

ADOBE® FIREWORKS® CS5/CS5 PL


KSIĄŻKA W KOLORZE

OFICJALNY PODRĘCZNIK

Twórz grafiki skrojone idealnie na potrzeby WWW!

- Jak rozpocząć przygodę z Adobe Fireworks CS5?
- Jak przeprowadzić optymalizację grafiki dla potrzeb WWW?
- Czym różni się grafika wektorowa od rastrowej?



Helion



Zawiera CD



» Idź do

- Spis treści
- Przykładowy rozdział
- Skorowidz

» Katalog książek

- Katalog online
- Zamów drukowany katalog

» Twój koszyk

- Dodaj do koszyka

» Cennik i informacje

- Zamów informacje o nowościach
- Zamów cennik

» Czytelnia

- Fragmenty książek online

» Kontakt

Helion SA
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel. 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
© Helion 1991–2011

Adobe Fireworks CS5/ CS5 PL. Oficjalny podręcznik

Autor: [Adobe Creative Team](#)

Tłumaczenie: Joanna Zatorska

ISBN: 978-83-246-2963-3

Tytuł oryginału: [Adobe Fireworks CS5 Classroom in a Book](#)

Format: 170×230, stron: 448



Twórz grafiki skrojone idealnie na potrzeby WWW!

- Jak rozpocząć przygodę z Adobe Fireworks CS5?
- Jak przeprowadzić optymalizację grafiki dla potrzeb WWW?
- Czym różni się grafika wektorowa od rastrowej?

Adobe Fireworks to unikalny program graficzny, stworzony z myślą o projektantach grafik przeznaczonych na potrzeby stron internetowych. Dzięki niemu zaprojektowanie graficznego interfejsu użytkownika, prototypu strony lub dowolnego jej elementu będzie świetną zabawą! W trakcie tego procesu Twoja kreatywność będzie ograniczona jedynie wyobraźnią, a nie możliwościami narzędzia. Książka poświęcona jest najnowszej wersji CS5, która wprowadziła liczne nowości i ulepszenia, a wśród nich szablony, zwiększoną wydajność, współpracę z programem Flash oraz skrypty użytkownika. Sprawdź, co nowego przygotował dla Ciebie zespół Adobe!

Niniejsza książka kontynuuje najlepsze tradycje podręczników z serii „Oficjalny podręcznik”. Fakt, że została ona napisana przez najlepszych specjalistów z firmy Adobe, gwarantuje najwyższą jakość zawartej w niej wiedzy. W trakcie lektury poznasz wszystkie aspekty pracy z programem Adobe Fireworks CS5. Dowiesz się, jak przygotować przestrzeń roboczą, wykorzystać mechanizm warstw oraz pracować z obrazami rastrowymi i wektorowymi. Ponadto nauczysz się wykorzystywać filtry, skalować elementy obrazu oraz korzystać z masek. Dodatkowo zobaczysz, jak optymalizować grafikę pod kątem strony WWW, tworzyć prototypy i publikować wyniki pracy w sieci. To tylko część tematów, które będziesz miał w jednym palcu po przeczytaniu tej książki!

- Przestrzeń robocza
- Format Fireworks PNG
- Strony, warstwy i stany
- Praca z obrazami rastrowymi oraz wektorowymi
- Zastosowanie filtrów
- Zaznaczanie elementów
- Skalowanie obiektów wektorowych
- Wykorzystanie masek
- Dodawanie tekstu do grafiki oraz jego formatowanie
- Optymalizacja na potrzeby WWW
- Eksportowanie złożonych obiektów oraz stanów
- Wykorzystanie symboli
- Tworzenie prototypów
- Organizacja pracy
- Współpraca z innymi narzędziami

Sprawdź, jak szybko i łatwo można przygotować prototyp witryny WWW!

SPIS TREŚCI

ZACZYNAMY 9

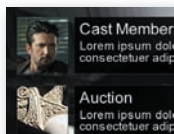
Zawartość książki.....	9
Niezbędna wiedza	10
Instalowanie programu Adobe Fireworks	10
Uruchamianie programu Adobe Fireworks	10
Kopiowanie plików z płyty CD dołączonej do książki.....	11
Inne źródła informacji	11
Certyfikaty Adobe.....	13

1 ZAPOZNANIE Z PRZESTRZENIĄ ROBOCZĄ 16



Tematyka lekcji	16
Wstęp do programu Adobe Fireworks.....	18
Korzystanie z paneli Tools (Narzędzia).....	24
Panel Properties (Właściwości).....	26
Konfiguracja paneli i grup paneli	28
Praca z kilkoma dokumentami.....	32
Anulowanie wykonanych czynności.....	35

2 PANELE PAGES (STRONY), STATES (STANY) I LAYERS (WARSTWY) — PODSTAWOWE NARZĘDZIA PRACY 38



Tematyka lekcji.....	38
Strony, warstwy i stany	40
Zaczynamy.....	42
Importowanie stron	43
Praca z warstwami	45
Stany	51

3 OBRAZY RASTROWE 56



Tematyka lekcji.....	56
Rozdzielczość i rozmiar pliku	58
Kadrowanie obrazu	59
Zarządzanie obrazami znajdującymi się na obszarze roboczym	61
Importowanie obrazów	62
Skalowanie obrazów bez zniekształceń	64

Dostosowywanie poziomów tonalnych	66
Panel Align (Wyrównaj).....	67
Grupowanie obiektów.....	69
Dostosowanie jasności za pomocą narzędzi Dodge (Rozjaśnianie) i Burn (Ściemnianie).....	70
Stosowanie filtra aktywnego Unsharp Mask (Maska wyostrzająca)	72
Poprawki wykonane za pomocą narzędzia Rubber Stamp (Stempel)	74

4 ZAZNACZANIE 80



Tematyka lekcji.....	80
Zaznaczanie fragmentów bitmapy	82
Zaczynamy.....	84
Zaznaczanie i modyfikacja za pomocą narzędzia Magic Wand (Różdżka).....	84
Zaznaczanie za pomocą narzędzi Lasso	90
Konwersja zaznaczenia na ścieżki	92

5 GRAFIKA WEKTOROWA 96



Tematyka lekcji.....	96
Kilka słów na temat wektorów	98
Podstawowe techniki rysowania wektorowego.....	98
Zmiana wyglądu podstawowych kształtów wektorowych.....	102
Skalowanie obiektów wektorowych.....	105
Wstawianie tekstu w projekcie.....	106
Korzystanie z autokształtów	107
Ścieżki i narzędzie Pen (Pióro).....	109
Edycja ścieżek.....	110
Tworzenie niestandardowych kształtów.....	112
Rysowanie kształtu	113
Dostosowywanie wypełnień i obrysów	114

6 MASKI 126



Tematyka lekcji.....	126
Kilka słów o maskach.....	128
Projektowanie baneru reklamowego.....	131
Tworzenie i edycja masek.....	141
Czynności końcowe	150

7 PRACA Z TEKSTEM 160



Tematyka lekcji.....	160
Zaczynamy.....	162
Podstawy pracy z tekstem.....	162
Tworzenie bloków tekstu o automatycznej regulacji rozmiaru.....	163
Wygładzanie.....	169
Specjalne efekty tekstowe.....	170

8 OPTIMALIZACJA NA POTRZEBY WWW 178



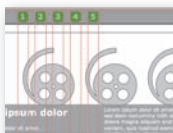
Tematyka lekcji.....	178
Podstawy optymalizacji.....	180
Optymalizacja pliku zawierającego jeden obraz.....	184
Narzędzia WWW.....	191
Tworzenie i optymalizacja plasterków.....	192
Nadawanie właściwości interaktywnych.....	207
Eksportowanie złożonych projektów.....	210

9 SYMBOLE 228



Tematyka lekcji.....	228
Kilka słów o symbolach.....	230
Symbole graficzne.....	230
Symbole przycisków.....	239
Symbole animacji.....	247

10 PODSTAWY TWORZENIA PROTOTYPÓW 258



Tematyka lekcji.....	258
Organizacja pracy.....	260

11 ZAAWANSOWANE METODY TWORZENIA PROTOTYPÓW 274



Tematyka lekcji.....	274
Zapoznanie się z prototypem.....	276
Efekty najazdu obrazów.....	287
Emulowanie tabeli danych Spry.....	300
Praca z zachowaniami.....	309
Czynności końcowe.....	315

12 UŁATWIENIA ORGANIZACJI PRACY

322



Tematyka lekcji	322
Korzystanie z szablonów dokumentów	324
Praca z programem Adobe Bridge	331
Wsadowe przetwarzanie obrazów	334
Importowanie i zmiana rozmiaru obrazów	340
Ciekawe skróty	343
Planowanie na przyszłość: przygotowanie projektów	348

13 DODATKOWE MOŻLIWOŚCI

360



Tematyka lekcji	360
Zaczynamy projekt aplikacji mobilnej	362
Praca z Adobe AIR	365
Dodatkowe ćwiczenia	385
Dodawanie skórki Flex	397
Eksportowanie do programu Flash Catalyst	404
Fireworks i Dreamweaver	410
Fireworks i Flash	421

SKOROWIDZ

435

2

PANELE PAGES (STRONY), STATES (STANY) I LAYERS (WARSTWY) — PODSTAWOWE NARZĘDZIA PRACY

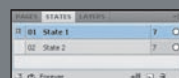
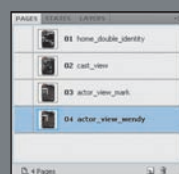
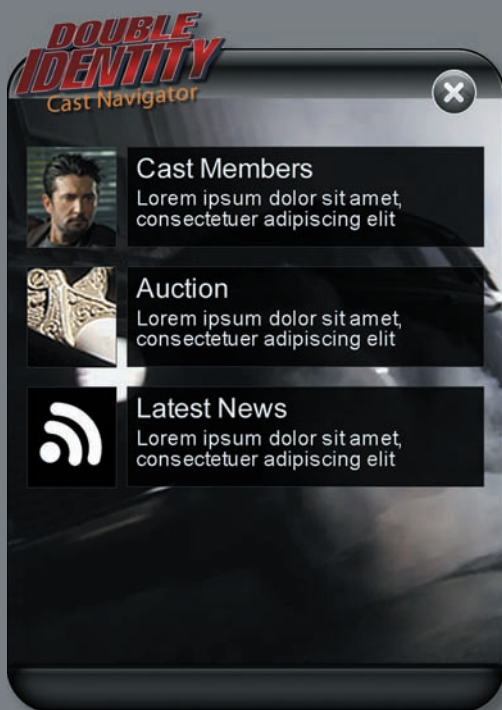
Tematyka lekcji

Warstwy to prawdopodobnie najważniejsze narzędzie pracy projektanta w programie Fireworks, które umożliwia uporządkowanie struktury dokumentu. W lekcji tej poruszone zostaną następujące zagadnienia:

- Importowanie nowych stron.
- Tworzenie nowych warstw.
- Tworzenie podwarstw.
- Zmiana kolejności warstw.
- Zmiana nazwy warstwy.
- Ochrona warstw i obiektów.
- Opcje dostępu do warstw.
- Edycja zawartości dokumentu w różnych stanach.



Wykonanie ćwiczeń opisanych w tej lekcji nie powinno zająć więcej niż około 90 minut. Rozpocznij od skopiowania folderu *Lesson02* do folderu *Lessons*, który utworzyłeś na dysku twardym komputera (jeśli go jeszcze nie utworzyłeś, nadszedł czas, aby to zrobić). W trakcie pracy nie będzie konieczne zachowanie oryginalnych dokumentów; w razie potrzeby możesz je zawsze przywrócić, kopiując niezbędne pliki z płyty CD dołączonej do książki.



Zrozumienie relacji między poszczególnymi stronami, warstwami oraz stanami, które składają się na projekt, to kluczowa umiejętność niezbędna do swobodnej pracy w programie Fireworks. Komponenty te odpowiadają za utworzenie struktury dokumentu.

