu Photoshop w oryginalnym położeniu.

Konwertuj warstwy na stany Umieszcza każdą grupę warstw Photoshop w oddzielnym stanie.

O importowaniu tekstu z Photoshop



Aby szybko zaimportować określony tekst z pliku Photoshop, skopiuj go bezpośrednio do programu Fireworks. Skopiowany tekst zachowuje wszystkie atrybuty.

Po zaimportowaniu plików Photoshop zawierających tekst, program Fireworks sprawdza, czy w systemie są dostępne wymagane czcionki. Jeśli czcionki nie są zainstalowane, program Fireworks pyta o ich zastąpienie lub zachowanie ich wyglądu.

Jeśli tekst w plikach Photoshop posiada efekty obsługiwane przez program Fireworks, zostaną one zastosowane. Jednak Fireworks i Photoshop w inny sposób stosują efekty, więc efekt może mieć różny wygląd w obu aplikacjach.

Podczas otwierania w programie Fireworks (z zaznaczoną opcją Zachowaj wygląd) plików Photoshop 6 lub 7 zawierających tekst, wyświetlany jest zbuforowany obraz tekstu, dzięki czemu zachowany zostanie jego wygląd z programu Photoshop. Po wyedytowaniu tekstu obraz znajdujący się w buforze jest zastępowany przez rzeczywisty tekst. Wygląd tekstu może się różnić od oryginalnego tekstu. Dane oryginalnych czcionek są zapisywane w pliku PNG, aby możliwe było ich użycie w systemie, w którym nie są zainstalowane.

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 programu Photoshop, plik zostanie wyeksportowany do formatu Photoshop 5.5. Jednak jeśli nie dokonasz żadnych zmian w tekście, plik zostanie wyeksportowany do formatu Photoshop 6.

Zobacz także

„Preferencje importu z Photoshop/otwórz” na stronie 295

Używanie filtrów i wtyczek programu Photoshop

Możesz używać wielu filtrów i wtyczek programu Photoshop oraz innych producentów, zarówno w oknie funkcji aktywnych, jak i 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.

Włączanie wtyczek programu Photoshop przy użyciu okna dialogowego Preferencje

- 1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Fireworks > Preferences (Mac OS).

- 2 Kliknij kategorię Wtyczki.

- 3 Wybierz Wtyczki programu Photoshop

Otworzy się okno dialogowe Wybierz folder.

Uwaga: Jeśli okno dialogowe nie otworzy się, kliknij opcję Przeglądaj.

- 4 Przejdź do folderu, w którym znajdują się zainstalowane filtry i wtyczki programu Photoshop i inne, a następnie kliknij Wybierz.

- 5 Kliknij OK, aby zamknąć okno dialogowe Preferencje.

- 6 Ponownie uruchom program Fireworks.

Zobacz także

„Preferencje wtyczek” na stronie 296

Włączanie wtyczek programu Photoshop w oknie filtrów aktywnych

- 1 Zaznacz w obszarze roboczym dowolny obiekt wektorowy, bitmapowy lub tekstowy, a następnie kliknij ikonę (+) znajdującą się obok etykiety Filtry w panelu Inspektor właściwości.
- 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 programie Photoshop

Fireworks dostarcza szerokiego wsparcia dla eksportowanych plików w formacie Photoshop (PSD). Obrazek Fireworks eksportowany do Photoshop zachowuje takie same możliwości edycji podczas ponownego otwarcia w Fireworks, jak inne grafiki Photoshop. Użytkownicy Photoshop mogą pracować z grafiką w Fireworks lub kontynuować edycję w Photoshop.

Eksportowanie pliku w formacie Photoshop

- 1 Wybierz Plik > Zapisz jako.
- 2 Nazwij plik i wybierz opcję Photoshop PSD z menu Zapisz jako.
- 3 Aby wybrać wstępnie zdefiniowane ustawienia eksportowania dla obiektów, efektów i tekstu, wybierz Opcje. Następnie wybierz zapisane ustawienia z menu Ustawienia.

Zachowaj możliwości edycji ponad wygląd 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 na 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 do w pełni renderowanego obrazka. Wybierz tę opcję, jeśli eksportujesz plik zawierający dużą ilość obiektów Fireworks.

Własny Pozwala wybrać określone ustawienia 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 ustawień eksportowania programu Photoshop

- 1 W oknie dialogowym Zapisz jako wybierz typ pliku Photoshop PSD i kliknij opcję Opcje.
- 2 Z menu wyskakującego Ustawienia wybierz opcję Własne.
- 3 Z wyskakującego menu Obiekty wybierz jedną z poniższych opcji:

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 każda warstwa Fireworks staje się warstwą w programie 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.

- 4 Z wyskakującego menu Efekty wybierz jedną z poniższych opcji:

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. Po wybraniu tej opcji zachowywany jest wygląd efektów, ale nie można ich edytować w programie Photoshop.

- 5 Z wyskakującego menu Tekst wybierz jedną z poniższych opcji:

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 obrazu. Po wybraniu tej opcji zachowywany jest wygląd tekstu, ale nie można go edytować.

Praca z programem Director

Fireworks pozwala eksportować grafiki i zawartość interaktywną do programu Director®. To pozwala użytkownikom Director na skorzystanie z optymalizacji i narzędzi projektowania grafiki w Fireworks bez potrzeby zmniejszania jakości.

- Eksport zachowuje zachowania i plasterki grafiki.
- Można eksportować pocięte na plasterki obrazy z najazdami

***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 32-bitowych obrazów PNG z przezroczystością

- 1 W Fireworks wybierz Okno > Optymalizuj, zmień format eksportowanego pliku na PNG 32 i ustaw Otoczkę na przezroczystą.
- 2 Wybierz polecenie Plik > Eksportuj.
- 3 Wybierz Tylko obrazy z wyskakującego menu Zapisz jako typ.
- 4 Określ nazwę pliku i zapisz go.

Eksportowanie zawartości z warstwami i plasterkami do programu Director

Poprzez eksportowanie plasterków 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.

- 1 W Fireworks wybierz Edycja > Eksportuj.
- 2 W oknie dialogowym Eksportuj wpisz nazwę pliku i wybierz folder docelowy.
- 3 Wybierz Director z wyskakującego menu Zapisz jako.
- 4 Wybierz opcję Źródło:

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 Aby automatycznie kadrować wyeksportowane obrazy, w celu dopasowania obiektów w każdym stanie, wybierz opcję Przytnij obrazy.
- 6 Wybierz opcję Wyślij obrazy do podfolderu, aby wybrać folder dla obrazów.

Importowanie spłaszczonych obrazów Fireworks do programu Director

- 1 W Director wybierz Edycja > Importuj.
- 2 Przejdź do żadanego pliku i kliknij Importuj.
- 3 (Opcjonalnie) Zmień opcje w oknie dialogowym Opcje obrazu. Więcej informacji na temat każdej opcji można znaleźć w sekcji *Korzystanie z programu Director*.
- 4 Kliknij przycisk OK, aby wyświetlić zaimportowaną grafikę w rzucie jako bitmapę.

Importowanie interaktywnej zawartości Fireworks z warstwami i plasterkami

- 1 W programie Director wybierz Wstaw > Fireworks > Obrazek z Fireworks HTML.

Uwaga: Miejsce oraz nazwa tego polecenia w menu może być różna w zależności od wersji programu Director.

- 2 Podaj lokalizację pliku Fireworks HTML, który eksportujesz do programu Director.
- 3 (Opcjonalnie) Zmień opcje w oknie dialogowym Otwórz Fireworks HTML.

Kolor Określa głębież kolorów dla zaimportowanej grafiki. Jeśli posiadają one cechę przezroczystości, wybierz kolor 32-bitowy.

Rejestracja Ustawia punkt rejestracji dla importowanej grafiki.

Importuj zachowanie najazdu jako Lingo Konwertuje zachowania Fireworks na kod Lingo.

Importuj do Score Umieszcza elementy układu w Score podczas importowania.

- 4 Kliknij przycisk Otwórz.

Grafiki i kod z pliku Fireworks HTML zostają importowane.

Uwaga: Jeśli importujesz animację Fireworks, przeciągnij stany kluczowe do programu Director, aby w razie potrzeby przesunąć czas każdej importowanej warstwy.

Edycja elementów układu Director w programie Fireworks

Zobacz także

„Preferencje uruchamiania i edycji” na stronie 296

Uruchamianie programu Fireworks w celu edycji elementów rzutowania Director

- 1 W programie Director kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij z wciśniętym klawiszem Control (Mac OS) grafikę w oknie Rzutuj.

- 2 Wybierz Uruchom zewnętrzny edytor z wyskakującego menu.

Uwaga: Aby ustawić program Fireworks jako zewnętrzny edytor grafiki bitmapowej, w programie Director wybierz Plik > Preferencje > Edytory i wybierz program Fireworks.

Plik otworzy się w programie Fireworks, a szczyt okna Dokument informuje, że edytowany jest plik z programu Director.

- 3 Dokonaj zmian i po zakończeniu kliknij przycisk Gotowe.

Fireworks eksportuje nową grafikę do programu Director.

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.

Optymalizacja rzutowanych elementów w programie Director

Uruchom aplikację Fireworks z programu Director, aby uzyskać podgląd zmian optymalizacyjnych dla wybranych rzutowanych elementów.

- 1 W programie Director wybierz element rzutowany w oknie Rzutowanie i kliknij Optymalizuj w Fireworks w zakładce Bitmapa inspektora Właściwości.
- 2 Zmień ustawienia optymalizacji w programie Fireworks.
- 3 Po zakończeniu kliknij Uaktualnij. Jeśli zostanie wyświetlone okno dialogowe Edycja MIX, kliknij przycisk Gotowe.

O Adobe Bridge

Adobe® Bridge® to aplikacja wieloplatformowa, która jest częścią zestawu Adobe Creative Suite®. Adobe Bridge pomaga w lokalizacji, zarządzaniu i przeglądaniu zasobów niezbędnych do tworzenia wydruków, stron internetowych, filmów i dźwięku. Program Bridge można uruchomić z dowolnego składnika Creative Suite (oprócz Acrobat® 8) i uzyskać dzięki niemu dostęp do zasobów Adobe i nie tylko.

Użyj programu Adobe Bridge, aby wykonać następujące zadania:

- Zarządzać obrazkami, źródłowym wideo i plikami audio.
- Zarządzaj zdjęciami.
- Praca z projektami zarządzanymi w Adobe Version Cue®.
- Wykonaj zautomatyzowane zadania, takie jak polecenia wsadowe.
- Synchronizuj ustawienia kolorów poprzez składnik Creative Suite.
- Rozpocząć konferencję internetową.

Udostępnianie metadanych obrazu przy użyciu platformy Adobe XMP

Platforma Adobe XMP (eXtensible Metadata Platform) umożliwia dodawanie informacji do zapisywanych plików PNG, GIF, JPEG, Photoshop i TIFF. Platforma XMP umożliwia wymianę metadanych, takich jak informacje o autorze, prawach autorskich i słowach kluczowych, pomiędzy aplikacjami firmy Adobe.

- 1 Wybierz polecenie z menu Plik > Informacje o pliku
- 2 Wykonaj dowolną z następujących czynności:
 - Aby dodać metadane, zapoznaj się z sekcją „Dodawanie metadanych w oknie dialogowym Informacje o pliku” na stronie 276.
 - Aby utworzyć nowe kategorie metadanych, zapoznaj się z sekcją „Praca z szablonami metadanych” na stronie 277.
 - Aby zaimportować metadane z istniejącego pliku XML, zapoznaj się z sekcją „Importowanie metadanych do dokumentu” na stronie 278.

Dodawanie metadanych w oknie dialogowym Informacje o pliku

Okno dialogowe Informacje o pliku wyświetla dane dotyczące aparatu, historię edycji, informacje na temat praw autorskich, dane autora oraz informacje o pozostałych właściwościach pliku. Okno dialogowe Informacje o pliku wyświetla ponadto własne panele metadanych. Metadane można dodawać bezpośrednio w oknie dialogowym Informacje o pliku. Jeżeli zaznaczy się wiele plików, to okno dialogowe wskaże różnice w wartościach dla danego pola tekstowego. Wszelkie wprowadzane przez użytkownika dane automatycznie zastępują już istniejące, a nowe wartości mają zastosowanie dla wszystkich plików.

Uwaga: Metadane można także wyświetlać w panelu Metadane, w niektórych widokach panelu Zawartość oraz po umieszczeniu kursora nad miniaturką w panelu Zawartość.

- 1 Zaznacz jeden lub kilka plików.
- 2 Wybierz polecenie Plik > Informacje o pliku.
- 3 Wybierz dowolną z następujących zakładek znajdujących się u góry okna dialogowego:

 Użyj strzałek w lewo lub w prawo do przewijania zakładek lub kliknij strzałkę w dół, aby wybrać kategorię z listy.

Opis Umożliwia podawanie informacji o dokumencie, np. jego tytułu, autora, opisu i słów kluczowych ułatwiających wyszukiwanie tego dokumentu. Aby dodać informacje o prawach autorskich, wybierz opcję Praca objęta prawami autorskimi, z rozwijanego menu Stan praw autorskich. Wprowadź właściwe informacje dotyczące praw autorskich oraz adres URL osoby lub firmy będącej właścicielem tych praw.

IPTC Obejmuje cztery obszary: Obszar Zawartość IPTC zawiera opis wizualnej treści obrazu. Obszar Kontakt IPTC zawiera informacje kontaktowe fotografa. Obszar Obrazek IPTC zawiera opisowe informacje dotyczące obrazu. Obszar Stan IPTC zawiera informacje o obiegu pracy i prawach autorskich.

