

IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE
O NOWOŚCIACH

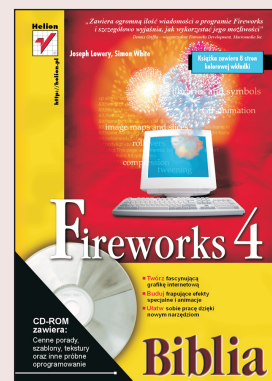
ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIĄ

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

Fireworks 4. Biblia

Autorzy: Joseph W. Lowery, Simon White
Tłumaczenie: Witold Kurylak, Grzegorz Pałys
ISBN: 83-7197-568-6
Tytuł oryginału: [Fireworks 4 Bible](#)
Format: B5, stron: 852
Zawiera CD-ROM



Internet jest bez wątpienia fenomenem naszych czasów i przyciąga ogromną liczbę talentów, zarówno artystycznych, jak i technicznych. Poza tym, jak często pojawia się nowy środek przekazu? Zakres projektantów internetowych rozciąga się od klasycznych artystów, którzy odkrywają możliwości Internetu, po profesjonalistów, którzy do tej pory zajmowali się mediami drukowanymi, a chcą poszerzyć swoje horyzonty. Niniejsza książka przeznaczona jest dla nich wszystkich. Czytelnik znajdzie w niej rozwiązania codziennych problemów związanych z tworzeniem grafiki, ale można ją także wykorzystać jako przewodnik encyklopedyczny po programie Fireworks.

„Fireworks 4. Biblia” jest kompletnym opisem programu Macromedia Fireworks 4. Na płycie CD-ROM dołączonej do książki znajduje się w pełni funkcjonalna 30-dniowa wersja Fireworks. W książce opisane zostały wersje Fireworks 4 przeznaczone na użytek platformy Windows i MacOS.

Przeczytanie książki rozdział po rozdziale zmieni żółtodzioba w zupełnie opierzonego profesjonalistę. Można też potraktować tę książkę jako podręczny leksykon i wyszukiwać w niej potrzebne w danej chwili informacje. W celu ułatwienia takiego korzystania z tej publikacji została ona podzielona na siedem głównych części, a każda z nich jest poświęcona odrębnemu tematowi. Po zapoznaniu się z Fireworks można w trakcie pracy wybiórczo korzystać z poszczególnych rozdziałów i poszerzać w ten sposób swój zasób wiedzy.

Początkowe rozdziały książki poświęcone są podstawowym cechom programu, a w każdym z nich opisane zostały poszczególne kroki pozwalające na wykonanie określonego zadania. W późniejszych rozdziałach można natrafić na ramki zatytułowane „Techniki Fireworks”. Są to instrukcje „krok po kroku” wyjaśniające poszczególne techniki wykorzystywane w projektowaniu dla Internetu, na przykład używanie maski w celu dodania ramki do obrazka. Techniki Fireworks można także stosować jako podstawy do realizacji własnych pomysłów.

Uruchamiając Fireworks w trakcie czytania, trzeba koniecznie włożyć do swojego komputera dołączoną do książki płytę CD-ROM. Jest ona integralną częścią książki i zawiera wiele tekstur, gradientów i szablonów HTML Fireworks oraz wersje testowe popularnych programów.

Wydawnictwo Helion
ul. Chopina 6
44-100 Gliwice
tel. (32)230-98-63
e-mail: helion@helion.pl