Strony, warstwy i stany

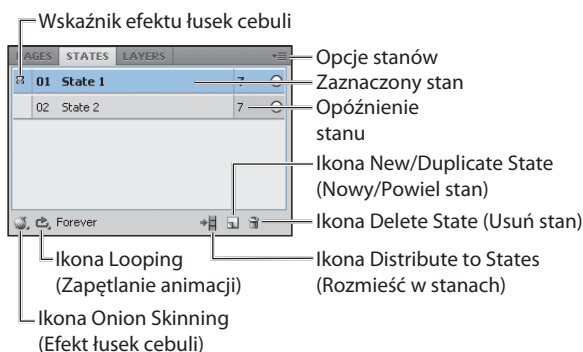
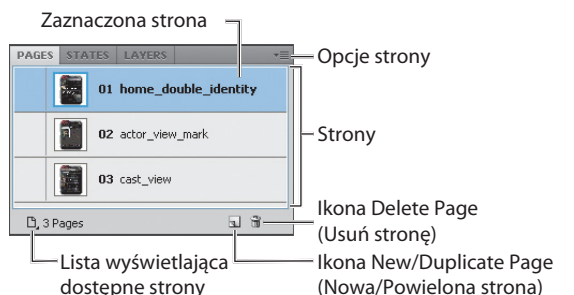
Dokument utworzony w programie Fireworks może składać się z wielu stron, warstw oraz stanów. Najprostszy nowy dokument, jaki powstaje w programie, zawiera jedną stronę — *Page 1 (Strona 1)*, jeden stan — *State 1 (Stan 1)* oraz dwie warstwy: *Web layer (Warstwa WWW)* i *Layer 1 (Warstwa 1)*.

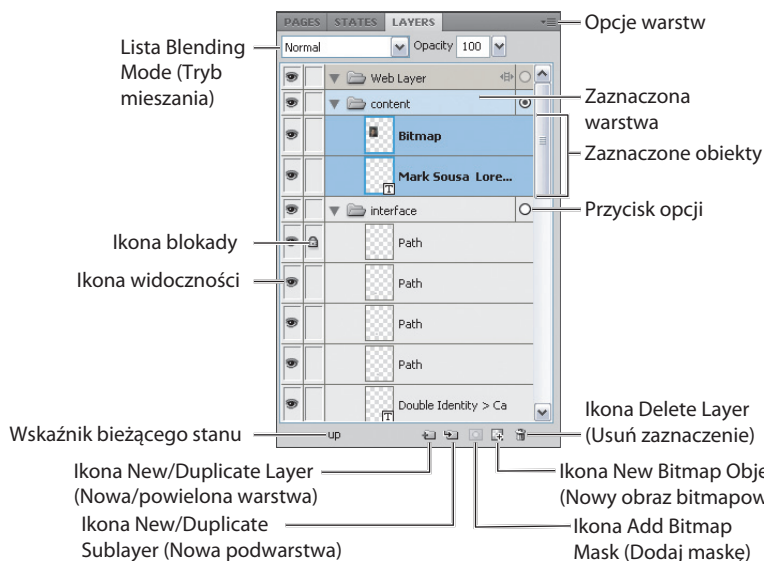
Strony

Możliwość wstawiania wielu stron w dokumencie pozwala na tworzenie i przechowywanie w jednym pliku wielu projektów o różnych rozmiarach i rozdzielczości.

Ułatwia to zarządzanie zasobami, ponieważ wszystkie potrzebne elementy, z których będziesz korzystać w projekcie, zgromadzone są w tym samym pliku. Możesz na przykład w jednym dokumencie umieścić projekt całego serwisu WWW lub interfejs nowej aplikacji. Za pomocą punktów aktywnych lub plasterków można przemieszczać się między stronami, co stwarza wspólną platformę testowania oraz prezentacji projektów.

Na każdej stronie możesz umieścić wiele warstw oraz stanów.





Warstwy

Warstwy pozwalają na uporządkowanie i grupowanie obiektów wchodzących w skład projektu. Dzięki umieszczeniu obiektów na warstwach można również kontrolować ich widoczność oraz kolejność położenia na obszarze roboczym. Na każdej warstwie możesz umieścić kilka obrazów rastrowych, wektorowych oraz obiektów tekstowych.

Jeśli pracujesz nad prostym projektem, z powodzeniem zmieścisz wszystkie obiekty w jednej warstwie. Jednak wraz ze wzrostem złożoności projektu szybko zauważysz konieczność zmiany postępowania, ponieważ odnalezienie określonego obrazu czy napisu może sprawić duże trudności. Nie unikniesz przewijania bardzo długiej listy obiektów znajdujących się na jednej warstwie.

Dzięki warstwom poszczególne obiekty nie muszą być wzajemnie zależne. Właściwe wykorzystanie warstw pozwala na wprowadzenie pewnego porządku w dokumencie. W dowolnym momencie możesz wstawić nową warstwę lub usunąć istniejącą bez konieczności naruszania pozostałych elementów projektu. Ta sama zasada dotyczy obiektów znajdujących się na warstwach. Zmiana kolejności ułożenia warstw wiąże się ze zmianą relacji między obiektami znajdującymi się na różnych warstwach i ma wpływ na wzajemne nakładanie się obiektów. Obiekty można dowolnie przenosić z jednej warstwy do drugiej.

Aby ułatwić sobie zaznaczanie lub pracę z innymi obiektami, warstwy można ukrywać. Ponadto możliwe jest zablokowanie warstw, co chroni przed przypadkowym zaznaczeniem obiektów znajdujących się na tej warstwie. Kolejną ciekawą cechą warstw jest możliwość ich udostępniania w różnych stanach lub na różnych stronach projektu.

Uwaga: Interaktywne cechy stanów można kontrolować poprzez dodanie specyficznych obiektów, tj. plasterków oraz punktów aktywnych, do specjalnej warstwy, zwanej warstwą WWW. Niezależnie od tego, czy zamierzasz z niej skorzystać, czy nie, warstwy tej nie można usunąć. Więcej informacji na temat punktów aktywnych i plasterków zdobędziesz w lekcji 8. i 10.

Stany

● **Uwaga:** Zarówno zwykłe warstwy, jak i warstwy WWW mogą zawierać podwarstwy, które pozwalają na dokładniejsze uporządkowanie zawartości projektu. W dalszej części lekcji dowiesz się więcej na ten temat.

Skorzystaj ze stanów, jeśli planujesz:

- Utworzenie animacji klatkowej.
- Pokazanie różnych stanów obiektu, takich jak stan normalny lub tzw. stan *hover* przycisku nawigacji na stronie WWW.
- Umożliwić użytkownikowi kontrolę widoczności obiektów. Na przykład po umieszczeniu kursora myszy nad przyciskiem wyświetlony zostanie nowy stan, natomiast po kliknięciu tego przycisku na stronie pojawi się nowy obiekt.

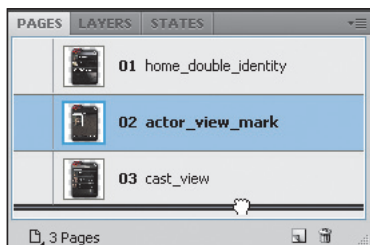
Każda strona posiada przynajmniej jeden stan. Jeśli nie zamierzasz wprowadzać elementów interaktywnych, jeden stan w zupełności wystarczy. W przeciwnym razie w projekcie zawierającym animacje i interaktywne zachowania konieczne będzie dodanie nowych warstw. Każdy stan może być odpowiedzialny za widoczność i położenie obiektów znajdujących się na każdej warstwie.

Zaczynamy

W tej lekcji zmodyfikujesz makietę aplikacji utworzonej w technologii AIR. Zmienisz strukturę pliku, korzystając z warstw, oraz dodasz kilka stron do makiety utworzonej przez innego projektanta.

- 1 Powrót do programu Fireworks, wydaj polecenie *File/Open (Plik/Otwórz)* i w folderze *Lesson02* zaznacz plik *cast_navigator.fw.png*.
- 2 Kliknij przycisk OK.
- 3 Włącz panel *Pages (Strony)* i jeśli to konieczne, przeciągnij jego dolną krawędź w dół, tak aby wszystkie trzy strony były w całości widoczne.
- 4 Zaznacz na liście drugą stronę. Zauważ, że obraz na obszarze roboczym uległ zmianie. Po zaznaczeniu strony w panelu na obszarze roboczym wyświetlona zostanie zawartość tylko tej strony.
Kolejność stron w dokumencie można zmienić, przeciągając w panelu stronę powyżej lub poniżej innej strony.
- 5 Przeciągnij stronę o nazwie *actor_view_mark* poniżej strony o nazwie *cast_view*. W ten sposób umieścisz strony w kolejności odpowiedniej do wykonania kolejnego ćwiczenia.

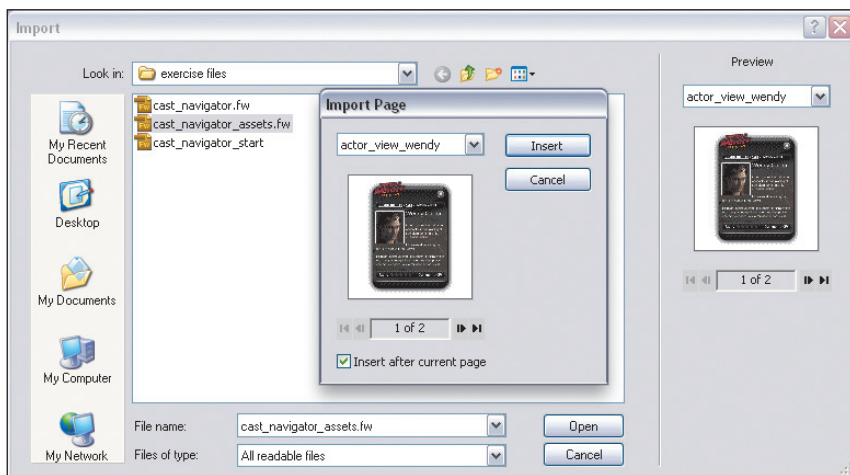




Importowanie stron

W następnym ćwiczeniu wstawisz do projektu kolejne strony. Upewnij się, że strona *actor_mark_view* jest nadal zaznaczona.

- 1 Wydadz polecenie *File/Import (Plik/Importuj)* i zaznacz plik *cast_navigator_assets.fw.png*. Na ekranie pojawi się okno dialogowe *Import (Importuj)*.
- 2 Kliknij przycisk *Open (Otwórz)*. Wyświetlone zostanie okno dialogowe *Import Page (Importuj stronę)*. Importowany dokument zawiera dwie strony, których podgląd udostępniony jest w panelu. Za pomocą listy znajdującej się w górnej części okna lub przycisków nawigacji umieszczonych pod miniaturą strony możesz przemieszczać się między poszczególnymi stronami. Najpierw zaimportujesz stronę *actor_view_wendy*, dlatego upewnij się, że strona ta widoczna jest w podglądzie.



- 3 Zaznacz opcję *Insert After Current Page (Wstaw za bieżącą stroną)*, tak aby umieścić zawartość importowanej strony na nowej stronie zamiast na bieżącej stronie otwartego pliku.

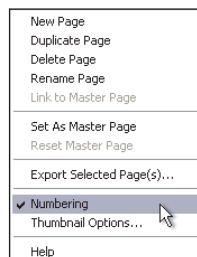


► Wskazówka:

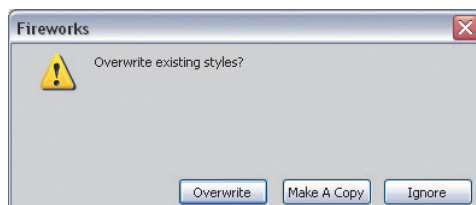
Istnieje jeszcze jeden sposób przemieszczania się między stronami. Jest to lista stron zamieszczonych w dokumencie, która znajduje się w prawej górnej części okna dokumentu.



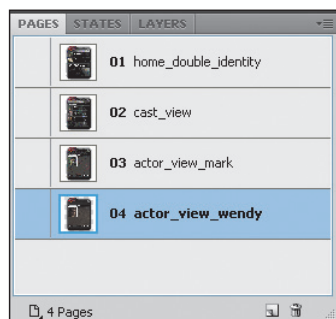
● **Uwaga:** Po zmianie kolejności stron numeracja stron drugiej i trzeciej również będzie inna. Używając domyślnych ustawień program Fireworks automatycznie zmienia numery stron zgodnie z kolejnością rosnąco w dół. Aby wyłączyć numerację stron, w menu panelu *Pages* (Strony) wybierz opcję *Numbering* (Numerowanie).



- 4 Kliknij przycisk *Insert* (Wstaw) w Windows lub *Open* (Otwórz) w Mac OS.
- 5 Kliknij przycisk *Ignore* (Ignoruj) w oknie ostrzeżenia, w którym zostaniesz zapytany, czy chcesz nadpisać istniejące style. Pojawienie się tego okna związane jest z istnieniem takich samych stylów w obydwu plikach. Style są to predefiniowane kombinacje efektów specjalnych, które można zastosować w przypadku grafiki wektorowej.