Dane aparatu Obejmuje dwa obszary: Dane aparatu 1 – wyświetla informacje tylko do odczytu, dotyczące aparatu i ustawień użytych przy robieniu zdjęcia (np. marka, model, czas naświetlania i przysłona). Dane aparatu 2 – zawiera informacje tylko do odczytu, dotyczące zdjęcia (np. wymiary w pikselach i rozdzielczość).

Dane wideo Zawiera informacje o pliku wideo, łącznie z wysokością i szerokością klatki. Umożliwia też wpisywanie informacji o pliku wideo, takich jak nazwa taśmy czy nazwa sceny.

Dane audio Umożliwia wpisanie informacji o pliku audio, łącznie z tytułem, wykonawcą, częstotliwością próbkowania i ustawieniami zapętlenia.

SWF dla telefonu komórkowego Zawiera informacje o plikach multimedialnych dla telefonów komórkowych, łącznie z tytułem, wykonawcą, opisem i rodzajem treści.

Kategorie Umożliwia wpisanie informacji na podstawie kategorii Associated Press.

Źródło Umożliwia wpisanie użytecznych dla dystrybutorów wiadomości informacji o pliku, dotyczących czasu i miejsca utworzenia pliku, informacji dotyczących transferu, informacji specjalnych oraz tytułu.

DICOM Zawiera informacje dotyczące pacjenta, badań, serii oraz sprzętu dla obrazów DICOM.

Historia Wyświetla informacje dziennika historii Adobe Photoshop dla obrazków zapisanych przy pomocy programu Photoshop. Opcja Historia jest widoczna tylko wtedy, gdy zainstalowano program Adobe Photoshop.

Illustrator Umożliwia wskazanie profilu przeznaczenia dokumentu, np. druk, sieć WWW lub odbiorcy komórkowi.

Zaawansowane Wyświetla pola i struktury do przechowywania metadanych z wykorzystaniem przestrzeni nazw i właściwości, jak np. format pliku oraz właściwości XMP, EXIF i PDF.

Dane pierwotne Wyświetla informacje tekstowe XMP dotyczące pliku.

- 4 Wpisz informacje, które chcesz dodać w dowolnym wyświetlanym polu.
- 5 Kliknij przycisk OK, aby zastosować wprowadzone zmiany.

Praca z szablonami metadanych

Możesz tworzyć nowe szablony metadanych w programie Adobe Bridge za pomocą polecenia Utwórz szablon metadanych. Możesz także edytować metadane w oknie dialogowym Informacje o pliku i zapisać je jako plik tekstowy z rozszerzeniem .xmp. Możesz udostępniać pliki XMP innym użytkownikom lub stosować je dla innych plików.

Możesz zapisywać metadane w szablonie, który możesz wykorzystać do uzupełnienia metadanych w dokumentach programu InDesign i innych dokumentach utworzonych w programach z włączoną obsługą standardu XMP. Utworzone szablony są przechowywane we wspólnym folderze, z którego mogą korzystać wszystkie aplikacje obsługujące standard XMP.



Aby wyświetlić szablony XMP, otwórz okno dialogowe Informacje o pliku, kliknij przycisk Importuj i wybierz polecenie Pokaż foldery szablonów.

Tworzenie szablonu metadanych

- 1 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Wybierz polecenie z menu Narzędzia > Utwórz szablon metadanych.
 - Wybierz polecenie Utwórz szablon metadanych w menu panelu Metadane.
- 2 Wpisz nazwę w polu Nazwa szablonu.
- 3 Wybierz metadane, aby dołączyć je do szablonu używając okna dialogowego Utwórz szablon metadanych i wpisz wartości dla metadanych w odpowiednich polach.

Uwaga: Jeśli wybrana zostanie jedna z opcji metadanych i odpowiadające jej pole tekstowe pozostanie puste, wtedy podczas stosowania szablonu program Adobe Bridge wyczyści istniejące metadane.
- 4 Kliknij Zapisz.

Zapisywanie metadanych w oknie dialogowym Informacje o pliku w postaci pliku XMP

- 1 Wybierz polecenie Plik > Informacje o pliku.
- 2 Z menu na dole okna dialogowego wybierz opcję Eksportuj.
- 3 Wpisz nazwę pliku, wybierz położenie i wciśnij przycisk Zapisz.

Wyświetlanie lub ukrywanie szablonów metadanych

- 1 Aby szablony metadanych były wyświetlane w oknie aplikacji Eksplorator Windows (Windows) lub Finder (Mac OS) wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Wybierz polecenie z menu Narzędzia > Utwórz szablon metadanych. Kliknij menu w prawym górnym rogu okna dialogowego Utwórz szablon metadanych i wybierz opcję Pokaż folder szablonów.
 - Wybierz polecenie Plik > Informacje o pliku. Kliknij menu na dole okna dialogowego Informacje o pliku i wybierz polecenie Pokaż foldery szablonów.
- 2 Wybierz szablon, który chcesz usunąć i naciśnij klawisz Delete lub przeciągnij wybrany szablon do Kosza (Windows) lub Trash (Mac OS).

Stosowanie szablonów metadanych do plików w programie Adobe Bridge

- 1 Zaznacz jeden lub kilka plików.
- 2 Wybierz polecenia z menu panelu Metadane lub menu Narzędzia:
 - Dołącz metadane, występującym po nazwie wybranego szablonu. Polecenie stosuje metadane szablonu tylko tam, gdzie w pliku nie występują wartości lub atrybuty metadanych.
 - Zastąp metadane, występującym po nazwie wybranego szablonu. Polecenie całkowicie zastępuje metadane pliku metadanymi szablonu.

Edycja szablonów metadanych

- 1 Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz polecenie Narzędzia > Edytuj szablon metadanych, a następnie kliknij nazwę szablonu.
 - W menu panelu Metadane wybierz polecenie Edytuj szablon metadanych, a następnie kliknij nazwę danego szablonu.
- 2 Wprowadź nowe wartości dla metadanych w dowolnych polach.
- 3 Kliknij Zapisz.

Importowanie metadanych do dokumentu

- 1 Zaznacz jeden lub kilka plików.
- 2 Wybierz polecenie Plik > Informacje o pliku.
- 3 Z wyskakującego menu na dole okna dialogowego wybierz opcję Importuj.

Uwaga: Przed zaimportowaniem metadanych z szablonu, szablon musi zostać zapisany.

- 4 Określ sposób, w jaki chcesz zaimportować dane:

Wyczyść istniejące właściwości i zastąp właściwościami szablonu Zastępuje wszystkie metadane w pliku metadanymi z pliku XMP.

Zachowaj oryginalne metadane, ale zastąp zgodne właściwości z szablonu Zastępuje tylko metadane, które mają inne właściwości w szablonie.

Zachowaj oryginalne metadane, ale dodaj zgodne właściwości z szablonu (Domyślnie) Stosuje metadane szablonu tylko tam, gdzie w pliku nie występują wartości lub właściwości metadanych.

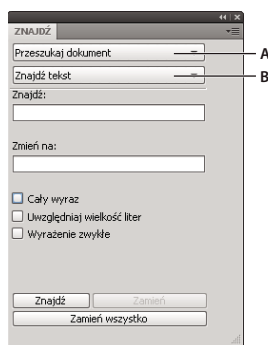
- 5 Kliknij przycisk OK.
- 6 Przejdź do pliku tekstowego XMP, po czym kliknij przycisk Otwórz.

Rozdział 19: Automatyzacja pracy

Program Adobe® Fireworks® pozwala zautomatyzować i uprościć wiele czasochłonnych zadań, związanych z rysowaniem, edycją i konwersją plików, wykonywanych podczas projektowania na potrzeby Internetu.

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 programów Adobe FreeHand® i Adobe Illustrator®.



Znajdź, panel

A. Opcja przeszukaj B. Opcja znajdź

Wybór źródła przeszukiwania

- 1 Otwórz ten dokument
- 2 Aby otworzyć panel Znajdź wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Wybierz polecenie Okno > Znajdź.
 - Wybierz polecenie Edycja > Znajdź i zamień.
 - Naciśnij klawisze Control+F (Windows) lub Command+F (Mac OS).

Uwaga: Gdy wybrane pliki są zablokowane albo odłożone w witrynie Adobe Dreamweaver®, przed kontynuowaniem pojawi się monit o ich odblokowanie lub pobranie.

- 3 W wyskakującym menu Przeszukaj wybierz obiekt źródłowy do przeszukiwania.
- 4 W wyskakującym menu Znajdź wybierz wyszukiwany atrybut. Ustaw opcje wybranego atrybutu Znajdź.
- 5 Wybierz opcję znajdowania i zastępowania.

Uwaga: Funkcja zastępowania obiektów w wielu plikach powoduje automatyczne zapisanie zmian, których nie można cofnąć.

Ustawianie opcji wyszukiwania i zamiany w wielu plikach

Podczas wyszukiwania i zamiany w wielu plikach można określić, w jaki sposób program Fireworks ma postępować z wieloma otwartymi plikami po zakończeniu wyszukiwania.

- 1 Wybierz polecenie Opcje zamiany w menu Opcje panelu Znajdź.
- 2 Zaznacz opcję Zapisz i zamknij pliki, aby po zakończeniu wyszukiwania zapisać i zamknąć każdy plik.

Pozostaną otwarte tylko dokumenty, które były aktywne wcześniej.

Uwaga: Jeśli opcja Zapisz i zamknij jest wyłączona, a przetwarzano wsadowo dużą ilość plików, ze względu na brak pamięci program Fireworks może anulować proces przetwarzania wsadowego.

- 3 Wybierz jedną z opcji Utwórz kopie zapasowe plików:

Bez kopii zapasowych Wyszukuje i zastępuje bez tworzenia kopii zapasowych oryginalnych plików. Zmienione pliki zastępują pliki oryginalne.

Nadpisz istniejące kopie zapasowe Tworzy i zapisuje tylko jedną kopię zapasową każdego pliku zmienionego w trakcie wykonywania operacji znajdowania i zamiany. W razie wykonania kolejnych operacji znajdowania i zamiany, 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 znajdowania i zamiany. Pliki oryginalne są przesuwane do podfolderu Original Files folderu bieżącego, a do każdej nazwy pliku dodawany jest kolejny numer. W razie wykonania kolejnych operacji znajdowania i zamiany, plik oryginalny zostanie skopiowany do folderu Original Files, a do jego nazwy zostanie dodany powiększony numer. Na przykład, w przypadku pliku o nazwie Rysunek.png, po pierwszym wykonaniu operacji znajdowania i zamiany plik kopii zapasowej otrzyma nazwę Rysunek-1.png. Po kolejnej operacji znajdowania i zamiany, plik kopii zapasowej będzie mieć nazwę Rysunek-2.png itd.

- 4 Kliknij przycisk OK.

Znajdowanie i zastępowanie tekstu

- 1 Z drugiego wyskakującego menu w panelu Znajdź wybierz polecenie Znajdź tekst.
- 2 Wprowadź tekst, który chcesz wyszukać.
- 3 Wpisz tekst, który ma zastąpić wyszukaną frazę.
- 4 (Opcjonalne) Wybierz odpowiednie opcje, aby dodatkowo sprecyzować wyszukiwanie.

Wyszukiwanie i zastępowanie czcionek

- 1 Z drugiego wyskakującego menu w panelu Znajdź wybierz polecenie Znajdź czcionkę.
- 2 Wybierz wyszukiwaną czcionkę i styl czcionki.



Możesz ograniczyć wyszukiwanie do minimalnego i maksymalnego rozmiaru punktowego czcionki.

- 3 Określ czcionkę, która ma zastąpić oryginał, jej styl i rozmiar w punktach.

Znajdowanie i zastępowanie kolorów

- 1 Z drugiego wyskakującego menu w panelu Znajdź wybierz polecenie Znajdź kolor.
- 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 wypełnień 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

Znajdowanie i zamiana adresów URL

- 1 Z drugiego wyskakującego menu w panelu Znajdź wybierz polecenie Znajdź URL.
- 2 Wprowadź tekst, który chcesz wyszukać.
- 3 Wpisz tekst, który ma zastąpić wyszukaną frazę.
- 4 (Opcjonalne) Wybierz odpowiednie opcje, aby dodatkowo sprecyzować wyszukiwanie.
Wyrażenie zwykłe W trakcie wyszukiwania dopasowuje warunkowo części wyrazów lub liczb

Znajdowanie i zamiana kolorów innych niż zgodne z przeglądarkami

Aby uzyskać więcej informacji, zobacz „[Optymalizowanie plików GIF, PNG, TIFF, BMP i PICT](#)” na stronie 228.

Kolor jest *zgodny z przeglądarkami*, gdy wyświetlany jest dokładnie jako ten sam kolor zarówno na platformie Mac OS, jak i Windows. Kolor inny niż zgodny z przeglądarkami to taki, który nie jest zawarty w paletce kolorów Web216.

- ❖ W panelu Znajdź wybierz opcję Znajdź nie Web216 z wyskakującego menu Znajdź.



Opcja Znajdź nie Web216 nie wyszukiuje i nie zastępuje pikseli w obiektach obrazów.

Przetwarzanie wsadowe

Przetwarzanie wsadowe jest wygodnym sposobem automatycznej konwersji grupy plików graficznych. Użyj dowolnej z następujących opcji 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 inne niż 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 uzyskać więcej informacji, zobacz „[Określanie miejsca zapisu plików kopii zapasowych](#)” na stronie 287.

Przebieg pracy z przetwarzaniem wsadowym

- 1 Wybierz polecenie Plik > Przetwarzanie wsadowe i zaznacz pliki do przetwarzania.

- Pliki mogą być zapisane w różnych folderach.
- Przetwarzać można także pliki, które są aktualnie otwarte.
- Skrypt przetwarzania wsadowego można również zapisać do użytku w przyszłości, bez dodawania plików.