Rzut oka na książkę

O Autorach	21
Przedmowa	23
Wstęp	25
Część I Poznajemy Fireworks	33
Rozdział 1. Witamy w Fireworks	35
Rozdział 2. Interfejs programu	53
Rozdział 3. Dostosowywanie środowiska pracy	115
Rozdział 4. Definiowanie właściwości dokumentów	137
Część II Praca z narzędziami	157
Rozdział 5. Tworzenie obiektów wektorowych	159
Rozdział 6. Praca z grafiką bitmapową	183
Rozdział 7. Zarządzanie kolorem	209
Rozdział 8. Obrisy	233
Rozdział 9. Konstruowanie ścieżek	263
Rozdział 10. Obiekty tekstowe	291
Część III Efekty	317
Rozdział 11. Wypełnienia i tekstury	319
Rozdział 12. Live Effects i Xtras	349
Rozdział 13. Rozmieszczanie i komponowanie obiektów	395
Część IV Organizacja procesu tworzenia	437
Rozdział 14. Przechwytywanie i import grafiki	439
Rozdział 15. Eksport i optymalizacja	473
Rozdział 16. Praca ze stylami Fireworks	521
Rozdział 17. Symbole i biblioteki	533
Rozdział 18. Aktualizowanie i utrzymywanie grafiki internetowej	553
Rozdział 19. Automatyzacja pracy za pomocą menu Commands i palety History	581
Część V Obiekty sieciowe	599
Rozdział 20. Mapy obrazków i plastry	601
Rozdział 21. Behawiory, czyli ożywiamy Fireworks	631
Rozdział 22. Integracja z Dreamweaverem	661
Część VI Animacja	683
Rozdział 23. Techniki animacyjne	685
Rozdział 24. Animowane banery reklamowe	721

Część VII Programowanie w Fireworks.....	733
Rozdział 25. Dostosowywanie Fireworks do własnych potrzeb	735
Rozdział 26. Interfejs programowania aplikacji — Fireworks API	757
Dodatki	803
Dodatek A Podstawowe wiadomości o stronach WWW	805
Dodatek B Skróty klawiaturowe.....	825
Dodatek C Co znajdziesz na CD-ROM-ie.....	841
Skorowidz	845

Spis treści

O Autorach	21
Przedmowa	23
Wstęp.....	25
Część I Poznajemy Fireworks	33
Rozdział 1. Witamy w Fireworks	35
Fireworks — pakiet graficzny nowej generacji.....	36
Połączenie najlepszych możliwości	36
Wydajne tworzenie grafiki wektorowej	37
Wyświetlanie, a nie drukowanie	37
Integracja z Internetem	37
Piksele i ścieżki: wszystko, co najlepsze.....	38
Używanie narzędzi wektorowych z bitmapami.....	38
Zgodność bitmap	40
Efekty	40
Style	41
Animacja	42
Integracja z Internetem	43
Aktywne obszary i plastry	43
Paleta URL	44
Obrazki z behawiorami	44
Optymalizacja pod kątem Internetu	45
Integracja z Dreamweaverem.....	45
Narzędzia produkcyjne.....	46
Automatyzacja.....	46
Przetwarzanie wsadowe	46
Nowości Fireworks 4.....	47
Interfejs użytkownika	48
Tworzenie grafiki	48
Współpraca z Internetem.....	49
Optymalizacja obrazków	50
Zarządzanie środowiskiem pracy	50
Podsumowanie.....	51

Rozdział 2. Interfejs programu	53
Środowisko Fireworks	53
Okno dokumentu	54
Kontrolki okna dokumentu.....	57
Opcje wyświetlania	61
Poznajemy paletę narzędziową.....	61
Paski narzędziowe (tylko Windows)	65
Pasek narzędziowy Main.....	66
Pasek narzędziowy Modify	67
Pasek stanu	67
Zarządzanie paletami.....	69
Grupowanie i przesuwanie palet	69
Panel Layout Sets	70
Ukrywanie i wyświetlanie palet	70
Minimalizacja.....	71
Wspólne elementy palet	71
Paleta Optimize	73
Paleta Object.....	74
Paleta Stroke.....	76
Paleta Fill.....	78
Paleta Effect	79
Paleta Color Table	80
Paleta Swatches	81
Paleta Color Mixer	82
Paleta Tool Options	83
Paleta Layers	84
Paleta Frames	86
Paleta History	87
Paleta Info.....	88
Paleta Behaviors	89
Paleta URL	90
Paleta Styles	91
Paleta Library	92
Paleta Find and Replace	92
Paleta Project Log	94
Menu.....	95
Menu File	95
Menu Edit.....	97
Menu View	99
Menu Insert	101
Menu Modify.....	102
Menu Text	107
Menu Commands	108
Menu Xtras	110
Menu Window	111
Menu Help.....	113
Podsumowanie.....	114