W projekcie wstawiona zostanie nowa strona, której nazwa jest identyczna z nazwą wyświetloną w oknie dialogowym *Import Page* (Importuj stronę).



- 6 Jeśli to konieczne, zaznacz stronę *actor_view_wendy*.
- 7 Powtórz czynności opisane w punktach 1. – 5., tak aby zaimportować stronę *actor_view_vitto*.
Ostatnia strona zostanie umieszczona w pliku.
- 8 Wyдай polecenie *File/Save As* (Plik/Zapisz jako). Nadaj projektowi nazwę *cast_navigator_working.fw.png*.

Photoshop i wielostronicowe pliki programu Fireworks

Chociaż w programie Fireworks istnieje możliwość zapisania dokumentu w formacie programu Photoshop (PSD), to zapisana zostanie jedynie bieżąca strona, ponieważ Photoshop nie obsługuje wyświetlania kilku stron w tym samym dokumencie.

Jeśli musisz powrócić do programu Photoshop, skorzystaj z jednej z poniższych wskazówek:

- Wyeksportuj strony do plików. W tym celu wydaj polecenie *File/Export (Plik/Eksportuj)* i z listy *Export List (Eksportuj)* wybierz opcję *Pages to Files (Strony na pliki)*. Utworzone zostaną spłaszczone pliki PNG na podstawie pierwszego stanu każdej ze stron.
- Zapisz dokument jako plik programu Photoshop. W tym celu wydaj polecenie *File/Save As (Plik/Zapisz jako)* i z listy *Save as Type (Zapisz kopię jako)* wybierz opcję *Photoshop PSD (*.psd)*. Na podstawie bieżącej strony i bieżącego stanu utworzony zostanie wielowarstwowy plik, który można edytować w programie Photoshop.

Programista Doug Hungarter napisał rozszerzenie o nazwie *Convert Pages to PSD*, za pomocą którego wszystkie strony dokumentu Fireworks możesz wyeksportować w postaci odrębnych plików PSD. Więcej informacji na temat tego rozszerzenia znajdziesz na stronie serwisu Adobe Exchange: www.adobe.com/cfusion/exchange/index.cfm?event=extensionDetail&loc=en_us&extid=1849527#.

● **Uwaga:** Więcej informacji na temat stron i tworzenia łączy między nimi znajdziesz w lekcji 10.

Praca z warstwami

W różnych częściach tej lekcji będziesz kontynuował pracę nad projektem *cast_navigator_working.fw.png*, ucząc się pracy z warstwami.

Nadawanie nazw obiektom

Warto jest wykształcić nawyk nadawania poszczególnym obiektom nazw opisowych.

- 1 Zaznacz stronę *home_double_identity* i przejdź do panelu *Layers (Warstwy)*, klikając jego zakładkę.
- 2 Aby umożliwić wyświetlenie jak największej części zawartości panelu *Layers (Warstwy)* i ograniczyć konieczność przewijania, zwiń pozostałe widoczne grupy paneli. W tym celu kliknij dwukrotnie szare paski tytułowe znajdujące się obok nazw tych grup.



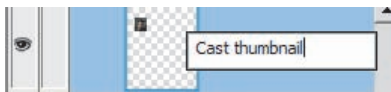
- 3 Zaznacz zdjęcie aktora znajdujące się na obszarze roboczym.

► **Wskazówka:** Program Fireworks podświetla niezależne obiekty, nad którymi znajduje się kursor myszy. Kiedy przesuwasz kursor nad obszarem roboczym, różne miejsca są podświetlane na czerwono. Podświetlenie to wskazuje na niezależny obiekt, znajdujący się w tym właśnie miejscu; jeśli teraz klikniesz, obiekt ten zostanie zaznaczony.

● **Uwaga:** Tworząc w pośpiechu nowy plik, prawdopodobnie pominięsz tę czynność, niezwykle istotną w porządkowaniu zawartości dokumentu. Powinieneś jednak zdawać sobie sprawę z możliwych trudności, jakie Twój współpracownik, któremu przekażesz plik, napotka podczas poruszania się w dokumencie zawierającym mnóstwo nienazwanych obiektów i warstw.

4 W panelu *Layers (Warstwy)* kliknij dwukrotnie podświetlony obiekt o niezbyt opisowej nazwie *Bitmap (Bitmapa)*.

5 Zmień nazwę obiektu na **Cast thumbnail**.

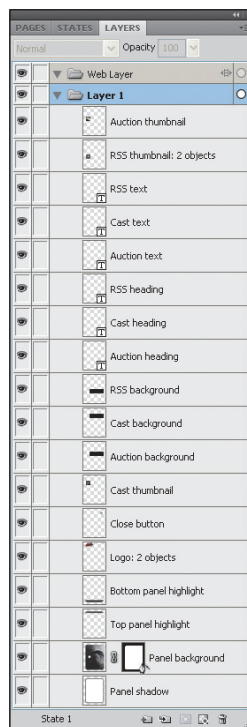


6 Kliknij drugą miniaturę obrazka znajdującą się na obszarze roboczym i zmień jej nazwę na **Auction thumbnail**.

7 Kliknij trzecią miniaturę obrazka znajdującą się na obszarze roboczym i zmień jej nazwę na **RSS thumbnail: 2 objects**.

8 Powtórz tę czynność dla pozostałych obiektów i poczynawszy od góry, zmień kolejno ich nazwy na następujące:

- RSS text
- Cast text
- Auction text
- RSS heading
- Cast heading
- Auction heading
- RSS background
- Cast background
- Auction background
- Cast thumbnail (obiekt został już nazwany)
- Close button
- Logo: 2 objects
- Bottom panel highlight
- Top panel highlight
- Panel background
- Panel shadow



Zmiana kolejności obiektów w warstwie

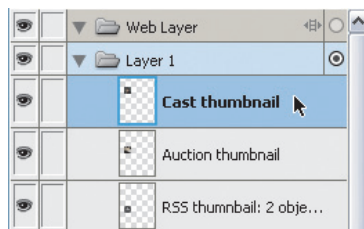
● **Uwaga:** Umieszczenie obiektu na samej górze listy może sprawić Ci pewną trudność. Jeśli się to nie uda, umieść obiekt na drugiej pozycji, po czym przeciągnij obiekt *Auction thumbnail* poniżej obiektu *Cast Thumbnail*.

Po wykonaniu poprzedniego ćwiczenia z pewnością odniesiesz wrażenie, że obiekty są chaotycznie rozrzucone po całym dokumencie. Uporządkujemy teraz nieco nasz projekt, zmieniając kolejność obiektów.

1 W panelu *Layers (Warstwy)* zaznacz obiekt o nazwie *Cast thumbnail*.

2 Przeciągnij go w górę na sam wierzch warstwy *Layer 1*.

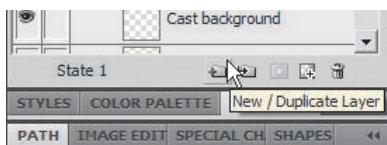
3 Aby zapisać dotychczasową pracę, wydaj polecenie *File/Save (Plik/Zapisz)*.



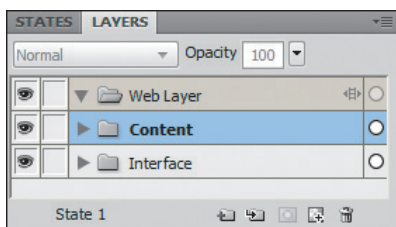
Dodawanie i nazywanie warstw

Dokument jest już lepiej uporządkowany. Nie poprzestaniemy jednak na tym i w panelu *Layers* (Warstwy) dodamy nową warstwę, tak aby ulepszyć strukturę projektu.

- 1 W dolnej części panelu *Layers* (Warstwy) kliknij przycisk *New/Duplicate Layer* (Nowa/powielona warstwa). Nad istniejącą warstwą w panelu pojawi się nowa warstwa o nazwie *Layer 2* (Warstwa 2).



- 2 W panelu *Layers* (Warstwy) kliknij dwukrotnie warstwę *Layer 2* (Warstwa 2) i zmień jej nazwę na **Content**.
- 3 Kliknij dwukrotnie warstwę *Layer 1* (Warstwa 1) i zmień jej nazwę na **Interface**.

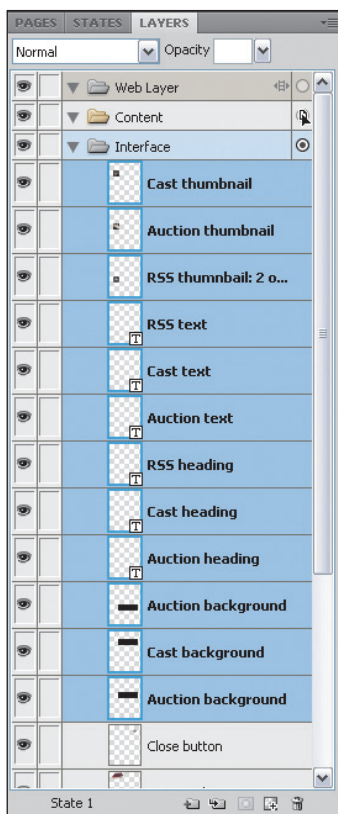


Przenoszenie obiektów z jednej warstwy do drugiej

Warstwa *Content* jest już gotowa — możesz rozpocząć przenoszenie obiektów.

- 1 Kliknij obiekt *Cast thumbnail* znajdujący się w warstwie *Interface*.
- 2 Przewiń w dół zawartość panelu, aż ujrzysz drugi obiekt nazwany *Auction background*.
- 3 Naciśnij klawisz *Shift* i kliknij wspomniany obiekt. Zaznaczone zostaną wszystkie obiekty, począwszy od *Cast thumbnail*, a na *Auction background* skończywszy.
- 4 Przeciągnij zaznaczone obiekty do warstwy *Content*. Najprostszy sposób polega na przeciągnięciu przycisku opcji znajdującego się w warstwie *Interface* do przycisku opcji w warstwie *Content*.

Udało Ci się umieścić wszystkie obiekty na właściwych warstwach.



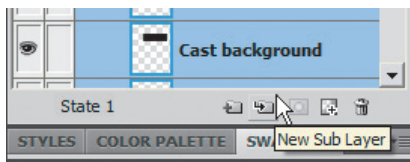
● **Uwaga:** Inny sposób przeniesienia obiektów do drugiej warstwy polega na wycięciu zaznaczonych obiektów, zaznaczeniu nowej warstwy i wklejeniu do niej obiektów. Możesz też kliknąć i przeciągnąć obiekt (lub kilka zaznaczonych obiektów) do drugiej warstwy.

► **Wskazówka:** Aby zaznaczyć obiekty, które w panelu nie są położone obok siebie, naciśnij przycisk *Ctrl* w Windows lub *Command* w Mac OS, a następnie kliknij nazwy tych obiektów.

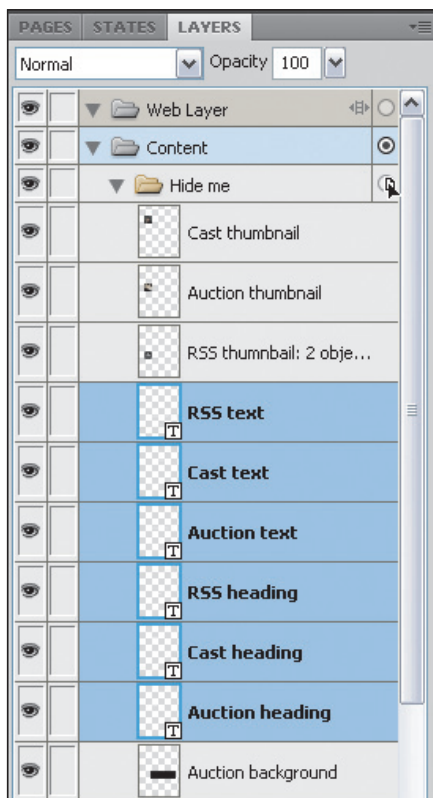
Tworzenie podwarstw

Jeśli chcesz dodatkowo uporządkować strukturę dokumentu, możesz utworzyć podwarstwę, w których umieścisz część zawartości warstwy.