Uwaga: Gdy wybrane pliki są zablokowane albo odłożone w witrynie Adobe Dreamweaver, będziesz monitowany o ich odblokowanie lub pobranie przed kontynuowaniem.

- 2 Zaznacz pliki, które mają być dodane lub usunięte, klikając w oknie dialogowym Sekwencja wsadowa (Windows) lub Przetwarzanie wsadowe (Mac OS):

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.

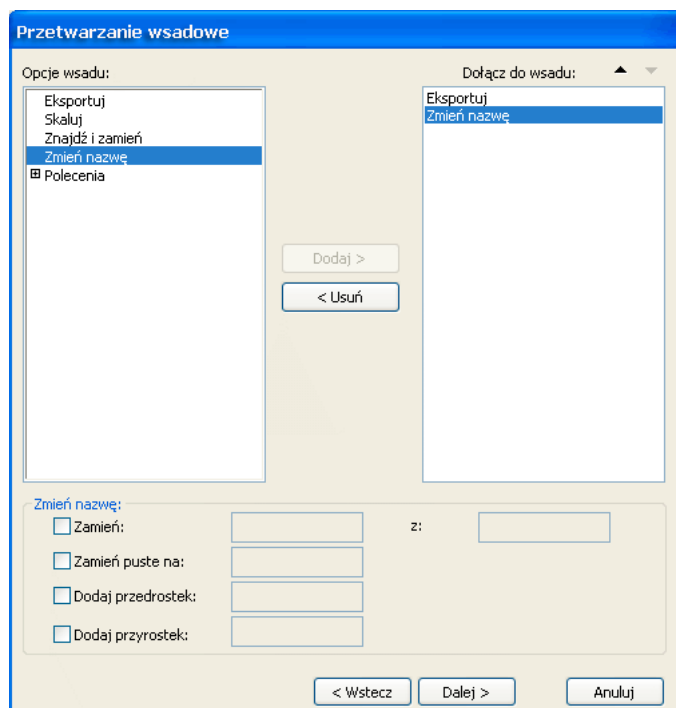
Dodaj wszystkie Dodaje wszystkie prawidłowe pliki z aktualnie wybranego foldera do listy plików przetwarzania wsadowego.

Usuń Usuwa zaznaczone pliki i foldery z listy plików przetwarzania wsadowego.

- 3 Aby dodać wszystkie aktualnie otwarte pliki, wybierz opcję Dołącz aktualnie otwarte pliki.

Proces przetwarzania wsadowego obejmuje te pliki, choć nie są one wyświetlane na liście.

- 4 Kliknij przycisk Dalej, a następnie wykonaj jedną lub obie następujące czynności:
 - Aby dodać zadanie do sekwencji wsadowej, zaznacz je na liście Opcje wsadu i kliknij przycisk Dodaj.



- Aby zmienić kolejność poleceń listy, zaznacz zadanie na liście Dołącz do wsadu i użyj przycisków strzałek w górę lub w dół.

Uwaga: Operacje eksportu i zmiany nazwy są zawsze wykonywane jako ostatnie. Pozostałe zadania wykonywane są w kolejności zgodnej z porządkiem na liście.

- 5 Aby wyświetlić dodatkowe opcje zadania, zaznacz zadanie na liście Dołącz do wsadu.
- 6 Wybierz ustawienia dla każdej z dodatkowych opcji. Kliknij przycisk Usuń, aby usunąć zadanie z listy.
- 7 Kliknij przycisk Dalej.
- 8 Wybierz opcje zapisu przetwarzanych plików:

Kopie zapasowe Wybierz opcje wykonywania kopii zapasowych oryginalnych plików.

Zapisz skrypt Zapisuje ustawienia przetwarzania wsadowego do wykorzystania w przyszłości.

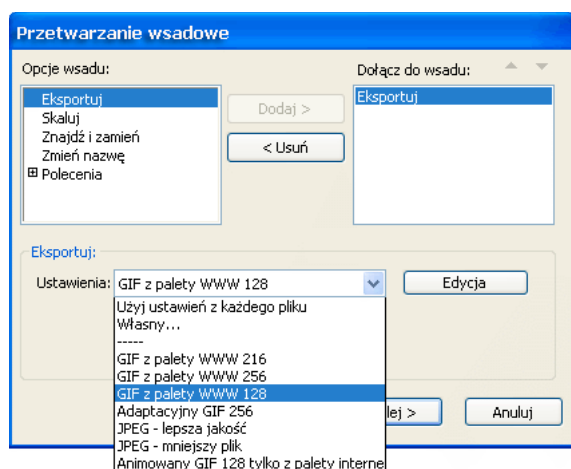
Sekwencja wsadowa Wyjścia Uruchamia proces przetwarzania wsadowego.

Pod koniec procesu wyświetlane jest pytanie, czy któryś z plików dodanych do listy nie został przetworzony.

Uwaga: W trakcie przetwarzania wsadowego tworzony jest plik dziennika o nazwie FireworksBatchLog.txt. Plik ten znajduje się w:

- \Documents and Settings\- \Users\- /Users/<username>/Library/Application Support/Adobe Fireworks CS4/FireworksBatchLog.txt (Mac OS)

Zmień ustawienia optymalizacji podczas przetwarzania wsadowego



- 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 w trakcie przetwarzania wsadowego zachować poprzednie ustawienia eksportu każdego pliku. Na przykład, gdy przetwarzaniu wsadowemu poddawany jest folder zawierający pliki GIF i JPEG, pliki przetworzone pozostają w formacie GIF i JPEG. Przy eksporcie każdego z nich program Fireworks użyje oryginalnej palety i ustawień kompresji.
 - Wybierz opcję Własny lub kliknij przycisk Edytuj, aby zmienić ustawienia w oknie dialogowym Pogląd obrazu.
 - Wybierz predefiniowane ustawienia takie jak GIF Web216 albo JPEG – Lepsza jakość. Wszystkie pliki zostaną przekonwertowane do tych ustawień.

Zmiana nazw plików podczas przetwarzania wsadowego

- 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.

Zastąp Pozwala zastąpić znaki w nazwach plików innymi, określonymi przez użytkownika znakami oraz usuwać znaki z 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 puste znaki w nazwie pliku na znak lub znaki określone przez użytkownika oraz usunąć 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 wprowadzenie „night_”, spowoduje, że w trakcie przetwarzania wsadowego nazwa pliku Sunrise.gif zostanie zamieniona na night_Sunrise.gif.

Dodaj przyrostek: Pozwala wprowadzić tekst dodawany na końcu nazwy pliku, przed rozszerzeniem. Na przykład wprowadzenie „_day”, spowoduje, że w trakcie przetwarzania wsadowego nazwa pliku Sunrise.gif zostanie zamieniona na Sunrise_day.gif.

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.

Skalowanie grafiki podczas przetwarzania wsadowego

- 1 Zaznacz opcję Skaluj, na liście Opcje przetwarzania wsadowego i kliknij przycisk Dodaj.
- 2 W wyskakującym menu Skaluj wybierz opcję skalowania:

Bez skalowania Eksportuje niezmienione pliki

Skaluj do rozmiaru Skaluje obrazy dokładnie do określonej szerokości i wysokości

Skaluj, aby zmieścić w obszarze Skaluje obraz do określonej maksymalnej szerokości i wysokości, zachowując proporcje

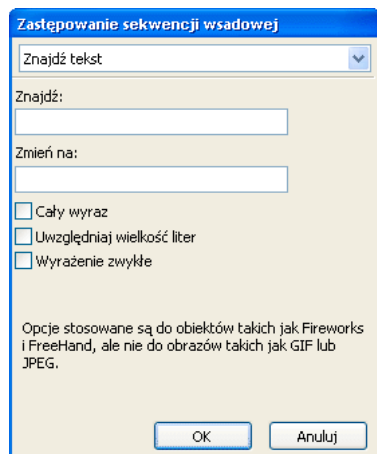


Użyj opcji Skaluj aby zmieścić w obszarze, aby przekonwertować grupę obrazów na miniaturki o jednakowych rozmiarach..

Skaluj procentowo Skaluje obrazy procentowo

- 3 (Opcjonalnie) Jeżeli zaznaczono opcję Skaluj, aby zmieścić w obszarze, należy także zaznaczyć opcję Skaluj wyłącznie dokumenty większe niż rozmiar docelowy.

Znajdowanie i zamiana podczas przetwarzania wsadowego



Opcja Zastępowanie sekwencji wsadowej działa tylko w przypadku następujących formatów plików: Fireworks PNG, Illustrator i FreeHand. Zamiana w przetwarzaniu wsadowym nie dotyczy plików w formacie GIF i JPEG.

- 1 Zaznacz opcję Znajdź i zamień, na liście Opcje przetwarzania wsadowego i kliknij przycisk Dodaj.
- 2 Kliknij przycisk Edytuj.
- 3 Wybierz typ atrybutów, które mają być wyszukane i zastąpione.
- 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.

Użycie poleceń dla przetwarzania wsadowego

Uwaga: Lokalizacja folderu *Commands* może być różna w różnych systemach. Lokalizacja tego folderu jest zależna także od tego, czy panel powinien być dostępny tylko dla danego profilu użytkownika, czy też wszystkich użytkowników. Foldery *Command Panels* znajdują się w folderze *Configuration*, który z kolei znajduje się w folderze aplikacji *Fireworks*, a także we właściwym dla użytkownika folderze konfiguracyjnym programu *Fireworks*.

Wykonywanie poleceń JavaScript podczas przetwarzania wsadowego

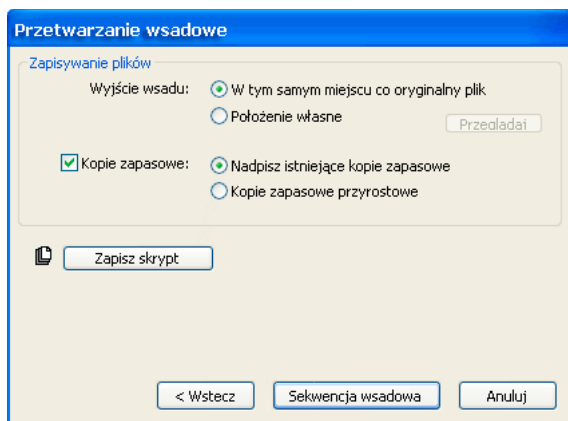
Uwaga: Poleceń nie można edytować.

- 1 Kliknij przycisk Plus (+) (Windows) lub trójkąt (Mac OS) obok opcji Polecenia na liście Opcje wsadu, aby wyświetlić dostępne polecenia.
- 2 Zaznacz polecenie i kliknij przycisk Dodaj, aby dodać je do listy Dołącz do wsadu.

Uwaga: Niektóre polecenia nie działają w przetwarzaniu wsadowym. Wybierz polecenia działające w dokumencie bez konieczności zaznaczania żadnego obiektu.

Określanie miejsca zapisu plików kopii zapasowych

Kopie zapasowe plików są umieszczane w podfolderze *Original Files*, w tym samym folderze co odpowiedni plik oryginalny.



- 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 wszystkie kopie zapasowe 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 plik i nie przesuwania ani nie usuwa pliku oryginalnego.

Procesy przetwarzania wsadowego w formie skryptów

Zapisanie skryptu w folderze Commands, powoduje dodanie go do menu Polecenia, w programie Fireworks.

Tworzenie skryptu przetwarzania wsadowego

- 1 Kliknij przycisk Zapisz skrypt, aby utworzyć skrypt przetwarzania wsadowego.
- 2 Wprowadź nazwę i położenie pliku skryptu.

***Uwaga:** Folder ten może znajdować się w różnych miejscach. Foldery Command znajdują się w folderze Configuration, który z kolei znajduje się w folderze aplikacji Fireworks, a także we właściwym dla użytkownika folderze konfiguracyjnym programu Fireworks.*

- 3 Kliknij Zapisz.

Uruchamianie skryptu wsadowego

- 1 Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - W programie Fireworks wybierz polecenie Polecenia > Uruchom skrypt.
 - Spoza programu Fireworks, kliknij dwukrotnie nazwę pliku skryptu.
- 2 Wybierz skrypt i kliknij przycisk Otwórz.

Przeciąganie i upuszczanie często używanych skryptów

- 1 Zapisz skrypt.
- 2 Wykonaj jedną z poniższych 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 klika razy, po jednym razie w każdym skrypcie.*

Rozszerzanie programu Fireworks

Rozszerzenie to skrypt polecenia, panel poleceń, biblioteka, filtr, wzorek, tekstura lub auto-kształt, który zwiększa funkcjonalność programu Fireworks. Program Fireworks dostarczany jest razem z Menedżerem rozszerzeń Adobe, pozwalającym na łatwą instalację, zarządzanie i usuwanie rozszerzeń. Zestaw domyślnie dostępnych rozszerzeń znajduje się w menu Polecenia.

Użytkownicy biegle posługujący się językiem JavaScript mogą samodzielnie tworzyć rozszerzenia programu Fireworks. Dodatkowo mogą skorzystać z technologii Fireworks Cross Product Communication Architecture, aby umożliwić sterowanie programem Fireworks przez aplikacje ActionScript™ i C++. Więcej informacji znajdziesz w Pomocy rozszerzenia Fireworks.

Podczas instalacji lub tworzenia rozszerzeń należy pamiętać, że:

- Po zainstalowaniu rozszerzenia oraz utworzeniu polecenia własnego, program Fireworks umieszcza je w menu Polecenia.

- Rozszerzenia innych producentów są przechowywane w podfolderach folderu Configuration, który znajduje się w folderze programu Fireworks.
- Polecenia przechowywane w postaci pliku SWF w folderze Command Panels są dostępne jako panele w menu Okno.
- Polecenia tworzone i zapisywane za pomocą panelu Historia są przechowywane w folderze użytkownika Commands.
- Aby uzyskać więcej informacji o zwiększaniu funkcjonalności programu Fireworks, zapoznaj się z Pomocą Menedżera rozszerzeń i odwiedź stronę Fireworks Exchange pod adresem www.adobe.com/go/fireworks_exchange.