Rozdział 3. Dostosowywanie środowiska pracy115

Ustawianie preferencji	115
Ogólne preferencje programu.....	116
Preferencje edycji	118
Preferencje Launch and Edit	121
Preferencje folderów	122
Preferencje importu	123
Ustawienia HTML	124
Opcje ogólne.....	125
Opcje tabel.....	126
Opcje specyficzne dla dokumentu.....	127
Opcje drukowania.....	130
Ustawianie własnych skrótów klawiaturowych	131
Zmiana bieżącego zestawu skrótów	132
Własne skróty klawiaturowe	133
Podsumowanie.....	136

Rozdział 4. Definiowanie właściwości dokumentów137

Tworzenie nowych dokumentów	137
Dwa podejścia	138
Opcje obszaru roboczego	139
Tworzenie nowego dokumentu	141
Otwieranie istniejących obrazków.....	143
Formaty plików	143
Otwieranie wielu plików	146
Zapisywanie plików.....	147
Zamykanie plików	148
Przywracanie ostatnio zapisanej wersji pliku.....	149
Modyfikowanie obszaru roboczego.....	149
Zmienianie rozmiaru obszaru roboczego	149
Przycinanie obszaru roboczego	154
Wybór nowego koloru obszaru roboczego.....	155
Obracanie obszaru roboczego	155
Podsumowanie.....	156

Część II Praca z narzędziami 157

Rozdział 5. Tworzenie obiektów wektorowych159

Obiekty wektorowe w Fireworks	159
Ścieżki	160
Stosowanie obrysów	160
Ścieżki otwarte i zamknięte.....	161
Punkt centralny.....	161
Kierunek.....	162
Kształty	162
Prostokąty i kwadraty	163
Elipsy i okręgi	166
Wielokąty i gwiazdy.....	167
Rysowanie linii i ścieżek o dowolnych kształtach	171
Linie proste.....	172
Odręczne rysowanie za pomocą narzędzi Pencil i Brush.....	172

Tworzenie krzywych Béziera	174
Rysowanie linii za pomocą narzędzia Pen	175
Tworzenie gładkich krzywych za pomocą narzędzia Pen	176
Łączenie linii prostych i krzywych	177
Modyfikowanie kształtu krzywych	178
Używanie klawiszy modyfikujących	180
Podsumowanie	180
Rozdział 6. Praca z grafiką bitmapową	183
Podstawy pracy z grafiką bitmapową w Fireworks	184
Tryb edycji grafiki bitmapowej	184
Otwieranie istniejących bitmap	187
Skalowanie bitmap	188
Umieszczanie bitmapy w dokumencie	189
Umieszczanie pustych bitmap	190
Stosowanie narzędzi bitmapowych	190
Technika Fireworks: ograniczanie obszaru rysowania	201
Zaznaczanie pikseli	202
Zaznaczanie wszystkich obiektów	203
Zaznaczanie podobnych obszarów	203
Usuwanie wszystkich zaznaczeń	203
Odwracanie zaznaczeń	203
Wyglądanie istniejących selekcji	204
Rozszerzanie i zawężanie zaznaczeń	205
Dodawanie brzegu	205
Wyglądanie	205
Zapisywanie i przywracanie zaznaczeń	205
Używanie narzędzi wektorowych do pracy z bitmapami	205
Konwertowanie obiektów wektorowych na bitmapowe	206
Podsumowanie	207
Rozdział 7. Zarządzanie kolorem	209
Kolor w Internecie	209
Głębia kolorów	210
Kolory szesnastkowe	211
Kolory bezpieczne dla Internetu	212
Różnice pomiędzy platformami	213
Systemy zarządzania kolorem	215
Mieszanie kolorów	215
Korzystanie z palety Color Mixer	215
Wybieranie koloru	216
Modele kolorów	217
Próbki kolorów	220
Wybieranie kolorów za pomocą próbek	221
Wykorzystanie narzędzia Eyedropper	222
Systemowy próbnik kolorów	222
Brak koloru	224
Paleta Swatches	224
Tabele kolorów	228