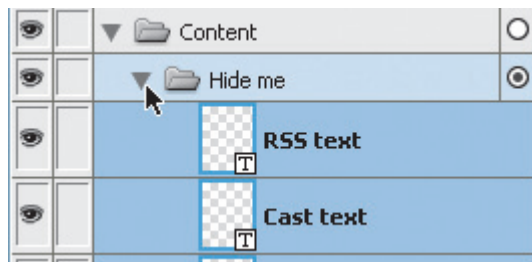
- 1 Upewnij się, że zaznaczona jest warstwa *Content*.
- 2 W dolnej części panelu *Layers* (Warstwy) kliknij przycisk *New Sub Layer* (Nowa podwarstwa), tak aby wstawić nową podwarstwę w warstwie *Content*.



- 3 Zmień nazwę podwarstwy na **Hide Me**.
- 4 Naciśnij klawisz *Shift* i zaznacz obiekty, począwszy od *RSS text*, aż do *Auction heading*. Powinieneś zaznaczyć sześć obiektów.
- 5 Przeciągnij przycisk wyboru warstwy *Content* nad przycisk wyboru podwarstwy *Hide Me*, tak aby przenieść do niej zaznaczone obiekty.



- 6 Kliknij ikonę *Expand/Collapse Layer* (Rozwijanie/Zwijanie warstwy), tak aby ukryć zawartość podwarstwy *Hide Me*. Jeśli obiekty zostaną ukryte, oznacza to, że znalazły się we właściwym miejscu.



- 7 Kliknij ikonę *Expand/Collapse Layer* (Rozwijanie/Zwijanie warstwy) w warstwach *Content* i *Interface*, tak aby ukryć ich zawartość. Zwróć uwagę na rosnącą łatwość zarządzania zawartością projektu.

- 8 Zapisz projekt.

Opisane tu proste czynności pozwoliły na znaczne uporządkowanie zawartości dokumentu. Poszczególne warstwy można z łatwością otwierać i ukrywać w panelu *Layers* (Warstwy), tak aby wyświetlić jedynie obiekty, które są w danej chwili potrzebne.

Uwaga: Obiekty tekstowe będą często służyć jedynie jako zawartość zastępcza lub jako opis układu projektu. W programie Fireworks nie przewidziano innego wykorzystania tekstu. Umieszczenie takich obiektów w oddzielnej warstwie pozwoli na ich szybkie ukrycie. Jeśli nazwiesz warstwę *Hide Me* (ang. *ukryj mnie*), łatwo się będzie domyślić, że jej zawartość ma charakter tymczasowy.

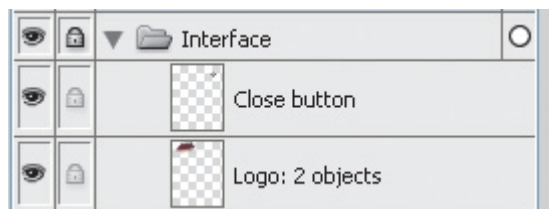
Blokowanie warstw

Po zablokowaniu warstwy nie można będzie zaznaczyć lub przypadkiem usunąć obiektu, który się na niej znajduje.

- 1 Kliknij kolumnę blokowania w warstwie *Interface*.



- 2 Wyświetl zawartość warstwy *Interface*. Zauważ, że obok każdego obiektu wyświetlona została nieostry ikona kłódki.



- 3 Spróbuj zaznaczyć jeden z obiektów znajdujących się w warstwie *Interface*. Okazuje się to niemożliwe, ponieważ wszystkie obiekty zostały zablokowane. Możesz też zablokować tylko niektóre obiekty zamiast całej warstwy.

- 4 W panelu *Layers (Warstwy)* kliknij warstwę prawym przyciskiem myszy w Windows lub kliknij po naciśnięciu klawisza *Control* w Mac OS.
- 5 Z menu, które się pojawi, wybierz opcję *Unlock All (Odblokuj wszystko)*.
- 6 Zablokuj obiekty o następujących nazwach: *Bottom panel highlight*, *Panel shadow*, *Panel background* oraz *Top panel highlight*.
- 7 Przesuń kursorem nad logo znajdującym się na obszarze roboczym oraz nad przyciskiem *Close*. Czerwona obwiednia wokół tych obiektów oznacza, że można je zaznaczyć.
- 8 Przesuń cursor nad dolną częścią panelu. Nie pojawi się ani jedna czerwona obwiednia. Obiekty znajdujące się w tym miejscu zostały zablokowane.
- 9 Odblokuj pojedynczo obiekty, klikając ikonę kłódki znajdującą się obok ich nazw.
- 10 Zapisz plik.



Opcje panelu Layers (Warstwy)

Podobnie jak wiele paneli w programie Fireworks, również panel *Layers (Warstwy)* udostępnia opcje, za pomocą których możesz skonfigurować jego ustawienia, dodać nowe warstwy lub podwarstwy, a także zdefiniować relacje między warstwą a stronami oraz stanami danego projektu.

Opcje panelu *Layers (Warstwy)* można wyświetlić, klikając dowolną warstwę prawym przyciskiem myszy (albo klikając po naciśnięciu klawisza *Control*) lub otwierając menu panelu za pomocą ikony znajdującej się w prawym górnym rogu panelu (☰).

Śród licznych opcji należy wymienić możliwość zwiększenia rozmiaru miniatur. W tym celu wybierz z menu opcję *Thumbnail Options (Opcje miniaturki)*, tak aby ułatwić rozpoznawanie obrazków.

Stany

Stany to niezwykle istotna część projektu utworzonego w programie Fireworks. Za ich pomocą można tworzyć makiety interaktywnych elementów stron WWW (efekt *rollover*, emulacje technologii Ajax) lub pokazać zmiany aplikacji powstałe na skutek aktywności użytkownika.

Plik *cast_navigator* to makieta przyszłej aplikacji utworzonej w technologii AIR. Dzięki dodaniu nowego stanu użytkownik może sprawdzić zachowanie aplikacji poprzez klikanie różnych ich elementów lub przesuwanie nad nimi kursorem myszy. Projekt wymaga jeszcze pewnych poprawek — konieczne jest wprowadzenie interaktywnego zachowania za pomocą umieszczenia w projekcie plasterków i punktów aktywnych. W kolejnym ćwiczeniu wstawisz w projekcie drugi stan na głównej stronie, tak aby zasymulować efekt *rollover*.

Powielanie stanów i nadawanie im nazwy

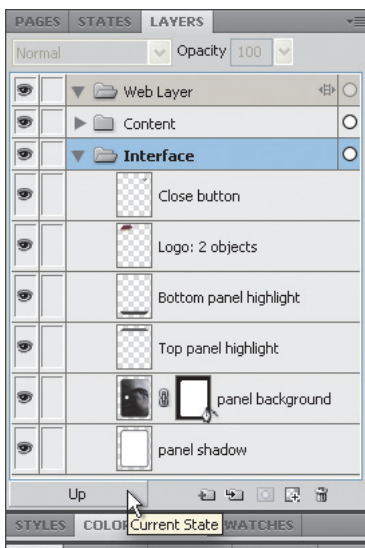
W celu utworzenia efektu *rollover* konieczne będzie wykorzystanie różnych elementów aplikacji. Najprostszy sposób na wykonanie tego ćwiczenia i dodanie tych elementów do drugiego stanu polega na ich powieleniu.

- 1 Zaznacz zakładkę *States* (*Stany*).
- 2 Przeciągnij stan o nazwie *State 1* nad ikonę *New/Duplicate state* (*Nowy/Powiel stan*) w prawej dolnej części panelu *States* (*Stany*). W ten sposób powielisz stan wraz ze wszystkimi zasobami i hierarchią warstw.
- 3 Kliknij dwukrotnie nazwę *State 1* i zmień ją na *Up*.
- 4 Zmień nazwę stanu *State 2* na *Over*.

Zmiana zawartości stanów

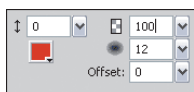
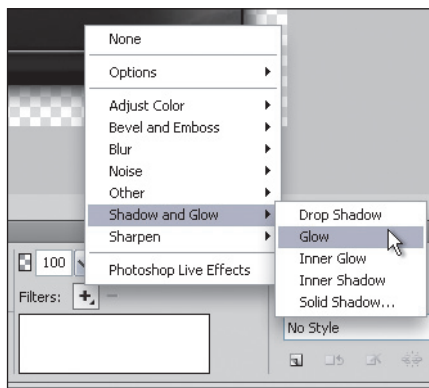
Przyjrzyjmy się bliżej każdemu ze stanów.

- 1 Zaznacz panel *Layers* (*Warstwy*).
Bieżący stan jest wyświetlony w lewym dolnym rogu panelu *Layers* (*Warstwy*).
- 2 Kliknij przycisk *Current State* (*Bieżący stan*) i z listy, która się pojawi, wybierz stan *Over*.
- 3 Za pomocą narzędzia *Pointer* (*Wskaźnik*) zaznacz przycisk *Close button*.
- 4 W panelu *Properties* (*Właściwości*) obok napisu *Filters* (*Filtry*) kliknij znak plus i wybierz opcję *Shadow And Glow/Glow* (*Cień i blask/Blask*).

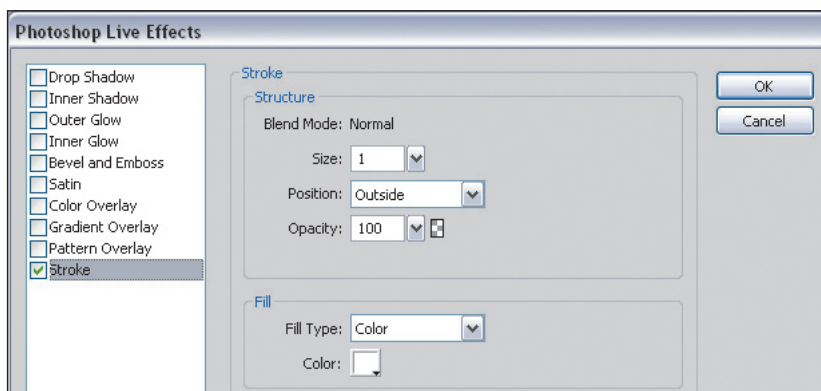


Wskazówka:

W stanach możesz umieszczać różne obiekty lub wskazać jedynie zmiany niektórych elementów, które pojawią się w każdym ze stanów. Przykładem może być przycisk, który w drugim stanie otrzyma efekt blasku lub cienia.



- 5 Wprowadź następujące wartości poszczególnych parametrów: *Distance (Szerokość)* = 0, *Opacity (Krycie)* = 100, *Color (Kolor)* = #DF0000, *Softness (Miętkość)* = 12, *Offset (Przesunięcie)* = 0. Prawidłowe wartości parametrów przedstawia rysunek.
- 6 Kliknij poza oknem właściwości filtra, tak aby zatwierdzić zmiany.
- 7 Przełączaj się między stanami *Up* i *Over*, tak aby sprawdzić różnicę.
- 8 Upewnij się, że zaznaczony jest stan *Over*.
- 9 Naciśnij klawisz *Shift* i zaznacz miniaturki oraz kwadrat tła wszystkich trzech kategorii (*Cast Members*, *Auction* oraz *RSS*). Jeśli przypadkiem zaznaczysz tekst, kliknij go ponownie, przytrzymując klawisz *Shift*, tak aby usunąć zaznaczenie.
- 10 W panelu *Properties (Właściwości)* kliknij ikonę „i” znajdującą się obok filtra *Photoshop Live Effects (Efekty aktywne programu Photoshop)*. Na ekranie pojawi się okno dialogowe *Photoshop Live Effects (Efekty aktywne programu Photoshop)*.
- 11 Zaznacz opcję *Stroke (Obrys)* z lewej strony okna. Zmień kolor w próbniku kolorów na #FFFFFF (biały).



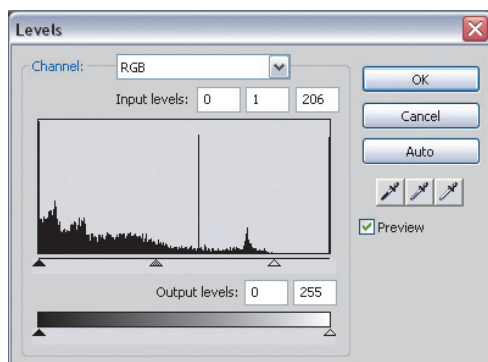
● **Uwaga:** Program Fireworks najpierw dołączy aktywny efekt programu Photoshop, dzięki czemu będziesz mógł edytować style warstw programu Photoshop. Pamiętaj jednak, że okno dialogowe *Photoshop Live Effects (Efekty aktywne programu Photoshop)* nie zawiera tylu opcji, ile posiada okno dialogowe *Layer Styles (Styl warstwy)* w programie Photoshop.