Otwieranie Menedżera rozszerzeń z poziomu programu Fireworks

- ❖ Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Wybierz polecenie Polecenia > Zarządzaj rozszerzeniami.
 - Wybierz polecenie Pomoc > Zarządzaj rozszerzeniami.

Korzystanie ze skryptów

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.

Możesz zapisać grupy kroków w panelu Historia jako polecenie, którego będziesz mógł ponownie używać. Zapisane polecenia nie odnoszą się do konkretnych dokumentów i mogą być używane we wszystkich dokumentach programu Fireworks.

Zapisane polecenia są przechowywane jako pliki JSF w folderze Commands, we właściwym dla użytkownika folderze konfiguracyjnym programu Fireworks.

Możesz w dowolnej chwili wykonać zarejestrowane polecenia lub zaznaczone akcje z panelu Historia.

Zapisywanie etapów w postaci poleceń do ponownego wykorzystania

- 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.
 - Naciśnij klawisz Control (Windows) lub Command (Macintosh) i kliknij, aby zaznaczyć wiele etapów, które nie sąsiadują ze sobą.
- 2 Kliknij przycisk Zapisz etapy jako polecenie znajdujący się na dole panelu Historia.
- 3 Wprowadź nazwę polecenia i kliknij OK.

Cofanie i powtarzanie etapów

- ❖ Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Przeciągnij Znacznik cofania do góry panelu, aż do ostatniego kroku do którego chcesz się cofnąć lub powtórzyć.
 - Kliknij na ścieżce Znacznika cofania, po lewej stronie panelu Historia.

Uwaga: Kroki cofnięte zostaną podświetlone na szaro w panelu Historia.

Zmiana liczby etapów zapamiętywanych w panelu Historia

- 1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Fireworks > Preferencje (Mac OS).
- 2 Zmień wartość w polu Cofnij etapy.

Uwaga: Dodatkowe kroki wymagają więcej pamięci komputera.

Usuwanie wszystkich etapów

- ❖ Wybierz polecenie Wyczyść historię w menu Opcje panelu Historia.

Usunięcie etapów pozwala zwolnić zasoby pamięci i miejsce na dysku. Nie można cofnąć czynności edycji należących do usuniętych etapów.

Odtwarzanie zapisanego polecenia

- 1 Jeśli trzeba, zaznacz jeden lub kilka obiektów.
- 2 Wybierz polecenie w menu Polecenia.

Odtwarzanie wybranych etapów

- 1 Zaznacz jeden lub kilka obiektów.
- 2 Zaznacz kroki w panelu Historia.
- 3 Kliknij przycisk Odtwarzaj u dołu panelu Historii.

Nie można odtwarzać etapów oznaczonych znakiem X. Linie oddzielające oznaczają zaznaczenie innego obiektu. Polecenia utworzone z kroków przecinających linię oddzielającą mogą wywoływać nieprzewidywalne efekty.

Stosowanie zaznaczonych kroków do obiektów w wielu dokumentach

- 1 Zaznacz zakres kroków.
- 2 Kliknij przycisk Kopiuj etapy do schowka.
- 3 Zaznacz jeden lub kilka obiektów w dowolnym dokumencie programu Fireworks.
- 4 Wybierz polecenie Edycja > Wklej.

Powtarzanie ostatniego etapu

- ❖ Wybierz polecenie Edytuj > Powtórz skrypt polecenia.

Informacje na temat skryptów JavaScript

Aby zredukować konieczność powtarzania niektórych zadań, można napisać własny kod JavaScript w edytorze tekstowym i uruchomić go w programie Fireworks. Możesz sterować prawie wszystkimi poleceniami i ustawieniami w programie Fireworks, za pomocą skryptu JavaScript. Można również tworzyć skrypty sterujące programem Fireworks z poziomu programu Dreamweaver, który także wykorzystuje JavaScript.

Dokumentację JavaScript API można znaleźć w punkcie *Rozszerzanie programu Fireworks*.

Tworzenie poleceń i paneli przy użyciu technologii Flash.

W celu przygotowania własnych poleceń lub paneli programu Fireworks należy stworzyć filmy SWF zawierające kod JavaScript, posługując się programem Adobe Flash®. Filmy służące jako polecenia należy zapisać w folderze Commands na dysku twardym. Filmy służące jako panele należy zapisać w folderze Command Panels (przykładem jest panel Wyrównaj).

Uwaga: Foldery te mogą znajdować się w różnych miejscach. Foldery Commands i Command Panels znajdują się w folderze Configuration aplikacji Fireworks oraz we właściwym dla użytkownika folderze konfiguracyjnym programu Fireworks.

Zarządzanie poleceniami

Uwaga: Opcja Zarządzaj zapisanymi poleceniami programu Fireworks pozwala usuwać utworzone samodzielnie polecenia oraz zmieniać ich nazwy. W przypadku innych poleceń i rozszerzeń zainstalowanych wraz z programem Fireworks lub zainstalowanych po pobraniu z witryny internetowej Adobe Exchange, należy korzystać z Menedżera rozszerzeń.

Zmiana nazwy utworzonego własnego polecenia

- 1 Wybierz Polecenia > Zarządzaj zapisanymi poleceniami, a następnie zaznacz odpowiednie polecenie.
- 2 Kliknij przycisk Zmień nazwę, wprowadź nową nazwę i kliknij przycisk OK.

Usuwanie utworzonego własnego polecenia

- ❖ Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - W programie Fireworks, wybierz polecenie Polecenia > Zarządzaj zapisanymi poleceniami. Następnie wybierz polecenie i kliknij przycisk Usuń.
 - Usuń z twardego dysku plik polecenia JSF zapisany w folderze Commands, we właściwym dla użytkownika folderze konfiguracyjnym programu Fireworks.

Uwaga: Aby zmienić nazwę lub usunąć polecenie dostarczone z programem Fireworks lub pobrane z witryny internetowej Adobe Exchange, uruchom Menedżera rozszerzeń.

Edycja polecenia, korzystanie z JavaScript

Skrypty poleceń zapisywane są jako kod JavaScript i można je edytować w dowolnym edytorze tekstów.

- 1 Przejdź do odpowiedniego katalogu Commands lub Command Panels na twardym dysku.
- 2 Otwórz plik skryptu w edytorze tekstu i zmodyfikuj kod JavaScript.
- 3 Zapisz i zamknij skrypt.

Edycja wybranych operacji w panelu Historia przy użyciu JavaScript

- 1 W programie Fireworks, zaznacz zakres kroków w panelu Historia.
- 2 Kliknij przycisk Kopiuj etapy do schowka znajdujący się na dole panelu Historia.
- 3 Utwórz nowy dokument w edytorze tekstowym.
- 4 Wklej etapy do nowego dokumentu tekstowego i wprowadź potrzebne zmiany.

- 5 Zapisz i zamknij skrypt.
- 6 Skopiuj skrypt do folderu Command na twardym dysku.
 - Polecenia zapisane bezpośrednio w folderze Commands lub panelu Historia stają się natychmiast dostępne w menu Polecenia.
 - Z kolei polecenia zapisane w folderze Command Panels staną się dostępne w menu Okno dopiero po ponownym uruchomieniu programu Fireworks.

Rozdział 20: Preferencje i skróty klawiaturowe

Ustawienia preferencji programu Fireworks umożliwiają kontrolowanie ogólnego wyglądu interfejsu użytkownika oraz dostosowanie aspektów edycji i wykorzystania folderów. Dodatkowo można dostosować skróty klawiaturowe.

Ustawianie preferencji

- 1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Fireworks > Preferences (Mac OS).
- 2 Wybierz kategorię preferencji, którą chcesz edytować.
- 3 Wprowadź zmiany i kliknij przycisk OK.

Preferencje ogólne

Opcje dokumentu Aby otworzyć aplikację bezpośrednio w obszarze roboczym, anuluj zaznaczenie opcji Pokaż ekran startowy. Aby zachować wymiary obrysów i efektów podczas zmiany rozmiaru obiektów, anuluj zaznaczenie opcji Skaluj obrysy i efekty.

Zapisywanie plików: Dodaj ikony podglądu (tylko system Mac OS) Umożliwia wyświetlanie lub ukrywanie miniatur plików PNG programu Fireworks, znajdujących się na dysku twardym. Jeśli opcja nie jest zaznaczona, pliki takie są oznaczane za pomocą tradycyjnej ikony programu Fireworks. Zmiany są uwzględniane po zapisaniu pliku.

Maksymalna liczba cofnięć Ustaw liczbę operacji cofnij/ponów na wartość od 0 do 1009. To ustawienie ma wpływ na polecenie Edycja > Cofnij oraz na panel Historii. Wprowadzenie wysokiej wartości może spowodować zwiększenie ilości wymaganej pamięci.

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. Jest przydatna, jeśli inne metody nie pozwalają wyeliminować pewnych artefaktów.
- Interpolacja typu Najbliższy sąsiad pozostawia postrzępione krawędzie oraz duże, nie rozmyte kontrasty. Efekt jest taki sam, jak powiększenie lub zmniejszenie obrazu.

Kolory domyślne Pozwala określić domyślne kolory pociągnięć pędzlem, wypełnień i ścieżek. Opcje Obrys i wypełnienie nie dokonują automatycznej zmiany kolorów w panelu Narzędzia. Opcje te pozwalają zmienić domyślne kolory w panelu Narzędzia.

Przestrzeń robocza Aby automatycznie zwinąć zadokowane panele po kliknięciu obszaru poza nimi, zaznacz opcję Autozwijanie paneli ikon.

Preferencje edycji

Preferencje edycji mają wpływ na wygląd wskaźnika oraz na symbole graficzne obiektów bitmapowych.

Usuwać obiekty podczas kadrowania Powoduje trwałe usuwanie pikseli i obiektów znajdujących się poza obwiednią zaznaczenia, gdy kadrujesz dokument lub zmieniasz rozmiar obszaru roboczego.

Usuwać ścieżki podczas konwersji na ramkę zaznaczenia Powoduje trwałe usuwanie ścieżki przekonwertowanej na ramkę zaznaczenia.

Malujące kursory rozmiaru pędzla Ustaw rozmiar i kształt kursorów narzędzi. W przypadku niektórych pędzli o wielu końcówkach domyślnym kursorem jest krzyżyk. Jeśli zarówno ta opcja, jak i opcja Kursory precyzyjne, nie są zaznaczone, wyświetlane są kursory w kształcie ikon narzędzi.

Kursory precyzyjne Pozwala zastąpić kursory w kształcie ikon narzędzi krzyżykami.

Wyłącz ukrywanie krawędzi Po zmianie zaznaczenia ukrywanie krawędzi jest wyłączane.

Pokaż podgląd pióra Powoduje wyświetlenie podglądu kolejnego segmentu ścieżki po kliknięciu za pomocą narzędzia Pióro.

Pokaż punkty kryjące Powoduje, że zaznaczone punkty są pokazywane jako nieaktywne, a nie zaznaczone jako pełne.

Podświetlenie myszą Podświetla elementy, które są wybrane kliknięciem przycisku myszy w danej chwili.

Podgląd przeciągania Powoduje, że podczas przeciągania obiektu jest pokazywany podgląd jego nowego położenia.

Pokaż uchwyty wypełnienia Umożliwia edycję wypełnień na ekranie.

Odległość zaznaczania Określa, jak blisko musi znajdować się wskaźnik myszy od obiektu (od 1 do 10 pikseli), aby można było go zaznaczyć.

Opcja skalowania 9-plasterkowego Automatycznie rozgrupowuje auto-kształty po użyciu narzędzia Skalowanie 9-plasterkowe, eliminując okno dialogowe z pytaniem, czy użytkownik chce rozgrupować takie kształty.

Preferencje linii pomocniczych i siatki

Pola kolorów Po kliknięciu wyświetla okno wyskakujące, w którym można wybrać kolor lub wpisać jego wartość szesnastkową.

Pokaż Wyświetla linie pomocnicze lub siatki w obszarze roboczym.

Przyciągnij Przyciąga obiekty do linii prowadzących lub siatki.

Blokada Blokuje umieszczone wcześniej linie prowadzące, uniemożliwiając ich przypadkowe przesunięcie podczas edycji obiektów.

Odległość przyciągania Określa, jak blisko siatki lub linii pomocniczej musi znajdować się obiekt (od 1 do 10 pikseli), aby został do niej przyciągnięty. Opcja ta działa, jeśli zaznaczono funkcję Przyciągaj do siatki lub Przyciągaj do linii pomocniczych.

Ustawienia siatki Zmiana wielkości komórki siatki w pikselach. Podaj wartość w polach dla odstępu pionowego i poziomego.

Preferencje wpisywania

Interlinia, Przesunięcie linii bazowej Zmiana przyrostu wartości dla powiązanych skrótów klawiaturowych.



W celu utworzenia pełnej listy skrótów związanych z wpisywaniem, zobacz „[Tworzenie arkusza referencyjnego dla bieżącego zestawu skrótów klawiaturowych](#)” na stronie 298.

Wyświetlaj nazwy czcionek w j. angielskim Zastępuje znaki azjatyckie w menu czcionek.

Uwaga: Ta zmiana zostanie zastosowana po ponownym uruchomieniu programu Fireworks.

Rozmiar podglądu czcionki Określa rozmiar w punktach czcionki w przykładowych menu.

Liczba ostatnio używanych czcionek Określa maksymalną liczbę ostatnio używanych czcionek wyświetlonych nad znakiem podziału w menu czcionek.