Dodawanie kilku filtrów aktywnych

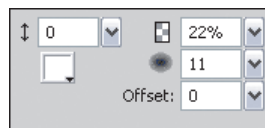
Niezwyczajną cechą filtrów aktywnych jest możliwość zastosowania kilku takich filtrów w przypadku jednego obiektu. W kolejnym ćwiczeniu dodasz trzy filtry do obiektu tworzącego tytuł filmu w stanie *Up*.

W panelu *Layers (Warstwy)* wybierz stan *Up*.

- 1 Zaznacz tytuł filmu.
- 2 Z panelu *Properties (Właściwości)* z sekcji *Filters (Filtry)* wybierz opcję *Adjust Color/Levels (Dopasuj kolor/Poziomy)*. Wyświetlone zostanie okno dialogowe *Levels (Poziomy)*.
- 3 W polach *Input levels (Poziomy wejścia)* w kolejności od lewej do prawej wpisz następujące wartości: **0**, **1** oraz **206**, po czym kliknij przycisk **OK**.



- 4 Wybierz opcję *Shadow And Glow/Glow (Cień i blask/Blask)* i wprowadź następujące wartości poszczególnych ustawień: *Distance (Szerokość)* = **0**, *Opacity (Krycie)* = **22**, *Color (Kolor)* = **#FFFFFF**, *Softness (Miętkość)* = **11**, *Offset (Przesunięcie)* = **0**.
- 5 Aby zatwierdzić zmiany, kliknij poza panelem *Properties (Właściwości)*.
- 6 Przełączaj się między stanami, tak aby sprawdzić różnicę w wyglądzie makiety.
- 7 Zapisz plik.



Uwaga: Więcej informacji na temat plasterków oraz optymalizacji grafiki na potrzeby stron WWW znajdziesz w lekcji 8. Natomiast więcej informacji na temat stanów i definiowania interaktywnych zachowań znajdziesz w lekcji 10. i 11.

Dodatkowe ćwiczenia

W tej lekcji nauczyłeś się podstaw pracy ze stronami, stanami i warstwami. W Twoim projekcie znajduje się więcej niż tylko jedna strona. Wykorzystaj umiejętności zdobyte w lekcji i spróbuj w podobny sposób zmienić pozostałe strony, warstwy i stany.

Jako projektant często w dalszej pracy z programem Fireworks będziesz korzystał z tych funkcji programu, dlatego też przyda Ci się dodatkowe doświadczenie.

Pytania kontrolne

- 1 Jakie znaczenie mają warstwy?
- 2 Jaka jest specjalna warstwa znajdująca się w każdym dokumencie programu Fireworks?
- 3 Wymień dwie korzyści wynikające z korzystania ze stron.
- 4 W jaki sposób możesz przenieść obiekty z jednej warstwy do drugiej?
- 5 W jakim celu wykorzystasz stany?

Odpowiedzi

- 1 Warstwy umożliwiają uporządkowanie struktury dokumentu.
W miarę dodawania nowych obiektów do projektu odnalezienie określonych obrazów czy obszarów tekstowych będzie coraz trudniejsze ze względu na konieczność przewijania długiej listy obiektów. Po umieszczeniu obiektów na kilku warstwach możesz szybko zwijać poszczególne warstwy, tak aby sprawdzić strukturę projektu. Jeśli natomiast chcesz zaznaczyć jeden z obiektów, wystarczy rozwinąć zawartość warstwy. Dzięki zastosowaniu warstw obiekty stają się niezależne od siebie. Warstwy lub obiekty, które się na nich znajdują, można dodawać lub usuwać niezależnie od pozostałych elementów projektu. Poprzez zmianę kolejności warstw możesz też wpływać na relacje między obiektami położonymi na różnych warstwach.
- 2 Każdy dokument programu Fireworks posiada warstwę WWW. To na niej umieszczane są interaktywne elementy, takie jak plasterki i punkty aktywne. Korzystanie z tej warstwy nie jest konieczne, jednak jej usunięcie nie jest możliwe.
- 3 Za pomocą stron możesz utworzyć wiele różnorodnych projektów w jednym pliku. Uspawnia to zarządzanie zasobami, ponieważ obiekty utworzone z myślą o określonym projekcie mogą być przechowywane w tym samym pliku. Strony można połączyć za pomocą punktów aktywnych lub plasterków i wykorzystać do prezentacji i testowania projektu.
- 4 Istnieje kilka sposobów przenoszenia obiektów w panelu *Layers* (Warstwy):
 - Wytnij zaznaczony obiekt z jednej warstwy i wklej go do innej warstwy.
 - Przeciągnij zaznaczony obiekt (lub obiekty) z jednej warstwy do drugiej.
 - Zaznacz obiekt lub obiekty znajdujące się na jednej z warstw i przeciągnij przycisk opcji tej warstwy nad przycisk opcji warstwy docelowej.
- 5 Ze stanów możesz korzystać podczas tworzenia prostej animacji klatkowej lub pokazania zmiany wyglądu elementów interaktywnych, takich jak przyciski. Za pomocą stanów możesz też na tej samej stronie wyświetlić zupełnie nowe obiekty.

SKOROWIDZ

9-Slice Scaling, 65, 105

A

AATC, 13
ACA, 13
ACE, 13
ACI, 13
Acrobat Professional, 270
Add Bitmap Mask, 41
Add Live Filters, 73, 116, 148, 155, 175, 208, 389
Add Nav Bar, 309
Add Simple Rollover Behavior, 209, 296
Add States, 290
Add/Duplicate page, 264, 280, 345
Add/Union, 120, 121
Adobe AIR, 397
Adobe Bridge, 331
Adobe Community Help, 11
Adobe Design Center, 12
Adobe Developer Connection, 12
Adobe Dreamweaver, 410
Adobe Fireworks CS5, 9, 18
Adobe Fireworks Help and Support, 12
Adobe Flash Builder 4, 404
Adobe Flash Catalyst, 404
Adobe Flash Player, 397
Adobe Illustrator, 409
Adobe Kuler, 366
Adobe Labs, 13
Adobe Marketplace & Exchange, 13
Adobe PDF, 181
Adobe TV, 12
Adobe XMP, 348
AIR, 42, 51, 366
 zdarzenia, 372
AIR Mouse Events, 377
Ajax, 51, 300
akapit, 167
Aktywna ramka zaznaczenia, 90, 128, 145
aktywne zaznaczanie, 83

Align, 67, 68, 328
Align Bottom Edge, 172
Align Top Edge, 68
Alpha Transparency, 253
Animacja, 249
animacje, 247
 animowany GIF, 253
 Flash, 422
Animate, 249
Animated GIF, 252
Animowany GIF, 252
Anti-alias, 83
Anti-Aliasing Level, 163
anulowanie czynności, 35
aplikacje AIR, 366, 377
 instalacja prototypu, 383
 przezroczysty styl okna, 379
aplikacje mobilne, 362
 Device Central, 362
 profil urządzenia, 362
Attach In Path, 167
Auto Kerning, 168
Auto Shape, 167
Auto Vector Mask, 136, 137
Autokerning, 168
autokształty, 107, 167, 345
Automatyczna maska wektorowa, 136, 137

B

banery, 131, 325
 format leaderboard, 326
 projektowanie, 131
 układ pionowy, 327
Barwa/Nasylenie, 353, 389
baseline shift, 168
Basic/Hard Line, 113
Batch Process, 335, 336
Behaviors, 309, 312
Bevel, 345
Biblioteka dokumentów, 230, 232, 235, 249

Biblioteka wspólna, 234
bitmapa, 58
Blask, 53
Blending Mode, 41
blok tekstowy, 162
 blok o automatycznej regulacji rozmiaru, 163
 blok o stałej szerokości, 163
 tworzenie, 163
blokowanie obiektów, 61
blokowanie warstw, 49
brakujące czcionki, 279
Bridge, 331
 Content, 332, 334
 Diapozytyw, 332
 Filmstrip, 332
 Folders, 332
 Foldery, 332
 Metadane, 331
 Metadata, 331
 przestrzeń robocza, 332
 rozmiar miniatur, 335
 Zawartość, 332, 333, 334
Brightness/Contrast, 148, 155
Browse In Bridge, 332, 334
Brush, 128, 129
Burn, 70, 71

C

Canvas Size, 286, 317, 345
Cascading Style Sheets, 217
Case Uppercase, 165
certyfikat elektroniczny, 381
certyfikaty Adobe, 13
Chamfer, 345
Cień i blask/Blask, 51
Cień kryjący, 123, 175
Cięcie na plasterki, 25, 192, 193, 305
 cięcie na plasterki podczas pracy z wieloma elementami, 200
Circle Hotspot, 207
Clear Guides, 107

Clone, 119, 419
Close, 372, 377
Color Overlay, 330
Colors, 21
Common Library, 222, 232, 234, 238
Community Help, 12
Compound Shape, 118, 120, 122
Convert To Paths, 394, 425
Convert To Sepia Tone, 292
Convert To Symbol, 231, 250, 281
Copy, 236, 290
Create AIR File, 378
Crop, 59
Crop Selected Bitmap, 60, 145, 342
CSS, 207, 217
CSS and Images, 210, 217, 218, 220, 224, 298
Cut, 174
czcionki, 107, 151

D

dane XMP, 349
Dashed/Dash Double, 102
Delete Layer, 41
Delete Page, 40
Delete State, 40, 254
Detach Shared Layer, 286
Device Central, 362
 podgląd, 364
 Test Devices, 364, 365
 Urządzenia testowe, 364, 365
Distribute to States, 40
Dithering gradientu, 28
DIV, 218
Document Library, 230, 232, 235, 249
Dodaj aktywne filtry, 73, 116, 148, 155, 175, 208, 389
Dodaj cień, 116
Dodaj maskę, 41
Dodaj pasek nawigacji, 309
Dodaj stany, 290
Dodaj zachowanie prostego najazdu, 209, 296
Dodaj/Łącz, 120, 121
dodawanie efektu najazdu, 296
dodawanie filtrów aktywnych, 53
 dodawanie filtrów do maskowanego obiektu, 175
dodawanie łączy, 284, 299
dodawanie metadanych, 348
dodawanie plasterków, 196
dodawanie przycisków, 244

dodawanie skórki Flex, 397
dodawanie stanu efektu najazdu, 287
dodawanie tła, 132
dodawanie warstw, 47
dodawanie wypełnienia gradientem, 114
dodawanie zachowań, 309
dodawanie zawartości do stanów, 307
dodawanie zdarzeń AIR, 372
Dodge, 70
dokumenty, 18, 32
 strony, 40
 szablony, 324
 zakładki, 20
 zapisywanie, 23
Dołącz do E-maila/Skompresowany JPEG, 347
Dołącz w ścieżce, 167
Dołącz warstwę do stron(y), 294
dołączanie filtrów aktywnych do maskowanego obrazu, 148
dołączanie tekstu do ścieżki, 170
dopasowywanie opcji eksportu do programu Photoshop, 356
dostarczanie projektu szkieletowego, 267
dostosowywanie
 jasność, 70
 obrys, 116
 poziomy tonalne, 66
 rozmiar strony, 286
 ułożenie paneli, 30
 wymiary plasterka, 195
Dosycenie koloru, 388
Down, 239, 401
Drag, 372, 377
Dreamweaver, 410
 edycja roundtrip, 414
Drop Shadow, 116
Duplicate Layer, 41
dynamiczne strony WWW, 300

E

Edge, 144
Edges, 85
Edit Gradient, 27, 28, 156
Edit In Place, 235
Edit Symbol, 236
Editing from Dreamweaver, 416
Editing From Flash, 431
Edycja gradientu, 27, 28, 132, 133, 156, 243
edycja
 edycja w miejscu, 428
HTML, 216
kolory gradientu, 132
kształty, 92
maski, 141
maski bitmapowe, 146
maski wektorowe, 144
obiekty w grupie, 329
pliki FXG, 407
roundtrip, 414
symbole graficzne, 235
symbole przycisku, 242
ścieżki, 92, 110, 112
tekst, 165
zachowania JavaScript, 311
Edycja w Dreamweaver, 416
Edycja w Flash, 431
Edytuj symbol, 236
Edytuj w miejscu, 235
efekt łusek cebuli, 250
Efekt łusek cebuli, 40, 251
efekt najazdu, 245, 281, 283, 287, 291, 296, 372
 plasterki, 292
efekt rollover, 51
efekt zanikania, 136
Efekty aktywne programu Photoshop, 52, 330, 352, 355
efekty tekstowe, 170
ekran powitalny, 18
Eksport obszaru, 343
eksportowanie, 181, 190, 343
 animacje, 256
 do formatu PSD, 353
 do programu Flash, 424
 do programu Flash Catalyst, 404
 prototypy, 318
 skórki Flex, 402
 stany, 215
 strony, 404
 szkielet, 268
eksportowanie złożonych projektów, 210
CSS and Images, 217, 218, 220, 224
HTML and Images, 210
HTML i obrazy, 210
Pliki CSS i obrazy, 217, 218, 220, 224
wyświetlanie strony, 225
Eksportuj, 45, 190, 215, 268, 351
Eksportuj plik HTML, 318
Eksportuj skórke Flex, 402
Eksportuj zaznaczony plasterek, 215, 298
elementy interaktywne, 266, 368
Elipsa, 25, 98, 142

Ellipse, 25, 98, 142
emulowanie
 tabele danych Spry, 300
 wyskakujące okna, 298
Enable For Commenting And Analysis
 In Adobe Reader, 270
Expand/Collapse Layer, 49
Export, 45, 190, 215, 268, 351
Export Area, 343
Export Flex Skin, 402
Export HTML File, 318
Export Selected Slice, 215, 298
Export Wizard, 183
eXtensible Metadata Platform, 348
Eyedropper, 25

F

Feather, 83
figury geometryczne, 26
File Info, 349, 350
Fill Category, 102, 144, 156
Fill Options, 152
Filters, 67
Filtr, 67
filtry aktywne, 53, 67
Find Source, 415
Fireworks PNG, 23, 24, 88, 415, 424
Flash, 421
 biblioteki, 426
 bitmapy, 432
 Edit with Fireworks, 430
 edycja w miejscu, 428
 Edytuj za pomocą programu
 Fireworks, 430
 efekty, 423
 Fireworks PNG, 424
 Import To Library, 426, 429
 importowanie dokumentów
 programu Fireworks, 424
 importowanie spłaszczonej bitmapy,
 429
 Importuj do biblioteki, 426, 429
 obiekty spłaszczone, 430
 Oś czasu, 428
 przeciąganie i upuszczanie, 432
 przygotowanie plików, 422
 Selection, 428
 Subselection, 428
 symbole graficzne ze skalowaniem 9
 plasterków, 432
 tekst, 432
 Timeline, 428

tryby mieszania, 423
tworzenie dokumentów, 425
wektory, 432
zasady importowania, 432
Zaznaczenie, 428
Zaznaczenie cząstkowe, 428
Flash Catalyst, 404
 edycja pliku FXG, 407
 efekty, 408
 filtry, 408
 wyświetlanie plików, 407
Flash Player 10, 404
Flatten Selection, 391
Flex, 397
Flip Horizontal, 141
format danych
 FXG 2.0, 404
 GIF, 180
 grafika WWW, 180
 JPEG, 88, 180, 190, 293
 PDF, 207
 PNG, 24, 88, 180
 PSD, 355
 XMP, 348
formatowanie tekstu, 160
Freeform, 111
FXG 2.0, 404
FXG And Images, 181, 409
FXG i obrazy, 409

G

GIF, 180
globalna optymalizacja stron, 345
Glow, 53
Główny, 19
gradient, 27, 114, 116
 edycja, 132
 ką, 134
 kierunek, 134
Gradient, 25
Gradient Dither, 28
Gradient Editor, 132, 133, 243
Gradient/Linear, 27, 114
Gradient/Liniowa, 27, 114
Gradient/Radial, 237
Gradient/Radialny, 237
grafika bitmapowa, 104
grafika rastrowa, 104
grafika wektorowa, 96, 98, 104
 autokształty, 107
 importowanie, 117
 linie pomocnicze, 99

obrys, 102, 116
Pen, 109
Pióro, 109
rozmieszczanie obiektów, 100
skalowanie, 105
skalowanie bez zniekształceń, 105
ścieżki, 109
ścieżki złożone, 119
techniki rysowania, 98
tekst, 106
tekstury, 103
usuwanie kształtów, 98
wypełnienie, 102
wypełnienie gradientem, 114
wzorki, 119
zmiana wielkości obiektu
 wektorowego, 101, 117
zmiana wyglądu podstawowych
 kształtów wektorowych, 102
Grayscale Appearance, 130
Group, 69, 236
Group As Mask, 142
grupowanie obiektów, 41, 69
Grupuj, 69, 236
Grupuj jako maska, 142
grupy paneli, 28
Guides, 100

H

Hard Line, 222
Height, 22, 23
Hide Hotspots and Slices, 192
Hide Slices And Hotspots, 208, 245,
 313, 398
Historia, 35, 36, 121
History, 35, 36, 121
 Commands, 36
 tworzenie niestandardowych
 poleceń, 36
horizontal scaling, 168
HTML, 366
HTML and Images, 192, 210, 215, 267,
 318, 366
HTML i obrazy, 192, 210, 215, 267, 318,
 366
HTML Setup, 212
Hue/Saturation, 353, 389

I

Illustrator, 409
Image Preview, 343, 412

Image Size, 72
Import, 43, 62, 117, 134, 135, 138, 139, 149
Import Page, 43, 44, 68
importowanie
 obiekty wektorowe, 117
 obrazy, 62, 340
 obrazy programu Photoshop, 137, 353
 strony, 43
 zasoby, 134
Importuj, 43, 62, 117, 134, 135, 138, 139, 149
Importuj stronę, 43, 44, 68
Include Layer To Page(s), 294
Indexed Palette, 199
Informacje o pliku, 349, 350
Insert After Current Page, 307
Insert Hotspot, 267, 284, 374
Insert Rectangular Slice, 196, 200, 292, 304, 419
instalacja
 Adobe Fireworks, 10
 prototyp AIR, 383
instancja symbolu, 230
integracja silnika tekstowego, 106
inteligentne linie pomocnicze, 67
interaktywne pliki PDF, 267
interaktywność, 207
interfejs programu, 17
interlinia, 168
Interlinia, 245
Intersect, 120
Invert, 208
IPTC, 350
izolowanie panelu Pages, 261

J

jakość obrazu, 58
Jasność/Kontrast, 148, 155
JavaScript, 107, 207, 311, 366
jednostki miary, 21
JPEG, 88, 180, 190, 293
JPEG – Better Quality, 187
JPEG – lepsza jakość, 187
JPEG progresywny, 183
JSP, 31

K

Kadrowanie, 59
kadrowanie obrazu, 59, 60

 kadrowanie pojedynczych bitmap w projekcie, 342
Kadruj zaznaczoną bitmapę, 60, 145, 342
Kanały Alfa, 253
kaskadowe arkusze stylów, 217
Kategoria obrysu, 102, 108
Kategoria wypełnienia, 102, 144, 156
kąt gradientu, 134
kerning, 107, 168
Kerning lub Światło, 107, 245
Kerning or Tracking, 107
kierunek gradientu, 134
klonowanie, 74, 75
Klonuj, 119, 419
kolor otoczki, 184
kolor wypełnienia, 21
Kolory, 21
komentarze, 269
kompozycja warstw programu Photoshop, 140
kompozycje stron WWW, 191
konfiguracja paneli, 28
kontenery DIV, 222
Kontur ścieżki, 130
konwersja
 pliki Photoshopa, 140
 tekst na ścieżki, 394
 zaznaczenie na ścieżki, 92
Konwertuj na sepię, 292
Konwertuj na symbol, 231, 250, 281
Konwertuj na ścieżki, 394, 425
kopiowanie do programu Dreamweaver, 410
Kopiuuj, 236, 290
korekcja obrazu, 385
Krawędzie, 85
Krawędź wypełnienia, 144
Kreator eksportu, 183
Kreskowa/Podwójna krescinka, 102
Kroplomierz, 25
krzywe Bezieira, 110
kształty podstawowe, 26
kształty wektorowe, 21, 98
 rysowanie, 113
 usuwanie, 98

L

Lasso, 82, 90
 zaznaczanie, 90
Lasso wielokątne, 82, 145, 147

Layers, 34, 45, 46, 61, 69
 miniaturki, 50
 obiekty WWW, 196
 opcje, 50
lead strips, 168
leading, 168
Leading, 245
Levels, 53, 66, 85, 87
lifting twarzy, 76
Line, 98
Linia, 98
linie pomocnicze, 62, 99, 107
 rozmieszczanie obiektów, 100
Linie pomocnicze, 100, 354
Linie pomocnicze plasterka, 354
Link, 284, 299
Live Effects, 355
Live Marquee, 90, 128, 145
Live View, 216
logo, 327
Looping, 40

Ł

łącza, 239, 284, 299
Łączę, 284, 299

M

Magic Wand, 24, 82, 84
 skrót klawiszowy, 86
 Tolerance, 86
 zaznaczanie, 84
Main, 19
Maintain Appearance, 185, 366
Maksymalizuj, 372, 377
maksymalny rozmiar obszaru roboczego, 58
Marquee, 24, 82
Maska wyostrzająca, 72, 73
 Promień w pikselach, 73
 Próg, 73
 Siła wyostrenia, 73
maski, 126, 128
 edycja, 141
 tworzenie, 129, 141
 tworzenie na podstawie tekstu, 173
maski bitmapowe, 128
 edycja, 146
 tworzenie, 145
 tworzenie na podstawie zaznaczonego fragmentu bitmapy, 145

maski wektorowe, 130
edycja, 144
Grayscale Appearance, 130
Kontur ścieżki, 130
Path Outline, 130
tryby, 130
tworzenie, 141
Wygląd skali szarości, 130
zmiana atrybutów, 143

maskowanie, 127

maskowanie wektorowe, 130

Matte, 184

Maximize, 372, 377

metadane, 348
szablony, 350

Miarki, 21, 62, 99, 251

Minimalizuj, 372, 377

Minimize, 372, 377

N

nadawanie nazw obiektom, 45

najazd obrazów, 287

nakładające się plasterki, 298

Nałożenie koloru, 330

narzędzia, 24
9-Slice Scaling, 65, 105
Brush, 129
Burn, 70, 71
Cięcie na plasterki, 25, 192, 193, 305
Circle Hotspot, 207
Compound Shape, 118, 120, 122
Crop, 59
Dodge, 70
Eksport obszaru, 343
Elipsa, 25, 98
Ellipse, 25, 98
Export Area, 343
Eyedropper, 25
Freeform, 111
Gradient, 25
Hide Hotspots and Slices, 192
Kadrowanie, 59
Kropłomierz, 25
Lasso, 82, 90
Lasso wielokątne, 82, 145
Line, 98
Linia, 98
Magic Wand, 24, 82, 84
Marquee, 24, 82
Narzędzie skalowania 9 plasterków,
65, 105
Odrzysuj ścieżkę, 111

Ołówek, 24

Oval Marquee, 82

Paint Bucket, 25

Path Scrubber, 111

Pen, 109, 110

Pencil, 24

Pędzel, 129

Pióro, 109, 110

Plasterek wielokątny, 193

Pochylenie, 172

Podselekcja, 92, 110, 112, 118,
329

Pointer, 24, 26, 51, 99

Pokaż plasterki i punkty aktywne,
192

Polygon, 98

Polygon Hotspot, 207

Polygon Lasso, 82, 145

Polygon Slice, 193

Powiększanie, 305

Properties, 61

Prostokąt, 21, 22, 98, 100

Prostokąt ścięty, 107

Przekształcanie dowolne, 111

Przekształć obszar, 111

Punkt aktywny okrągły, 207

Punkt aktywny prostokątny, 205,
207, 285

Punkt aktywny wielokątny, 207

Ramka zaznaczenia, 24, 82

Rectangle, 21, 22, 98, 100

Rectangle Hotspot, 205, 207

Rectangular hotspot, 285

Redraw Path, 111

Reshape Area, 111

Rozjaśnianie, 70

Różdżka, 24, 82, 84

Rubber Stamp, 24, 74, 75

Scale, 64, 101, 105

Show Hotspots and Slices, 192

Skalowanie, 64, 101, 105

Skew, 172

Slice, 25, 192, 193, 305

Stempel, 24, 74, 75

Subselection, 92, 110, 112, 118, 329

Ściemnianie, 70, 71

Ścieżka wektorowa, 111

Ścieżka złożona, 118, 120, 122

Tekst, 24, 150, 164

Text, 24, 150, 164

Ukryj plasterki i punkty aktywne,
192

Vector Path, 111

Wiadro z farbą, 25

Wielokąt, 98

Właściwości, 61

Wskaźnik, 24, 26, 51, 99

WWW, 191

Zaznaczanie owalne, 82

Zmiana nacisku ścieżki, 111

Zoom, 305

Narzędzia, 19, 24
Bitmapa, 24
Kolory, 25
Punkt aktywny, 25
ukryte narzędzia, 25
Wektor, 24
Widok, 25
WWW, 25
Wybierz, 24