Uwaga: Ta zmiana zostanie zastosowana po ponownym uruchomieniu programu Fireworks.

Czcionka domyślna Określa, która czcionka ma zastępować czcionki użyte w dokumencie, jeśli będą one niedostępne w systemie.

Preferencje importu z Photoshop/otwórz

Te preferencje określają sposób zachowania programu Fireworks podczas importowania lub otwierania plików programu Photoshop. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Praca z programem Photoshop” na stronie 269.

Pokaż okienko dialogowe importu Wyświetla opcje podczas importowania plików PSD przy użyciu polecenia Plik > Importuj.

Pokaż okienko dialogowe otwierania Wyświetla opcje po przeciągnięciu plików PSD do programu Fireworks lub użyciu polecenia Plik > Otwórz.

Podziel warstwę między stany Dodaje każdą zaimportowaną warstwę do wszystkich stanów w pliku Fireworks. Jeśli ta opcja nie jest zaznaczona, program Fireworks dodaje każdą warstwę do oddzielnego stanu. Operacja jest używana do importowania plików, które mają być użyte jako animacje.

Bitmapy z edytowalnymi efektami Umożliwia edycję efektów na bitmapach podczas importowania. Obrazów bitmapowych nie można edytować.

Splaszczone obrazy bitmapowe Importuje obrazy bitmapowe i ich efekty jako splaszczone obrazy, których nie można edytować.

Tekst edytowalny Importuje warstwy tekstu jako tekst edytowalny. W programie Fireworks nie można zmienić formatowania tekstu takiego, jak przekreślenie, indeks górny, indeks dolny, automatyczne dzielenie wyrazów. W tekście źródłowym nie można także oddzielić ligatur.

Splaszczone obrazy bitmapowe Importuje warstwy tekstu jako splaszczone obrazy, których nie można edytować.

Edytowalne ścieżki i efekty Umożliwia edycję na warstwach kształtów i efektach pokrewnych.

Splaszczone obrazy bitmapowe Importuje warstwy kształtu jako splaszczone obrazy, których nie można edytować.

Splaszczone bitmapy z edytowalnymi efektami Importuje warstwy kształtu jako splaszczone obrazy, ale umożliwia edycję powiązanych z nimi efektów.

Efekty warstwy Zastępuje Efekty aktywne programu Photoshop podobnymi filtrami w programie Fireworks.

Maski ścieżki odcinania Rasteryzuje oraz usuwa maski przycinające, zachowując ich wygląd. Nie zaznaczaj tej opcji, jeśli chcesz edytować te maski w programie Fireworks. W programie Photoshop mogą jednak wyglądać inaczej.

Preferencje uruchamiania i edycji

Preferencje uruchamiania i edycji określają sposób uruchamiania aplikacji zewnętrznych oraz edycji grafiki w programie Fireworks.

- 1 Wybierz dowolne z następujących menu wyskakujących:

Podczas edycji za pomocą aplikacji zewnętrznej Określa, czy w przypadku edycji obrazów w aplikacjach zewnętrznych za pomocą programu Fireworks jest otwierany oryginalny plik PNG z programu Fireworks.

Podczas optymalizacji za pomocą aplikacji zewnętrznej Określa, czy w przypadku optymalizowania grafiki ma być otwierany oryginalny plik PNG z programu Fireworks. 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).

- 2 Określ sposób edycji obrazów z programu Fireworks w aplikacjach zewnętrznych:

Zawsze użyj źródłowego PNG Automatycznie otwiera plik Fireworks PNG, który jest zdefiniowany w Uwagach do projektu 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 wstawiony obraz Fireworks, bez względu na to, czy istnieje źródłowy plik PNG. Uaktualnienia odnoszą się tylko do obrazu wstawionego.

Pytaj przy uruchamianiu Pozwala na określenie za każdym razem, czy należy otworzyć źródłowy plik PNG. Podczas edycji lub optymalizacji umieszczonego obrazka program Fireworks wyświetla pytanie o podjęcie decyzji dotyczącej funkcji „uruchom i edytuj”. Możesz także określić ogólne preferencje „uruchom i edytuj”.

Preferencje wtyczek

Te preferencje umożliwiają uzyskanie dostępu do dodatkowych wtyczek programu Adobe Photoshop, plików tekstur oraz plików wzorów. Foldery docelowe mogą znajdować się na dysku twardym, dysku CD-ROM, zewnętrznym dysku twardym 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 na temat tekstur i wzorków można znaleźć w sekcji „[Dodawanie tekstury do obrysów i wypełnień](#)” na stronie 121.

Przywracanie preferencji domyślnych

- 1 Zamknij program Fireworks.
- 2 Odszukaj plik preferencji (Fireworks Preferences) na twardym dysku i usuń go.

Lokalizacja tego pliku może być różna w różnych systemach.

- 3 Ponownie uruchom program Fireworks.

Po kolejnym uruchomieniu programu Fireworks zostanie utworzony nowy plik preferencji, w którym zostanie przywrócona oryginalna konfiguracja programu Fireworks.

Wybór i dostosowanie 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. Jeśli użytkownik jest przyzwyczajony do skrótów obowiązujących w innych aplikacjach, np. Adobe FreeHand, Adobe Illustrator czy Photoshop, może uaktywnić inny (preferowany) zestaw skrótów.

Wybór zestawu skrótów

- 1 Wybierz opcje Edycja > Skróty klawiaturowe (Windows) lub Fireworks > Keyboard Shortcuts (Mac OS).
- 2 Z wyskakującego menu Bieżący zestaw wybierz zestaw skrótów, a następnie kliknij przycisk OK.

Tworzenie skrótów dodatkowych i niestandardowych

Możesz utworzyć niestandardowe skróty klawiaturowe z gotowego zestawu, a także utworzyć skróty dodatkowe umożliwiające wykonywanie różnych działań.

Skróty klawiaturowe z wyjątkiem poleceń menu nie mogą wykorzystywać klawiszy: Control, Shift i Alt (Windows) lub Command, Shift, Option i Control (Mac OS). Muszą składać się wyłącznie z pojedynczej litery lub liczby.

- 1 Wybierz opcje Edycja > Skróty klawiaturowe (Windows) lub Fireworks > Keyboard Shortcuts (Mac OS).
- 2 Kliknij przycisk Powiel zestaw.
- 3 Wpisz nazwę niestandardowego zestawu i kliknij przycisk OK.
- 4 Z listy Polecenia wybierz odpowiednią kategorię skrótów:
 - Polecenia menu** Dowolne polecenie dostępne na pasku menu
 - Narzędzia** Dowolne narzędzie na panelu Narzędzia
 - Różne** Zdefiniowane wcześniej działania
- 5 Z listy Polecenia wybierz polecenie, dla którego chcesz zmodyfikować skrót.
- 6 Kliknij w polu tekstowym Wciśnij klawisz, po czym wciśnij klawisze, które mają składać się na nowy skrót.
- 7 Aby dodać skrót dodatkowy do listy skrótów, kliknij przycisk Dodaj nowy skrót (+). W przeciwnym przypadku kliknij przycisk Zmień, aby zastąpić zaznaczony skrót.

Usuwanie skrótów niestandardowych i zestawów skrótów

Usuwanie niestandardowego zestawu skrótów

- 1 Wybierz opcje Edycja > Skróty klawiaturowe (Windows) lub Fireworks > Keyboard Shortcuts (Mac OS).
- 2 Kliknij przycisk Usuń zestaw (z ikoną kosza).
- 3 Wybierz zestaw skrótów klawiaturowych.
- 4 Kliknij przycisk Usuń.

Usuwanie skrótu niestandardowego

- 1 Zaznacz polecenie na liście Polecenia.
- 2 Zaznacz niestandardowy skrót na liście Skróty.

- 3 Kliknij przycisk Usun wybrany skrót (-).

Tworzenie arkusza referencyjnego dla bieżącego zestawu skrótów klawiaturowych

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.

- 1 Wybierz opcje Edycja > Skróty klawiaturowe (Windows) lub Fireworks > Keyboard Shortcuts (Mac OS).
- 2 Kliknij przycisk Eksportuj zestaw jako HTML obok pola tekstowego Bieżący zestaw.
- 3 Wpisz nazwę arkusza referencyjnego i wybierz położenie pliku.
- 4 Kliknij Zapisz.

Praca z plikami konfiguracyjnymi

Pliki konfiguracyjne użytkownika umożliwiają dostosowanie funkcji programu Fireworks, takich jak style, skróty klawiaturowe i polecenia, bez wpływu na konfigurację programu Fireworks dla innych użytkowników.

W programie Fireworks instalowane są również główne pliki konfiguracyjne.

Uwaga: Aby wyświetlić pliki konfiguracyjne, należy upewnić się, że w systemie zaznaczono opcję wyświetlania wszystkich plików i folderów. W niektórych systemach konieczne może być kliknięcie opcji Pokaż pliki w folderze, w celu wyświetlenia jego zawartości. Informacje o wyświetlaniu wszystkich plików i folderów można uzyskać w Pomocy do systemu Windows.

Informacje o plikach konfiguracyjnych użytkownika

Dla każdego z użytkowników program Fireworks tworzy odrębny zestaw plików konfiguracyjnych. Pliki są przechowywane w folderze Adobe/Fireworks CS4, wewnątrz folderu Dane aplikacji (Windows) lub Application Support (Mac OS) danego użytkownika. Lokalizacja tego folderu zależy od typu używanego systemu operacyjnego, a także od tego, czy 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 zawierają domyślne ustawienia programu Fireworks i dotyczą wszystkich użytkowników. Znajdują się one w folderze aplikacji Fireworks, który znajduje się na dysku twardym, na którym zainstalowano program Fireworks.

Uwaga: Użytkownicy komputerów z systemem Mac OS powinni z kolei wiedzieć, jak pliki konfiguracyjne są zapisywane w pakietach.

Po zapisaniu większości ustawień program Fireworks zmienia pliki konfiguracyjne użytkownika, a nie główne pliki konfiguracyjne, ponieważ wielu użytkowników nie ma dostępu do wszystkich plików w systemie obsługującym wielu użytkowników.

Użytkownicy z prawami dostępu administratora mogą dostosowywać funkcje dla wszystkich użytkowników przez modyfikację głównych plików konfiguracyjnych.

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 CS4 Preferences.txt (Windows) lub Fireworks CS4 Preferences (Mac OS). Lokalizacja tego pliku zależy od typu systemu operacyjnego.

- W systemie Windows preferencje programu Fireworks są zapisywane w folderach konfiguracyjnych poszczególnych użytkowników.
- Na komputerze z systemem Mac OS preferencje są zapisane w folderze Library/Preferences w folderach poszczególnych użytkowników. Informacje o lokalizacji folderów użytkowników można uzyskać w Pomocy systemu.

***Uwaga:** W systemie Mac OS większość plików konfiguracyjnych użytkowników programu Fireworks jest zapisana w folderach Application Support poszczególnych użytkowników. Plik Fireworks CS4 Preferences stanowi wyjątek.*

Informacje o ponownym instalowaniu programu Fireworks

Kiedy użytkownik odinstaluje lub ponownie zainstaluje program Fireworks, w większości systemów pliki konfiguracyjne użytkownika nie zostaną w żaden sposób zmienione. Dlatego też, aby ponowna instalacja programu z ustawieniami domyślnymi wymaga uprzedniego usunięcia odpowiednich plików konfiguracyjnych.

Jeśli podczas odinstalowywania programu zostanie wybrana opcja usunięcia plików preferencji i plików konfiguracyjnych użytkownika, zostaną one usunięte dla wszystkich użytkowników w systemie.

Wyświetlanie zawartości pakietów (tylko system Mac OS)

Na komputerze z systemem Mac OS program Fireworks jest instalowany w formacie nazywanym pakietem aplikacji. Pakiet aplikacji zawiera właściwe pliki programu Fireworks, jak również wszystkie domyślne pliki konfiguracyjne. Zawartość pakietu jest domyślnie ukryta.

- 1 Przejdź do miejsca na twardym dysku, gdzie zainstalowano program Fireworks.
- 2 Przytrzymując wciśnięty klawisz Control, kliknij ikonę programu Fireworks CS4 i wybierz opcję Show Package Contents.