Narzędzie skalowania 9 plasterków,
65, 105

nawigacja z efektem najazdu, 281

nazwy
obiekt, 45
plasterki, 203, 295
warstwy, 47

New, 18, 131

New Bitmap Image, 70, 387

New Bitmap Object, 41

New Document, 18, 131

New Flex Skin, 397

New from Template, 324, 364

New Style, 153

New Sub Layer, 48, 293, 373

New/Duplicate Layer, 47

New/Duplicate Page, 40, 247

New/Duplicate State, 40, 51, 208

New/Duplicate Sublayer, 41

niestandardowe kształty, 112

niezależna zmiana narożników
prostokąta, 345

Normal, 388

Nowa podwarstwa, 41, 48, 293, 373

Nowa skórka Flex, 397

Nowa/Powielona strona, 40, 247, 264,
280, 345

Nowa/Powielona warstwa, 41, 47

Nowy, 18, 131

Nowy dokument, 18, 131

Nowy obraz bitmapowy, 41, 70, 387

Nowy styl, 153

Nowy z szablonu, 324, 364

Nowy/Powiel stan, 40, 51, 208

Numbering, 44

Numerowanie, 44

O

obiekty WWW, 196
obrazy rastrowe, 56
 dostosowywanie jasności, 70
 dostosowywanie poziomów tonalnych, 66
importowanie obrazów, 62
jakość, 58
kadrowanie, 59
klonowanie, 74, 75
lifting twarzy, 76
linie pomocnicze, 62
poprawki, 74
retuszowanie, 74, 75
rozdzielczość, 58
rozmiar pliku, 58
skalowanie obrazów bez zniekształceń, 64
wyostrzanie, 72
wyrównywanie, 67
zarządzanie obrazami, 61
zaznaczanie, 80
zmiana rozmiaru, 72
obrys, 102, 116
 tekst, 393, 396
Obrys, 103
obszar roboczy, 21
Odbij w poziomie, 141
Odblokuj wszystko, 50
Odejmij/Wykrój, 120
Odłącz wspólną warstwę, 286
Odrzysuj ścieżkę, 111
odstęp między akapitami, 168
Odwróć gradienty, 243
ograniczenia podwarstw, 288
Ołówek, 24
Onion Skinning, 40, 251
onMouseOut, 311
onMouseOver, 312
Opcje importu pliku Photoshop, 138, 140
Opcje obrysu, 396
Opcje otwierania pliku Photoshop, 140
opcje warstw, 41
Opcje wypełnienia, 152
Open, 32, 42, 43, 134, 135, 139, 341
Open As Untitled, 72
opóźnienie stanu, 254
Optimize, 182, 185, 278, 282
Optimize To Size, 183
Optymalizacja, 182, 278, 282
optymalizacja animacji, 252

optymalizacja grafiki na potrzeby WWW, 178
eksportowanie pliku, 190
formaty grafiki, 180
GIF, 197
narzędzia WWW, 191
obrazy, 197
plasterki, 192
plik zawierający jeden obraz, 184
PNG 8, 202
ustawienia, 182, 184
wybór ustawień, 189
zmniejszanie rozmiaru pliku zawierającego ilustrację, 199
optymalizacja stron, 345
Optymalizuj, 182, 185
Optymalizuj do rozmiaru, 183
organizacja pracy, 260, 322
Otoczka, 184
otwieranie, 32, 42
 pliki programu Photoshop, 139
 szablony dokumentu, 324
Otwórz, 32, 42, 43, 134, 135, 139, 341
Otwórz jako "Bez nazwy", 72
Oval Marquee, 82
Over, 239, 243, 400
Over While Down, 239

P

Page Source, 213
Pages, 44, 247, 259, 260, 261, 276, 367
Paint Bucket, 25
Paleta Indeksowana, 199
panele, 28
 Align, 68
 Behaviors, 309
 Biblioteka dokumentów, 230
 Document Library, 230
 dostosowywanie ułożenia, 30
 Expanded Mode, 29, 30
 Historia, 35
 History, 35
 Iconic Mode, 29
 Iconic Mode With Panel Names, 30
 konfiguracja, 28
 Layers, 46
 Narzędzia, 19, 24
 Optimize, 182
 Optymalizacja, 182
 Pages, 260
 Properties, 26
 stacja dokowania, 28
Strony, 260
Tools, 19, 24
Tryb ikon, 29
Tryb ikon z nazwami paneli, 30
Tryb rozszerzony, 29, 30
Warstwy, 46
Właściwości, 26
Wyrównaj, 68
Zachowania, 309
Paragraph Indent, 167
pasek aplikacji, 19
pasek Main, 19
pasek nawigacji, 281
Paste, 208, 236, 290, 399
Paste As Mask, 174, 326, 392
Path, 119, 122
Path Outline, 130
Path Scrubber, 111
Pattern, 119
Pattern/Paint Blue, 102
PDF, 207, 267
Pen, 109, 110, 128, 171
Pencil, 24
Pędzel, 128, 129
Photoshop, 45, 352
 dopasowywanie opcji importu z programu Fireworks, 356
 tryby mieszania, 357
Photoshop File Import Options, 138, 140
Photoshop File Open Options, 140
Photoshop Live Effects, 52, 330, 352
Photoshop PSD, 45, 355
Pióro, 109, 110, 128, 171
Plasterek wielokątny, 193
plasterki, 192
 Cięcie na plasterki, 193
 cięcie na plasterki podczas pracy z wieloma elementami, 200
 dopasowywanie wymiarów, 195
 łącza, 299
 nakładające się plasterki, 298
 nazwy, 203, 295
 optymalizacja, 195
 Plasterek wielokątny, 193
 Polygon Slice, 193
 punkty aktywne, 205
 Slice, 193
 tworzenie, 192, 193
Plastic Styles, 240
Pliki CSS i obrazy, 210, 217, 218, 220, 224, 298
pliki PDF, 267

PNG, 24, 180
 PNG 24, 183
 PNG 32, 183, 379
 PNG 8, 202, 282
 pochylanie tekstu, 172
 Pochylenie, 172
 podgląd, 185
 efekt zdalnego najazdu, 313
 podgląd w programie Device Central, 364
 podgląd w przeglądarce, 206
 Podgląd obrazu, 343, 412
 Podgląd w przeglądarce, 206, 255, 297
 podpis elektroniczny, 381
 Podpowiedzi, 21, 62, 315
 Podselekcja, 92, 110, 112, 118, 121, 128, 329
 Podstawowe/Twarda linia, 113
 podwarstwy, 48, 288, 293
 ograniczenia, 288
 Pointer, 24, 26, 34, 51, 99, 144
 pojemniki, 417
 Pokaż linie pomocnicze, 107
 Pokaż plasterki i punkty aktywne, 192, 209, 277, 278, 282, 368
 Polygon, 98
 Polygon Hotspot, 207
 Polygon Lasso, 82, 145, 147
 Polygon Slice, 193
 pomiar odległości między liniami pomocniczymi, 99
 pomoc społeczności, 11
 ponowne próbkowanie, 72
 powielanie stanów, 51
 Powiększanie, 305
 Poziom wygładzania, 163
 Poziomy, 53, 66, 85, 87
 ppi, 21
 praca z wieloma dokumentami, 32
 Preferences, 20, 139
 Preferencje, 139
 Preview In Browser, 206, 255, 297
 primitive, 26
 profil urządzenia, 362
 Progressive JPEG, 183
 projektowanie baneru reklamowego, 131
 projektowanie stron WWW, 260
 projekty, 348
 projekty aplikacji mobilnych, 362
 projekty szkieletowe, 263, 267
 Properties, 19, 22, 26, 61

Prostokąt, 21, 22, 98, 100, 223
 Prostokąt fazowany, 345
 Prostokąt ścięty, 107, 345
 Prostokąt zaokrąglony, 345, 346
 prototypy, 258, 276
 eksportowanie, 318
 organizacja pracy, 260
 rozwijanie, 279
 prototypy AIR, 377
 instalacja, 383
 przezroczysty styl okna, 379
 tworzenie, 377
 próbkowanie w dół, 72
 przeciąganie i upuszczanie obiektów między oknami swobodnymi, 34
 Przeciagnij, 372, 377
 przegląd właściwości interaktywnych, 366
 Przeglądaj w aplikacji Bridge, 332, 334
 Przekształcanie dowolne, 111
 przekształcanie tekstu na ścieżki, 394
 Przekształć obszar, 111
 przenoszenie obiektów między warstwami, 47
 przestrzenie robocze, 31
 przesunięcie linii bazowej, 168
 Przesuń na spód, 66
 Przetnij, 120
 Przetwarzanie wsadowe, 335
 przezroczystość alfa, 180
 Przyciągaj do linii pomocniczych, 100, 340
 przyciski, 239
 stany, 400
 przygotowanie plików na potrzeby programu Flash, 422
 przygotowanie projektów, 348
 Przytnij obszar roboczy, 252
 Przywracaj obrazy przy zdarzeniu onMouseOut, 311
 przywracanie zaznaczenia bitmapy, 88
 Przywróć, 208
 Przywróć zaznaczenie, 89
 Przywróć zaznaczenie bitmapy, 89
 PSD, 45, 137, 355
 Punkt aktywny okrągły, 207
 Punkt aktywny prostokątny, 205, 207, 285
 Punkt aktywny wielokątny, 207
 punkt kontrolny, 110
 punkty aktywne, 205, 278

R

ramka aplikacji, 20, 33
 ramka zaznaczenia, 24, 82, 83
 Rectangle, 21, 22, 98, 100, 223
 Rectangle Hotspot, 205, 207
 Redraw Path, 111
 Replace Fonts, 279
 Reshape Area, 111
 Restore Bitmap Selection, 89
 Restore Image OnMouseOut, 311
 Restore Selection, 89
 retuszowanie, 74, 75
 Reverse Gradients, 243
 rollover, 51
 Rounded Rectangle, 345, 346
 roundtrip, 414
 rozdzielczość, 21
 rozdzielczość obrazu, 58
 Rozgrupuj, 112, 386
 Rozjaśnianie, 70
 Rozmiar końcówki, 103
 Rozmiar obrazu, 72
 Rozmiar obszaru roboczego, 286, 317, 345
 rozmiar pliku, 58
 rozmiar strony, 286
 rozmieszczanie obiektów, 99, 100
 Rozmieść w stanach, 40
 rozwijanie prototypu, 279
 Rozwijanie/Zwijanie warstwy, 49
 Równe odstępy w pionie, 328
 Równe odstępy w poziomie, 68
 Różdżka, 24, 82, 84
 skrótów klawiszowe, 86
 Tolerancja, 86
 zaznaczanie, 84
 Rubber Stamp, 24, 74, 75
 Rulers, 21, 62, 99, 251
 rysowanie kształtu, 113
 rysowanie kształtu wektorowego, 21, 98

S

Save, 23, 88, 181
 Save As, 23, 44, 88, 181, 355
 Save Bitmap Selection, 88
 Save Fireworks PNG, 91
 Save Selection, 89
 Save To Common Library, 232
 Save Web Images, 413
 Scale, 64, 101, 105
 Scale To Fit Area, 337