Indeks

Liczy

- 9-cio plasterkowe skalowanie
 - omówienie 51
 - symbole 51

A

- Adobe AIR
 - dodawanie zdarzeń myszy 203
 - podgląd aplikacji 203
 - tworzenie podpisu cyfrowego dla 204
- Adobe Bridge 275
- Adobe Exchange 3
- Adobe Flex Builder 199, 201
- Adobe XMP 276
- adresy URL
 - przypisywanie do obiektu WWW 162
 - przypisywanie do przycisków lub obiektów 188
 - znajdowanie i zamiana 282
- aktualizacja plasterków 239
- aktualizacje 3
- aktywacja oprogramowania 1
- Aktywne filtry
 - włączanie i wyłączanie 123
- alfa, konwersja obrazów na 71
- animacja 205
 - edycja 255
 - łuski cebuli 211
 - nazywanie stanów 209
 - obrót 207
 - odtworzenie 212
 - optymalizacja 213
 - otwieranie 213
 - podgląd 212
 - ruch 207, 239
 - stany 207
 - tworzenie z wielu plików 214
 - udostępnianie warstw w stanach 208
 - ustawianie opóźnienia stanu 208
 - włączanie i wyłączanie stanów 209
 - właściwości 206
 - wyświetlanie wielu stanów 211
 - zarządzanie stanami 208
- Auto-kształty 76

- automatyczne nazywanie plasterków
 - zmiana domyślnej konwencji nazewnictwa 177

B

- barwa, dopasowywanie 68
- bezwzględne adresy URL, wprowadzanie 161
- biblioteka symboli 154
- Biblioteka URL 161
- biblioteka URL
 - dodawanie adresów URL 162
 - dodawanie używanych adresów URL 163
 - tworzenie 162
 - wprowadzanie bezwzględnych i względnych adresów URL 161
- bitmapowe, grafiki 7
- bitmapy
 - dopasowywanie barwy i nasycenia 68
 - dopasowywanie jasności i kontrastu 68
 - dostosowanie koloru i odcienia 64
 - retuszowanie 60
- bloki tekstowe
 - zmiana rozmiaru 94
- blokowanie warstw 151
- BMP, zapisywanie 16
- Bridge, Adobe 275

C

- cięcie na plasterki
 - definicja 164
- cienie 125
- cofanie 35
- czcionki
 - brakujące 96
 - obsługa brakujących 104
 - podgląd 95
 - rodziny czcionek 95
 - wyszukiwanie i zamiana 281
- czcionki kompozytowe
 - podgląd w menu Czcionka 95
- czcionki OpenType
 - podgląd 95

D

- Design Notes for Dreamweaver 256
- Director
 - eksportowanie do 274
 - elementy rzutowania 275
 - umieszczanie plików Adobe Fireworks w 273
- dithering
 - z kolorami z palety internetowej 111
- Dodaj filtry, wyskakujące menu. 122
- Dodaj ikony podglądu, preferencja 293
- dodatki 4
- dodawanie
 - stany 209
 - strony 195
 - style 151
- dokumenty
 - przełączanie 28
 - wiele widoków 30
 - zapisywanie 13
- domyślne ustawienia przestrzeni roboczej
 - przywracanie 23
- Dopasowanie do obszaru roboczego 33
- dopasowywanie
 - barwa i nasycenie 68
- Dreamweaver
 - aktualizowanie kodu Adobe Fireworks HTML 252
 - biblioteki 252
 - Design Notes 256
 - edycja animacji Adobe Fireworks 255
 - edycja obrazków Adobe Fireworks w 252
 - elementy zastępcze 249
 - polecenie Optymalizuj obraz
 - w programie Adobe Fireworks 255
 - preferencje „uruchom i edytuj” 256
 - preferencje edytora zewnętrznego 256
 - przesyłanie plików serwisu 257
 - uruchamianie i edycja obrazów Adobe Fireworks 253
 - uruchamianie i edycja tabel Adobe Fireworks 253
 - uruchamianie i optymalizacja obrazów Adobe Fireworks 255

ustawianie programu Adobe Fireworks
jako domyślnego edytora obrazu 255
zachowania 254

drukowanie plików Adobe PDF 247

E

edycja

filtry aktywne 126
menu wyskakujące 192
obiekty bitmapowe 57
obrazy 57
operacje w panelu Historia 291
piksele 40
pojedyncza warstwa 131
ścieżki 86
strony 196
wypełnienia gradientem 119
zaznaczone obiekty 47

edycja ścieżek 92

Edytor przycisku

edycja symboli 156
tworzenie symboli 154

efekt łusek cebuli

Edytor przycisku 184

efekty

blask 125
filtry aktywne 122

efekty blasku 125

efekty warstwy, Photoshop 126

egzemplarz-poziom, właściwości 187

eksport

animacje 212
plasterki 175
punkty aktywne 181

Eksport MXML 199, 201

eksportowanie 237

do plików WBMP 227
do programu Director 274
do programu Dreamweaver 252
do programu Flash 259
do programu FreeHand 266
do programu HomeSite 258
do programu Illustrator 266
do programu Photoshop 272
formaty plików animacji 239
lokalizacja domyślna 237
obrazy 237
stanów jako wiele plików 240
stron jako plików obrazów 237
symbole 160

UTF-8 245

warstw jako wiele plików 240

warstwy CSS 244

XHTML 245

eksportowanie do formatu Flash XML
Graphics 201

eksportowanie grafik 6

e-mail 248

EPS, pliki, otwieranie w programie Adobe
Fireworks 9

Exchange 3

F

filmy SWF

filmy Flash SWF 291

filtr aktywny Kolor wypełnienia 149

filtr Barwa/Nasycenie 68

filtr Dodaj szum 73

filtr Jasność/Kontrast 68

filtr Odwróć 69

filtr Szukanie krawędzi 71

filtr Wyostrzenie 71

filtr Wyostrzenie mocniejsze 71

filtry

Barwa/Nasycenie 68
Dodaj szum 73
Jasność/Kontrast 68
Odwróć 69
Szukanie krawędzi 71
wtyczki Photoshop 125
Wyostrzenie 71
Wyostrzenie mocniejsze 71

filtry aktywne

edycja 126
Kolor wypełnienia 149
stosowanie do obiektów 123
tworzenie 127
wtyczki Photoshop 125
zmiana kolejności 126

Flash

eksportowanie do 259
importowanie pliku Adobe Fireworks
PNG do 259

folder użytkownika 298

format pliku BMP 227

format pliku GIF

wybieranie 226
wybieranie palety kolorów 228

format pliku PNG

przezroczystość 264

wybieranie 227

wybieranie palety kolorów 228

format pliku TIFF, wybieranie 227

formatowanie tekstu

styl Łaciński lub zwykły 95

formaty plików

BMP 227
GIF 226
JPEG 226
PNG 227
TIFF 227

FreeHand

eksportowanie do 266

umieszczanie grafik Adobe Fireworks
w 265

funkcja Auto-poziomy do dopasowywania
zakresu tonalnego 64

funkcja poziomów do dopasowywania
zakresu tonalnego 64

FXG

eksportowanie do 201

G

GIF, zapisywanie 16

GoLive 259

grafika obiektowa 7

grafika WAP. *Zobacz także* pliki WBMP

grafiki telefonów komórkowych 10

grafiki telefonów komórkowych. *Zobacz*
pliki WBMP

grafiki WAP 10

grafiki z przeplotem 233

granice 114

grupa próbek, wybieranie własnej 107

grupowanie obiektów 53

gwiazdy 77

H

Histogram 65

Historia, panel 36

HomeSite

umieszczanie kodu HTML Adobe
Fireworks w 258

umieszczanie obrazów Adobe Fireworks
w 257

HTML

aktualizowanie kodu Adobe Fireworks
HTML w programie Dreamweaver 252

praca z edytorem GoLive i innymi
edytorami 259

- Roundtrip 253
 - Ustawienia 245
 - wstawianie z programu Adobe Fireworks do programu Dreamweaver 251
 - zastępowanie starszej wersji 244
- I**
- ikony panele jako 23
 - Illustrator
 - eksportowanie do 266
 - importowanie plików do Adobe Fireworks 268
 - import
 - pliki PNG 12
 - style 152
 - z aparatu cyfrowego 12
 - importowanie
 - pliki Photoshop 269
 - symbole 160
 - importowanie tekstu 104
 - pliki z programu Photoshop 104
 - Inspektor właściwości 27
 - informacje o zaznaczeniu 38
 - maskowanie przy użyciu 144
 - oddokowanie 27
 - praca z tekstem 93
 - zwijanie lub rozwijanie 27
 - instalacja czcionek 2
 - instancje
 - edycja 156
 - umieszczanie w dokumencie 154
 - zdefiniowane 153
 - Integracja Flex 199, 201
 - integracja z innymi aplikacjami 249
 - Inteligentne linie pomocnicze 35
 - interaktywne właściwości przycisku 187
 - interaktywność 6
 - interfejsy, tworzenie prototypów 194
 - interpolacja (skalowanie) 293
 - interpolacja dwuliniowa, metoda skalowania 293
 - interpolacja dwusześcienna, metoda skalowania 293
 - interpolacja miękka, metoda skalowania 293
 - interpolacja typu najbliższy sąsiad, metoda skalowania 293
- J**
- jasność 68
 - dopasowywanie w programie Illustrator 19
 - JPEG, zapisywanie 16
- K**
- kerning 98
 - klonowanie
 - obrazy 60
 - obszary bitmapy 59
 - kodowanie UTF-8 245
 - kolor
 - dostosowanie 64
 - modele kolorów 108
 - odwrócenie wartości 69
 - pobieranie próbek 58
 - tworzenie w Mikserze kolorów 108
 - ustawianie preferencji 293
 - usuwanie nieużywanego 229
 - usuwanie z panelu Próbki 107
 - wybór głębi kolorów 229
 - wypełnienia 68
 - wypełnienia gradientem 118
 - wyskakujące okno 110
 - z dithering z paletą internetową 111
 - zastępowanie próbki 107
 - kolor 24-bitowy 228
 - kolor 32-bitowy 228
 - kolorowanie obrazów 68
 - kolory
 - znajdowanie i zamiana innych niż zgodne z przeglądarkami 282
 - kolory zgodne z przeglądarkami 231
 - kolory zgodne z przeglądarkami 109
 - kompresja
 - dostosowanie 232
 - i optymalizacja 224
 - rozmycie krawędzi 236
 - selektywna 236
 - wybieranie typu pliku 226
 - kontrast 68
 - kontury 114
 - konwersja ścieżek 90
 - Konwertuj na symbol, okno dialogowe 154
 - kopiowanie
 - bitmapy 47
 - piksele 40
 - stany 209
 - kopiowanie i wklejanie obiektów z innym aplikacji 11
 - kopiowanie i wklejanie
 - instancje symboli 160
 - korekcja kolorów
 - jasność i kontrast 68
 - korzystanie z zakraplacza 67
 - krzywe 66
 - Poziomy 64
 - krawędzie
 - ścięte 124
 - Kreator optymalizacji do rozmiaru 223
 - kroje pisma. *Zobacz czcionki*
 - kształty 7
 - Kursory precyzyjne, preferencja 294
- L**
- linie
 - Zobacz także* obrysy
 - linie pomocnicze 34
 - Inteligentne linie pomocnicze 35
 - linie pomocnicze plasterków
 - usuwanie 168
 - wyświetlanie 167
 - zmiana koloru 167
 - Lupka, narzędzie 29
- Ł**
- łącza do stron wzorcowych 197
 - łączenie ścieżek 89
 - łuski cebuli
 - określone 211
- M**
- makra 290
 - Malujące kursory rozmiaru pędzla, preferencja 294
 - mapy obrazów 179
 - tworzenie 179
 - mapy obrazu
 - eksport 181
 - maski 133
 - bitmapowe 134
 - dodawanie obiektów do maskowanego zaznaczenia 143
 - grupowanie obiektów w celu uformowania maski 140
 - modyfikowanie 142
 - przesuwanie z maskowanymi obiektami 141
 - tekst jako maska 137
 - tworzenie pustej 138
 - usuwanie 143

- używanie istniejącego obiektu jako 136
 - wektorowe 134
 - włączanie 143
 - wyłączenie 143
 - zastępowanie 143
 - maski bitmapowe 133
 - używanie istniejącego obiektu jako 136
 - maski wektorowe 133, 134
 - konwertowanie na maskę bitmapową 145
 - tworzenie 135
 - używanie istniejącego obiektu jako 136
 - mechanizm wyszukiwania społeczności 2
 - Menedżer rozszerzeń 288
 - menu Polecenia 290
 - zarządzanie zapisanymi poleceniami 291
 - menu wyskakujące
 - edycja 192
 - eksportowanie 193
 - opis 188
 - projektowanie wyglądu 190
 - ustawianie położenia 191
 - właściwości zaawansowane 190
 - metadane XMP 276
 - miarki 34
 - mieszanie
 - kolory nakładających się obiektów 145
 - ustawianie trybu mieszania 148
 - mieszanie kolorów 110
 - Mikser kolorów 108
 - tworzenie kolorów 108
 - zamiana kolorów obrysu i wypełnienia 106
 - miniatury
 - wybieranie masek przy użyciu 140
 - model kolorów CMY 108
 - model kolorów HSB 108
 - model kolorów RGB 108
 - model kolorów skala szarości 108
 - modele kolorów
 - CMY 108
 - HSB 108
 - RGB 108
 - skala szarości 108
 - szesnastkowy 108
 - Multiple Master, czcionki 95
- N**
- najazdy 6
 - obszar aktywny 188
 - określone 169
 - paski nawigacji 183
 - proste 173
 - tworzenie 184
 - zachowanie Prosty najazd 173
 - zamień obraz 171
 - najazdy rozłączne 171
 - dołączanie do punktów aktywnych 181
 - tworzenie 172
 - najazdy z zamianą obrazu
 - tworzenie najazdów rozłącznych 171
 - z pojedynczym plasterkiem 171
 - nakładanie się plasterków 169
 - narzędzia
 - Kropłomierz 58
 - Lasso 40
 - Lasso wielokątne 40
 - Lupka 29
 - Ołówek 57
 - Podselekcja 140
 - Przekształcanie 48
 - Ramka zaznaczenia 40
 - Różdżka 40
 - Rozjaśnianie 59
 - Rozmycie 59
 - Ściemnianie 59
 - Skalowanie 49
 - Smużenie 59
 - Stempel 59
 - Usuwanie efektu czerwonych oczu 62
 - Wyostrzenie 59
 - Zaznaczanie owalne 40
 - Zniekształcanie 49
 - narzędzia do przekształcania
 - Skalowanie 49
 - narzędzia przekształcania
 - Pochylenie 49
 - Zniekształcanie 49
 - Narzędzia, panel, konfiguracja 19
 - narzędzie Fazowany prostokąt 76
 - Narzędzie Gwiazda 77
 - Narzędzie Kołowy 76
 - Narzędzie Kropłomierz 107
 - Narzędzie Kształt L 76
 - Narzędzie Linia łącznika 76
 - Narzędzie Linia strzałki 76
 - Narzędzie Miarka 76
 - narzędzie Odrysuj ścieżkę 88
 - narzędzie Ołówek 57
 - Narzędzie pierścień 76
 - narzędzie Pióro
 - dodawanie punktów 84
 - usuwanie punktów 84
 - narzędzie pióro 81
 - segmenty proste 81
 - narzędzie Pochylenie 49
 - narzędzie Podselekcja
 - automatyczne łączenie ścieżek 86
 - wybieranie masek przy użyciu 140
 - Narzędzie Prostokąt wcięty 76
 - narzędzie Rozjaśnianie 59
 - narzędzie Rozmycie 59
 - narzędzie Ściemnianie 59
 - narzędzie Skalowanie 49
 - narzędzie Smużenie 59
 - Narzędzie Spirala 77
 - narzędzie Stempel 59
 - Narzędzie strzałka 76
 - narzędzie Usuwanie efektu czerwonych oczu 62
 - Narzędzie Wielokąt inteligentny 77
 - narzędzie Wyostrzenie 59
 - narzędzie Zniekształcanie 49
 - nasycenie, dostosowanie 64
 - nawigacja w dokumencie 28
 - nazwy plików, zmiana w trakcie przetwarzania wsadowego 285
 - niestandardowe zestawy skrótów. *Zobacz* skróty klawiaturowe
- O**
- obieg pracy w programie Adobe Fireworks 6
 - obiekty
 - grupowanie 53
 - inteligentne linie pomocnicze 35
 - konwersja na animację 206
 - rozgrupowanie 53
 - scalanie 131
 - skos 49
 - układanie 54
 - zniekształcanie 49
 - obiekty wektorowe, przekształcanie 86
 - obiekty, umiejscawianie wklejonych 11
 - obracanie
 - obiekty 50
 - ograniczanie 50
 - obraz wstawiany, z obrazów zewnętrznych 174
 - obrazy
 - eksportowanie 237
 - panel Edycja obrazu 57