- Sekwencja wsadowa, 336
 - Select, 93
 - Select Inverse, 93
 - Select Similar, 93
 - Send To Back, 66
 - Send To E-mail/JPEG Compressed, 347
 - Set As Master Page, 279
 - Shadow And Glow/Glow, 51
 - Share Layer To All Pages, 376
 - Share Layer To Pages, 287, 288, 294
 - Show Guides, 107, 354
 - Show Slices And Hotspots, 209, 277, 278, 282, 368
 - silnik tekstowy, 106
 - Skalowanie, 64, 101, 105
 - skalowanie obiektów wektorowych, 105
 - skalowanie obrazów bez zniekształceń, 64, 105
 - skalowanie poziome, 168
 - Skew, 172
 - składanie banerów, 325
 - skórki Flex, 397
 - eksportowanie, 402
 - zasoby, 403
 - skrypty JavaScript, 107, 207
 - Slice, 25, 192, 193, 305
 - Slice Guides, 354
 - smartfony, 362
 - Snap To Guides, 100, 340
 - Soft Burn, 388
 - Solid Shadow, 123, 175
 - Space Evenly Horizontally, 68
 - Space Evenly Vertically, 328
 - Splaszcz zaznaczenie, 391
 - splaszczona bitmapa, 424
 - Spry, 300
 - stacja dokowania, 19, 28
 - stany, 39, 40, 42, 51
 - dodawanie, 290
 - dodawanie zawartości, 307
 - eksportowanie, 215
 - nadawanie nazwy, 51
 - powielanie stanów, 51
 - zmiana zawartości, 51
 - Stany, 290
 - stany przycisków, 239, 400
 - States, 290
 - Stempel, 24, 74, 75
 - stopka, 317
 - stosowanie filtru aktywnego, 72
 - Stroke, 103
 - Stroke Category, 102, 108, 222
 - Stroke Options, 396
 - strona WWW, 191
 - strony, 39, 40
 - eksportowanie, 404
 - importowanie, 43
 - opcje strony, 40
 - rozmiar, 286
 - stany, 40, 42, 51
 - tworzenie, 247
 - warstwy, 40
 - wstawianie, 44, 264
 - Strony, 44, 247, 259, 260, 261, 276, 367
 - strony projektu szkieletowego, 263, 268
 - eksportowanie szkieletu, 268
 - strony wzorcowe, 262, 266, 277
 - tworzenie, 279
 - strony z zawartością, 277
 - style, 153
 - Style, 153, 240
 - Style plastiku, 240
 - Styles, 153, 240
 - Subselection, 92, 110, 112, 118, 121, 128, 329
 - Subtract/Punch, 120
 - Swap Image, 207, 312
 - Swap Image From, 310
 - swobodne okno dokumentu, 32
 - symbole, 228, 230
 - instancja, 230
 - wspólna biblioteka, 232
 - zapisywanie do wspólnej biblioteki, 232
 - symbole animacji, 247
 - efekt łusek cebuli, 250
 - eksportowanie animacji, 256
 - opóźnienie stanu, 254
 - optymalizacja animacji, 252
 - tworzenie, 247
 - zmiana ustawień animacji, 254
 - symbole graficzne, 230
 - edycja, 235
 - tryb izolacji, 236
 - tworzenie, 231
 - umieszczanie w dokumencie, 234
 - symbole komponentowe, 230
 - symbole przycisków, 239
 - dodawanie przycisków, 244
 - edycja, 242
 - Over, 243
 - stany przycisków, 239
 - tworzenie, 239
 - Up, 243
 - symbole statyczne, 230
 - Symbole własne, 232
 - szablony dokumentów, 324
 - otwieranie, 324
 - usuwanie, 331
 - szablony metadanych, 350
 - Szerokość zaznaczenia, 22, 23
- ## Ś
- Ściemnianie, 70, 71
 - Ścieżka, 119, 122
 - Ścieżka wektorowa, 111
 - Ścieżka złożona, 118, 120, 122
 - ścieżki, 109
 - dodawanie punktów, 110
 - dołączanie tekstu, 170
 - edycja, 110, 112
 - konwersja zaznaczenia na ścieżki, 92
 - Pen, 109
 - Pióro, 109
 - punkt kontrolny, 110
 - rysowanie, 109
 - tworzenie, 110
 - uchwyty kontrolne, 110
 - usuwanie punktu kontrolnego, 110
 - ścieżki złożone, 119
 - światło, 107, 168
- ## T
- tabele danych Spry, 300
 - technika trzech plasterków, 417
 - techniki rysowania wektorowego, 98
 - technologia AJAX, 300
 - tekst, 106, 150, 160, 162
 - akapit, 167
 - blok tekstowy, 162
 - czcionki, 107
 - dołączanie do ścieżki, 170
 - edycja, 165
 - efekty, 170
 - interlinia, 168
 - kerning, 107, 168
 - kolor wypełnienia, 107
 - konwersja na ścieżki, 394
 - obrys, 393
 - odstęp między akapitami, 168
 - pochylenie, 172
 - przesunięcie linii bazowej, 168
 - skalowanie poziome, 168
 - światło, 107, 168
 - tworzenie maski, 173

- umieszczanie wewnątrz kształtu wektorowego, 166
- wcięcie akapitowe, 167, 168
- wygładzanie, 169
- zmiana wyglądu, 152
- zmiana wygładzania, 170
- Tekst, 24, 150, 164
- tekstury, 103
- Test Devices, 363, 364, 365
- testowanie efektu najazdu, 245
- Text, 24, 150, 164
- Tip Size, 103
- tło, 132
- Tolerance, 83
- Tolerancja, 83
- Tools, 19, 24
 - Bitmap, 24
 - Colors, 25
 - Hotspot, 25
 - Select, 24
 - ukryte narzędzia, 25
 - Vector, 24
 - View, 25
 - Web, 25
- Tooltips, 21, 62, 315
- tracking, 168
- Trim Canvas, 252
- tryb izolacji, 236
- tryby mieszania, 357
 - korekcja obrazu, 385
- Twarda linia, 222
- TweetDeck, 366
- tworzenie
 - banery pionowe, 327
 - banery w formacie leaderboard, 326
 - blok tekstowy, 163
 - dokumenty, 18, 131
 - efekt najazdu, 283, 287, 291
 - efekt zanikania, 136
 - kontenery DIV, 222
 - maski, 129, 141
 - maski na podstawie tekstu, 173
 - maski na podstawie zaznaczonego fragmentu bitmapy, 145
 - maski wektorowe, 141
 - nawigacja z efektem najazdu, 281
 - niestandardowe kształty, 112
 - obrys tekstu, 393
 - plasterki, 192
 - podwarstwy, 48, 293
 - pojemniki, 417
 - polecenia, 36

- prototypy, 274
- prototypy AIR, 377
- przestrzenie robocze, 31
- punkty aktywne, 205
- strony, 247
- strony wzorcowe, 279
- style, 153
- swobodne okno dokumentu, 32
- symbole animacji, 247
- symbole graficzne, 231
- symbole przycisków, 239
- szablony metadanych, 350
- ścieżki, 110
- ścieżki złożone, 118
- typografia, 168

U

- uchwyt zachowania, 296
- uchwyty kontrolne krzywych Beziera, 110
- Udostępnij warstwę dla stron, 287, 288, 294
- Udostępnij warstwę dla wszystkich stron, 376
- Ukryj plasterki i punkty aktywne, 192, 208, 245, 313, 398
- ukrywanie obiektów, 61
- umieszczanie symbolu graficznego w dokumencie, 234
- umieszczanie tekstu wewnątrz kształtu wektorowego, 166
- Ungroup, 112, 386
- Unlock All, 50
- Unsharp Mask, 72, 73
 - Pixel Radius, 73
 - Sharpen Amount, 73
 - Threshold, 73
- Up, 239, 243, 283, 401
- uruchamianie programu Adobe Fireworks, 10
- urządzenia przenośne, 362
- Urządzenia testowe, 363, 364, 365
- Use Application Frame, 20, 33
- Ustaw jako stronę wzorcową, 279
- Ustawienia HTML, 212
- Usuń stan, 40, 254
- Usuń zaznaczenie, 41
- usuwanie
 - kształty, 98
 - przestrzenie robocze, 31
 - szablony dokumentów, 331
- Utwórz plik AIR, 378

V

- Vector Path, 111

W

- warstwy, 39, 40, 41, 45, 77
 - blokowanie warstw, 49
 - dodawanie, 47
 - nazywanie, 47
 - podwarstwy, 48, 288
 - przenoszenie obiektów między warstwami, 47
 - zmiana kolejności obiektów, 46
- Warstwy, 34, 45, 46, 61, 69
 - miniaturki, 50
 - obiekty WWW, 196
 - opcje, 50
- wcięcie akapitowe, 167, 168
- wektory, 97, 98
- Wiadro z farbą, 25
- Widok aktywny, 216
- Width, 22, 23
- Wielkie litery, 165
- Wielokąt, 98
- Wklej, 208, 236, 290, 399
- Wklej jako maskę, 174, 326, 392
- wklejanie do programu Dreamweaver, 410
- Właściwości, 19, 20, 22, 26, 61, 149
- właściwości interaktywne, 207
- Włącz komentowanie i analizowanie w programie Adobe Reader, 270
- wsadowe przetwarzanie obrazów, 334
- Wskaźnik, 24, 26, 34, 51, 99, 144
- wspólna biblioteka, 232
 - wstawianie predefiniowanych symboli, 238
 - zapisywanie symboli, 232
- Wspólna biblioteka, 222, 232, 238
- współrzędne położenia kursora, 22
- Wstaw plasterkę prostokątny, 196, 200, 292, 304, 419
- Wstaw punkt aktywny, 267, 284, 374
- Wstaw za bieżącą stroną, 307
- wstawianie
 - komentarze, 269
 - logo, 327
 - predefiniowane symbole ze wspólnej biblioteki, 238
 - stany przycisków, 400
 - stopka, 317

wstawianie
 strony, 40, 44, 264, 280
 tekst, 106, 150
Wtop, 83
Wyczyść linie pomocnicze, 107
Wygląd skali szarości, 130
Wyglądanie, 83
wyglądanie tekstu, 169
 ustawienia, 169
wyostrzanie, 72
wypełnianie stron, 315
wypełnienie, 21, 102
 gradient, 114
 tło, 155
Wyrównaj, 67, 68, 328
Wyrównaj dolne krawędzie, 172
Wyrównaj górne krawędzie, 68
wyrównywanie obiektów, 99
wyskakujące okna, 298, 300
Wysokość, 23
Wysokość zaznaczenia, 22
wyświetlanie
 pliki w programie Flash Catalyst, 407
 podgląd pliku w przeglądarce, 206
 strona WWW, 225
Wytnij, 174
Wzorek, 119
Wzorek/Farba niebieska, 102
wzorki, 119

X

XML, 31
XMP, 348

Z

Zachowaj wygląd, 185, 366

zachowania, 296, 297, 309
 dodawanie, 309
 edycja, 311
Zachowania, 309, 312
zakładki, 20
Zamień obraz, 207, 312
Zamień obraz z, 310
Zamknij, 372, 377
Zapętlanie animacji, 40
zapisywanie, 23, 181
 pliki PSD, 353
 zaznaczenie bitmapy, 88
Zapisywanie jako, 88
Zapisz, 23, 88, 181
Zapisz do wspólnej biblioteki, 232
Zapisz Fireworks PNG, 91
Zapisz jako, 23, 44, 181
Zapisz obraz internetowy, 413
Zapisz zaznaczenie, 89
Zapisz zaznaczenie bitmapy, 88
zarządzanie obrazami, 61
zasoby skórek Flex, 403
Zastąp brakujące czcionki, 279
Zaznacz, 93
Zaznacz odwrotnie, 93
Zaznacz podobne, 93
zaznaczanie, 80, 81
 aktywne zaznaczanie, 83
 Anti-alias, 83
 bitmapy, 82
 Feather, 83
 konwersja zaznaczenia na ścieżki, 92
 Lasso, 90
 Magic Wand, 84
 narzędzia, 82
 opcje zaznaczania, 93
 przywracanie zaznaczenia, 88
 ramka zaznaczenia, 83

Różdżka, 84
ustawienia miękkości krawędzi, 83
Wtop, 83
Wyglądanie, 83
zapisywanie zaznaczenia, 88
zaznaczanie odwrotne, 93
zaznaczanie podobnych obiektów, 93
 zmiana zaznaczenia, 93
Zaznaczanie owalne, 82
zdarzenia AIR, 372
zdarzenia JavaScript, 311
Zdarzenia myszy AIR Mouse, 377
zmiana
 atrybuty maski wektorowej, 143
 kolejność obiektów, 46
 kolory, 148
 położenie obrazu, 157
 rozmiar obrazka, 72, 340
 ustawienia animacji, 254
 wielkość obiektu wektorowego, 101, 117
 wygląd podstawowych kształtów wektorowych, 102
 wygląd tekstu, 152
 zawartość stanów, 51
 zaznaczenie, 93
Zmiana nacisku ścieżki, 111
Zmieść w obszarze, 337
zmniejszanie rozmiaru pliku, 199, 254
znacznik DIV, 218
Znajdź źródło, 415
Zoom, 305
Zwykły, 388

Ź
Źródło strony, 213