- zapisywanie 237
- zaznaczanie 40
- zaznaczanie pikseli 40
- obrazy ikon. *Zobacz* miniatury
- obrazy rastrowe 56
- obrysy 114
 - dodawanie tekstury 121
 - krawędzie 114
 - rysowanie wypełnienia nad obrysem 116
 - tekstury 114
 - tworzenie własnych 115
 - ustawianie czułości 116
 - wybieranie 114
 - zamiana kolorów obrysu i wypełnienia 106
 - zmiana orientacji 116
 - zmiana wyśrodkowania 116
- obszar roboczy 31
 - informacje 18
 - modyfikacja właściwości 31
 - obracanie 33
 - przycinanie 33
- obszar rysunku. *Patrz* obszar roboczy
- obszary przezroczyste 232
- odcień, dostosowanie 64
- Odległość zaznaczania, preferencja 294
- odrysowywanie ścieżek 88
- odstęp akapitu 100
- odstępniki 178
- odstępny między literami. *Zobacz* kerning
- odstępny między wierszami. *Zobacz* interlinia
- odstępny między znakami. *Zobacz* kerning
- odtwarzanie
 - animacja 212
 - makra 290
 - zapisane polecenia 290
- odtwarzanie animacji 212
- ograniczanie obrotu 50
- okna
 - przesuwanie 20
- okno dialogowe Edytuj obrys 115
- opóźnienie stanu
 - animacje 208
- opóźnienie stanu, ustawienie domyślne 9
- oprogramowanie
 - aktywacja 1
 - pliki do pobrania 3
 - rejestracja 1
- optymalizacja 221
 - animacje 213
 - obrazy Adobe Fireworks w programie Dreamweaver 255
 - przy użyciu Kreatora eksportu 221
- optymalizowanie grafik 6
- Optymalizuj panel 17
- otoczki, usuwanie 234
- otwieranie
 - animowane pliki GIF 213
 - grafika utworzona w innych aplikacjach 9
 - pliki PSD 10
 - pliki WBMP 10
 - wiele plików jako animacja 214
- kontury
 - Zobacz także* obrysy
- P**
- paleta kolorów
 - Czarny i biały 228
- palety
 - Zobacz także* panele
 - informacje 18
- palety kolorów
 - Adaptacyjna 228
 - Adaptacyjna dla Internetu 228
 - blokowanie kolorów 230
 - Dokładna 228
 - edycja 231
 - importowanie 229
 - Internet 216 228
 - Jednolita 228
 - optymalizacja 231
 - Skala szarości 228
 - systemowa (Mac OS) 228
 - systemowa (Windows) 228
 - ustawianie liczby kolorów 229
 - Własna 229
 - wyświetlanie 229
 - zapisywanie 231
- palety kolorów, zamiana 109
- panel Biblioteka 154
 - wstawianie symboli przycisków 186
- panel Edycja obrazu 57
- panel Historia
 - edycja operacji 291
 - odtwarzanie etapów 290
 - usuwanie wszystkich etapów 290
 - zmiana liczby etapów w panelu 290
- Panel Informacje 17
- panel Narzędzia 26
- panel Paleta kolorów 109
- panel Próbki 107
 - usuwanie koloru 107
 - zastępowanie koloru 107
- panel Ścieżka 92
- Panel Stany 208
- Panel Style 150
- panel Warstwy
 - nazywanie plasterków 176
 - wyświetlanie plasterków 167
- panel Zachowania 173
- panel, menu, wyświetlanie 19
- panele 17
 - Zobacz także* palety
 - Biblioteka 154
 - dokowanie 20
 - filmy SWF jako panele 291
 - grupowanie 22
 - Informacje 17
 - informacje 18
 - Narzędzia 26
 - Optymalizuj 17
 - pokazywanie i ukrywanie 19
 - Próbki 107
 - przesuwanie 21
 - składowanie 22
 - sprowadzanie do postaci ikon 23
- pasek koloru 106
 - przechodzenie między modelami kolorów 108
- paski nawigacji
 - stan Over 174
 - tworzenie 183
- pędzle
 - opcje obrysu 116
- perspektywa, symulacja 49
- Photoshop
 - eksportowanie do 272
 - importowanie plików do Adobe Fireworks 269
 - maski warstw 139
 - stosowanie efektów warstwy 126
 - tekstury 296
 - warstwy zgrupowane 133
 - wtyczki 271
 - wzory 296

- Photoshop i Adobe Fireworks
 - eksportowanie plików PSD z programu Adobe Fireworks 272
 - importowanie plików PSD do programu Adobe Fireworks 269
- PICT, format pliku 227
- piksele 7
 - klonowanie 60
 - kopiowanie 40
 - przesuwanie 40
 - wtapianie 63
 - wycinanie 40
 - wygładzanie krawędzi ramki zaznaczenia 44
 - zakres tonalny 65
 - zaznaczanie 40
 - zaznaczanie obszaru dookoła ramki zaznaczenia 44, 45
- plasterki 6
 - aktualizacja 239
 - edycja plasterków tabel Adobe Fireworks w programie Dreamweaver 253
 - eksportowanie 238
 - nakładanie 169
 - pokazywanie lub ukrywanie nakładki plasterka 226
 - tekst 166
 - tworzenie 165
 - usuwanie 169
 - używanie odstępu 178
 - używanie tabel zagnieżdżonych 178
 - wielokąt 165
 - zmiana koloru 167
- plik ACT, eksport 109
- plik Read Me 2
- pliki Adobe PDF, eksportowanie 247
- pliki JPEG
 - edycja obszarów selektywnych 236
 - polecenie Wyostrz krawędzie JPEG 236
 - progresywne 237
 - selektywne kompresowanie plików JPEG 235
 - ustawienia optymalizacji 235
 - wybieranie formatu JPEG 226
- pliki konfiguracyjne 298
 - dla wszystkich użytkowników 298
 - dostosowywanie dla wszystkich użytkowników 299
 - główne 298
- pliki konfiguracyjne użytkownika 298
- pliki PDF, eksportowanie 247
- pliki PSD 10
 - otwieranie w Adobe Fireworks 10
- pliki WBMP 10
 - eksportowanie do 227
 - otwieranie w Adobe Fireworks 10
 - zapisywanie 16
- pliki zewnętrzne, konwersja na obraz do wstawienia 174
- pływające zaznaczenia pikseli
 - przesuwanie 46
 - tworzenie 46
- pobieranie
 - aktualizacje, wtyczki i wersje próbne 3
- podgląd
 - obrysy 115
 - piksele o określonym kolorze 230
 - przy użyciu Podglądu eksporty 221
- Podgląd eksportu 221
 - obszar przesuwania 222
 - optymalizacja 221
 - podgląd 221
 - podgląd optymalizacji 221
 - porównanie ustawień optymalizacji 222
 - zmiana wielkości 222
- Podgląd przeciągania, preferencja 294
- podpis cyfrowy
 - tworzenie samodzielnie podpisanych 204
- Podświetlenie myszą, preferencja 294
- Pokaż podgląd pióra, preferencja 294
- Pokaż punkty kryjące, preferencja 294
- Pokaż uchwyty wypełnienia, preferencja 294
- pokazy slajdów, właściwości 216
- pokazywanie i ukrywanie
 - Inteligentne linie pomocnicze 35
- pole Kolor obrysu 114
- polecenia
 - przetwarzanie wsadowe 287
- polecenie Kadruj 91
- polecenie Krawędź 44, 45
- polecenie Odsłoń wszystko 138
- polecenie Optymalizuj obraz w programie Adobe Fireworks 255
- polecenie Podział 90
- polecenie Przekształcenie numeryczne 50
- polecenie Przesuń do przodu 54
- polecenie Przesuń do tyłu 54
- polecenie Przesuń na spód 54
- polecenie Przesuń na wierzch 54
- polecenie Przetnij 90
- polecenie Rozszerz obrys 91
- polecenie Sprawdzanie pisowni 105
- polecenie Ukryj wszystko 138
- polecenie Ukryj zaznaczenie 138
- polecenie Uprość 91
- Polecenie Wstaw ścieżkę 92
- polecenie Wtapianie 63
- polecenie Wygładź 44
- polecenie Wykrój 91
- polecenie Zaznaczenie obiektów do odsłonięcia 138
- polecenie Złącz 90
- pomoc społeczności 2
- ponowne próbkowanie 12
 - obiekty bitmapowe 32
 - obiekty wektorowe 32
 - opisane 32
- poprawne pliki, określone 283
- powiększanie 28
 - użycie wcześniej ustalonych wartości 29
- Powitalna, strona 16
- pracy, środowisko 16
- preferencje 293
 - importowanie z programu Photoshop 295
 - Ogólne 293
 - opcje edycji 294
 - opcje interpolacji 293
 - opcje uruchamiania i edycji 296
 - położenie pliku 299
 - przywracanie ustawień domyślnych 296
 - Typ 294
 - wartości domyślne koloru 293
 - wtyczki 296
- preferencje „uruchom i edytuj” 256
- preferencje edytora zewnętrznego 256
- Preferencje linii pomocniczych, siatek i plasterków 294
- próbki, wybieranie własnej 107
- próby 3
- Program udoskonalania produktów firmy Adobe 1
- progresywne pliki JPEG 237
- proste najazdy 171
 - tworzenie 173
- prostokąty
 - zaokrąglone narożniki 78
 - zaokrąglone rogi 75
- prototypy
 - eksportowanie do formatu Adobe PDF 247

- przeciągane i upuszczane zachowania
 - definicja 170
 - niebieska linia 170
 - usuwanie 172
 - przeciąganie i upuszczanie 11
 - przekształcanie
 - numeryczne 50
 - obiekty 48
 - tekst 103
 - wypełnienia gradientem 119
 - wypełnienia wzorkiem 119
 - przekształcanie obiektów wektorowych 88
 - przenoszenie obiektów
 - Inteligentne linie pomocnicze 35
 - przerywanie
 - łączy do stylu 152
 - przestrzenie robocze
 - dostosowywanie 25
 - przesunięcie linii bazowej 101
 - przetwarzanie wsadowe 282
 - nazwy plików 285
 - polecenia 287
 - skalowanie grafiki 286
 - tworzenie kopii zapasowych plików 287
 - zapisywanie plików 284
 - zapisywanie w formie skryptów 288
 - przezroczystość 232
 - dodawanie lub usuwanie kolorów 233
 - konwersja obrazów ku przezroczystości gradientu 71
 - w plikach PNG 264
 - Patrz również nieprzezroczystość*
 - przyciąganie 294
 - przyciemnianie
 - obrazy 61
 - obszary bitmapy 59
 - prycinanie obszaru roboczego 33
 - przycisk Jakość selektywna 236
 - Przycisk podglądu 224
 - Przycisk Zarządzanie plikami 257
 - przyciski
 - definiowanie 184
 - Edytor przycisku 184
 - obszar aktywny 188
 - paski nawigacji 183
 - przegląd 184
 - stany 184
 - tworzenie 184
 - ustawianie celu 188
 - punkty
 - dodawanie 84
 - konwersja 82
 - konwersja prostych na łuki 82
 - przesuwanie 85
 - usuwanie 84
 - zakrzywianie sąsiadujących segmentów 85
 - zmiana sąsiadujących segmentów 85
 - punkty aktywne 6
 - na plasterkach 182
 - nieregularne 180
 - przypisanie adresów URL 175
 - stosowanie przeciąganych i upuszczanych najazdów 181
 - tworzenie 179
 - punkty narożne 81
- R**
- ramki 40
 - ramki zaznaczenia 44
 - przenoszenie do innego obiektu 45
 - przesuwanie 43
 - wygładzanie 44
 - zaznaczanie obszaru, wokół 44, 45
 - zaznaczanie pikseli przez przecięcie 43
 - redukcja punktów 91
 - rejestracja oprogramowania 1
 - rozgrupowanie obiektów 53
 - rozjaśnianie
 - obszary bitmapy 59
 - rozjaśnianie obrazów 61
 - rozmiar pliku
 - ustawianie stratności w celu zmniejszenia rozmiaru 232
 - zmniejszanie jakości 235
 - rozmywanie
 - obszary bitmapy 59
 - rozszerzenie
 - obrysy 91
 - roztrząsanie 231
 - rozwijanie
 - warstwy 130
 - rysowanie 77
 - dzielenie ścieżek 90
 - fazowane prostokąty 76
 - gwiazdy 75
 - konwersja prostych ścieżek na łuki 82
 - kształty L 76
 - linie łącznika 76
 - pierścienie 76
 - prostokąty wcięte 76
 - spirale 77
 - strzałki 76
 - wielokąty 75
 - wykresy kołowe 76
 - zakrzywianie sąsiadujących segmentów 85
 - zaokrąglone prostokąty 75, 76
 - zmiana sąsiadujących segmentów 85
 - zniekształcanie obiektów 49
 - rysowanie punktów 81
 - rzucanie cienia 125
- S**
- scalanie ścieżek otwartych 85
 - ścięte krawędzie 124
 - ścieżki
 - ciągnięcie 87
 - dodawanie tekstury obrysu 121
 - dzielenie 90
 - konwersja prostych na łuki 82
 - kopiowanie i wklejanie 267
 - popychanie 87
 - przycinanie 91
 - tworzenie własnych obrysów 115
 - zakrzywianie sąsiadujących segmentów 85
 - zamiana kolorów obrysu i wypełnienia 106
 - zmiana kształtu 85
 - zmiana sąsiadujących segmentów 85
 - ścieżki dowolne 80
 - ścieżki kompozytowe 89, 90
 - ścieżki tekstu
 - dołączanie tekstu do ścieżki 101
 - edycja tekstu podłączonego do ścieżki 102
 - konwersja tekstu na ścieżkę 103
 - odłączanie od ścieżki 102
 - przesuwanie punktu początkowego tekstu 103
 - zmiana kształtu ścieżki 102
 - wyszukiwanie
 - Zobacz także Wyszukiwanie i zamiana*
 - segmentów łuku, edycja 82
 - segmentów, konwersja 82
 - segmenty proste, edycja 82
 - selektywna kompresja JPEG
 - kolor nakładki 236
 - włączanie jakości selektywnej 236
 - zachowanie jakości przycisku 236
 - zachowywanie jakości tekstu 236

- selektywne kompresowanie plików JPEG 235
 - siatka
 - zmiana wielkości komórki 294
 - skalowanie
 - 9-cio plasterkowe skalowanie 51
 - obiekty 49
 - opcje interpolacji 293
 - skalowanie 9-plasterkowe
 - narzędzie do standardowych obiektów 52
 - skalowanie grafiki 286
 - składanie 145
 - Skórka Flex
 - eksportowanie z programu Fireworks 202
 - tworzenie w programie Fireworks 201
 - skośne obiekty 49
 - skrótów klawiaturowe 297
 - arkusz referencyjny dla bieżącego zestawu 298
 - arkusze referencyjne w formacie UTF-8 298
 - niestandardowe zestawy skrótów 297
 - skrótów dodatkowe 297
 - zmienianie bieżącego zestawu 297
 - skrypty
 - pliki Flash SWF 291
 - skrypty przetwarzania wsadowego 288
 - przeciąganie i upuszczanie 288
 - smużenie
 - obszary bitmapy 59
 - sprawdzanie pisowni 105
 - Standardowy tryb ekranu 30
 - stany
 - eksportowanie 240
 - łuski cebuli 211
 - odwracanie kolejności 210
 - udostępnianie warstw dla animacji 208
 - ustawianie opóźnienia 208
 - usuwanie 210
 - włączanie i wyłączanie 209
 - zarządzanie 208
 - stosowanie koloru z panelu Próbki 107
 - strony
 - dodawanie i usuwanie 195
 - edycja 196
 - eksportowanie jako pliki obrazów 237
 - nawigacja, między 195
 - powielanie 196
 - przenoszenie 196
 - tworzenie łączy między stronami 162
 - wzorcowa 197
 - zmiana kolejności 196
 - strony wzorcowe
 - łączenie 197
 - tworzenie 197
 - usuwanie warstw 197
 - zmiana w zwykłą stronę 198
 - styl
 - przerywanie łączy do 152
 - style
 - czyszczenie zmian 153
 - dodawanie 151
 - eksportowanie do biblioteki 152
 - import 152
 - kopiowanie atrybutów 153
 - nowy 151
 - określone 150
 - opieranie na istniejących stylach 151
 - ponowne definiowanie 152
 - powiększanie ikon podglądu 153
 - powielanie 153
 - stosowanie 150
 - usuwanie 151
 - style tekstu
 - efekty 101
 - obrysy 101
 - wypełnienia 101
 - zapisywanie nowych 101
 - symbole
 - 9-cio plasterkowe skalowanie 51
 - edycja 155
 - eksportowanie 160
 - importowanie 160
 - komponenty 156
 - modyfikacja 155
 - powielanie 155
 - przełączanie na edycję strony 155
 - tworzenie 154
 - umieszczanie instancji 154
 - umieszczanie instancji w dokumencie 154
 - usuwanie 156
 - zamiana 156
 - zapisywanie jako symbole komponentów 158
 - zdefiniowane 153
 - zmiana nazwy 155
 - symbole inteligentne *Zobacz* symbole komponentów
 - symbole komponentów 156
 - dodawanie do dokumentów 157
 - tworzenie 157
 - symbole przycisków
 - edycja 186
 - wstawianie do dokumentów 186
 - systemowy próbnik kolorów 109
 - szesnastkowy model kolorów 108
- ## T
- tabele
 - otwieranie ze stron HTML 10
 - przywracanie ze stron HTML 10
 - tabele zagnieżdżone 178
 - tablica kolorów 229
 - aktualizacja 230
 - edytowanie próbek 230
 - próbka z wieloma atrybutami 230
 - próbki bezpieczne na stronach internetowych 230
 - przezroczyste próbki 230
 - wybieranie kolorów 230
 - zablokowane próbki 230
 - tekst
 - dostosowanie szerokości znaków 100
 - formatowanie 94
 - kierunek 99
 - kolor 97
 - odstęp akapitu 100
 - orientacja 99
 - plasterki 166
 - przegląd 93
 - sprawdzanie pisowni 105
 - styl 95
 - ustawianie wcięcia 99
 - wpisywanie 93
 - wyrównanie 99
 - wyszukiwanie i zamiana 281
 - formatowanie tekstu
 - Zobacz także* czcionki, style znakowe, style akapitowe
 - tekst zastępczy 176
 - tekst zastępczy (alt)
 - przypisywanie do przycisków lub obiektów 188
 - tekst, formatowanie czcionek 95
 - tekstura
 - dodawanie do obrysów 121
 - dodawanie do wypełnień 121
 - TIFF, zapisywanie 16

- transformacje obiektów
 - przy pomocy Inteligentnych linii pomocniczych 35
- TrueType, czcionki 95
- tryb bitmapowy
 - stosowanie przy użyciu narzędzi 26
- Tryb pełnoekranowy z paskiem menu 30
- tryby mieszania 145
 - Barwa 147
 - Ciemniej 146
 - Jaśniej 146
 - Jasność 147
 - Kolor 147
 - Mnożenie 146
 - Mnożenie odwrotności 146
 - Nasylenie 147
 - Odwracanie 147
 - Rozjaśnianie liniowe 146
 - Różnica 147
 - Ściemnianie liniowe 146
 - Silne mieszanie 146
 - Światło jaskrawe 146
 - Światło liniowe 146
 - Światło punktowe 146
 - Tinta 147
 - Wymaż 147
- tryby wyświetlania, przełączanie 30
- tworzenie
 - strony wzorcowe 197
 - symbole komponentów 157
- tworzenie kopii zapasowych w trakcie wykonywania operacji Znajdź i zamień 281
- tworzenie prototypów
 - aplikacje Flex 199
 - witryny internetowe i interfejsy oprogramowania 194
- tworzenie skryptów 290
- Type 1, czcionki 95
- U**
 - Uaktualnij HTML, polecenie 244
 - uchwyty punktów 82
 - uchwyty, przekształcanie
 - przekształcanie poprzez przeciąganie 48
 - udostępnianie
 - palety kolorów 110
 - warstwy 132
 - układanie kolejności obiektów 54
 - Układy CSS
 - reguły tworzenia 198
- ukrywanie
 - obiekty na warstwach 131
 - warstwy 131
- upraszczanie ścieżki 91
- URL, panel adresów 161
- ustawianie wcięcia tekstu 99
- ustawienia optymalizacji
 - JPEG 235
 - ponowne wykorzystanie 227
 - porównywanie dwóch lub czterech ustawień 225
 - predefiniowane 226
 - usuwanie predefiniowanych ustawień 228
 - współużytkowanie z innym użytkownikiem 228
 - zapisywanie 227
- Usuń przestrzeń roboczą, polecenie 25
- Usuwanie obiektów podczas kadrowania, preferencja 294
- usuwanie
 - części ścieżki 90
 - maski 143
 - próbki 107
 - punktów 84
 - strony 196
 - style 151
 - warstwy strony wzorcowej 197
- W**
 - Warstwa sieć WWW 133
- warstwy
 - aktywacja 129
 - blokowanie 131
 - dodawanie i usuwanie 129
 - eksportowanie 240
 - nadawanie nazwy 130
 - organizowanie 130
 - powielanie 130
 - przesuwanie 130
 - rozwijanie lub zwijanie 130
 - udostępnianie 132
 - udostępnianie w stanach dla animacji 208
 - usuwanie ze stron wzorcowych 197
 - wyświetlanie 130
- Warstwy CSS
 - używanie plasterków do eksportowania obrazów 199
- warstwy CSS, eksportowanie 244
- wektorowa, grafika 7
- wersje próbne 3
- wielkość punktu 95
- wielokąty 75
- wklejanie HTML 243
- wklejone obrazy 12
- właściwości krawędzi komórki 191
- właściwości, wyświetlanie w Inspektorze właściwości 27
- wskaźnik kropłomierz 58
- wstawianie
 - Adobe Fireworks HTML do programu Dreamweaver 251
 - obrazy Adobe Fireworks do programu Dreamweaver 249
- wtapianie 63
 - zaznaczenia pikseli 44
- wtyczki 271
 - w Adobe Store 3
 - w sekcji Adobe Store 3
- wygładzanie
 - docelowy kolor tła 234
 - usuwanie otoczek 234
 - wygładzanie krawędzi tekstu 100
- wykreś kołowy 76
- Wyłącz „ukryj krawędzie”, preferencja 294
- wyostrzenie 71
 - obszary bitmapy 59
- wypełnienia
 - dodawanie tekstury 121
 - dostosowanie 120
 - edycja gradientu 119
 - obracanie 120
 - przekształcanie gradientu 119
 - przekształcanie wzorka 119
 - przesuwanie 120
 - rysowanie nad obrysem 116
 - stosowanie wypełnień kolorem 68
 - stosowanie wzorka 118
 - wypełnienie z ditheringiem WWW 111
 - zamiana kolorów obrysu i wypełnienia 106
 - zapisywanie gradientu 120
 - zapisywanie własnego gradientu 120
- wypełnienia gradientem
 - dodawanie nowego koloru 119
 - dostosowanie 120
 - dostosowanie przejść kolorów 119
 - edycja 119
 - konwersja obrazów na przezroczystość 71
 - obracanie 120
 - przekształcanie 119
 - przesuwanie 120
 - stosowanie 118

- usuwanie kolorów z wypełnień 119
- zapisywanie własnych 120
- zmiana kolorów 119
- wypełnienia kryjące
 - dodawanie tekstury 121
- wypełnienia wzorkiem
 - dostosowanie 120
 - obracanie 120
 - przekształcanie 119
 - przesuwanie 120
 - stosowanie 118
- wypukłość 124
- Wyrównywanie obiektów 55
- wyświetlania, tryby 30
- wyświetlanie
 - miarki 34
- wysyłanie dokumentów jako załączników do poczty e-mail 248
- wyszukiwanie 280
- wyszukiwanie i zamiana
 - czcionki 281
 - tekst 281
 - użycie 280
 - wiele plików 281
 - wybór źródła do wyszukiwania 280
- względne adresy URL, wprowadzanie 161
- Zapisz bieżące, polecenie 25
- Zapisz przestrzeń roboczą, polecenie 25
- zasoby online 4
- zawężanie 44
- zaznaczanie
 - kopiowanie zaznaczeń 46
 - obiekty zgrupowane 53
 - obrazy 40
 - obszar dookoła ramki zaznaczenia 44, 45
 - obszary pikseli 40
 - pływające zaznaczenie pikseli 46
 - ruchome zaznaczenia 46
 - usuwanie zaznaczenia obiektu 39
 - wtapianie krawędzi 63
 - wtapianie zaznaczenia pikseli 44
 - wygładzanie krawędzi ramki zaznaczenia 44
- zaznaczanie pikseli 40
- zestawy skrótów 298
 - Zobacz również* skróty klawiaturowe
- znajdowanie i zamiana
 - adresy URL 282
 - kolory inne niż zgodne z przeglądarkami 282
- zniekształcanie obiektów 49
- zwijanie warstw 130

X

XHTML 245

Z

- zachowania 174
 - panel Zachowania 173
 - Pasek nawigacji - Over 174
 - Prosty najazd 173
- zachowanie Prosty najazd 173
- zakładki dokumentów 28
- zakres tonalny 64
 - dostosowywanie przy użyciu funkcji Poziomy 64
 - dostosowywanie przy użyciu krzywych 66
- zamiana elementów 280
- zamiana palet kolorów 109
- zaokrąglone prostokąty
 - automatyczny kształt 76
 - podstawy 75
- zapisywanie 237
 - animacje 239
 - obrazy 237
- zapisywanie dokumentów 13