Technika Fireworks: konwertowanie kolorów Pantone na kolory bezpieczne dla Internetu.....	229
ColorWeb Pro dla Windows.....	230
ColorWeb dla MacOS.....	231
Podsumowanie.....	232
Rozdział 8. Obrysy.....	233
Paleta Stroke.....	233
Kategorie i typy obrysów.....	235
Krawędzie i rozmiar obrysu.....	236
Tekstura obrysu.....	236
Wbudowane obrysy.....	238
Pencil.....	239
Basic.....	240
Air Brush.....	240
Calligraphy.....	241
Charcoal.....	242
Crayon.....	243
Felt Tip.....	243
Oil.....	243
Watercolor.....	245
Random.....	245
Unnatural.....	246
Tworzenie nowych obrysów.....	247
Zarządzanie obrysami.....	248
Edycja obrysów.....	250
Technika Fireworks: tworzenie kropkowanych linii.....	258
Orientacja obrysu.....	261
Podsumowanie.....	262
Rozdział 9. Konstruowanie ścieżek.....	263
Wizualne przekształcanie obiektów.....	264
Skalowanie.....	264
Przekrzywianie.....	266
Zniekształcanie.....	266
Obracanie.....	267
Numeryczne transformacje obiektów.....	268
Technika Fireworks: tworzenie perspektywy.....	269
Zarządzanie węzłami i ścieżkami.....	271
Przesuwanie punktów za pomocą narzędzia Subselection.....	271
Dodawanie i usuwanie punktów.....	272
Zamykanie otwartych ścieżek.....	273
Praca ze złożonymi ścieżkami.....	274
Edycja ścieżek.....	275
Modyfikowanie ścieżek.....	275
Narzędzia Freeform i Reshape Area.....	277
Narzędzia Path Scrubber.....	280
Operacje na ścieżkach.....	283
Podsumowanie.....	288

Rozdział 10. Obiekty tekstowe.....291

Wykorzystanie edytora tekstu	292
Zawsze aktualny podgląd	293
Definiowanie podstawowych atrybutów czcionek.....	293
Dostosowywanie odstępów w tekście	295
Włączanie opcji edytora tekstu.....	301
Reedycja tekstu	301
Importowanie tekstu	302
Przekształcanie tekstu	303
Dodawanie obrysów	303
Dostosowywanie wypełnień	305
Wykorzystanie narzędzi transformacji	306
Konwertowanie tekstu na ścieżki	307
Konwertowanie tekstu na obrazki	307
Technika Fireworks: tekst jako wycinanie kształtów za pomocą tekstu	307
Technika Fireworks: zabezpieczenie czcionek.....	309
Tekst na ścieżce	310
Technika Fireworks: maskowanie obrazków za pomocą tekstu.....	312
Podsumowanie.....	314

Część III Efekty317**Rozdział 11. Wypełnienia i tekstury319**

Wykorzystanie wbudowanych wypełnień	319
Usuwanie wypełnień obiektów	320
Solid	321
Web Dither	322
Praca z gradientami	324
Stosowanie wypełnienia Gradient	325
Modyfikowanie gradientów	325
Wykorzystanie stylów	330
Technika Fireworks: tworzenie przezroczystych gradientów	331
Desenie	332
Dodawanie nowych deseni	333
Dodawanie deseni do dokumentów.....	334
Modyfikowanie deseni	335
Technika Fireworks: tworzenie bezspoinowych deseni	336
Dodawanie tekstur do wypełnień	341
Dodawanie nowych tekstur	342
Konwersja kolorowych obrazków na skalę szarości	342
Przydzielanie dodatkowego katalogu z teksturami	342
Dodawanie tekstur do dokumentu	344
Tworzenie wypełnień za pomocą narzędzia Paint Bucket	344
Podsumowanie.....	346

Rozdział 12. Live Effects i Xtras.....349

Efekty Fireworks	350
Paleta Effect	350
Stosowanie Live Effects.....	350
Menu Xtras	353

Wbudowane Live Effects	354
Dostosowywanie kolorów	355
Dostosowywanie poziomów tonalnych.....	355
Uzyskiwanie trójwymiarowych efektów za pomocą filtrów Bevel i Emboss.....	363
Tworzenie wrażenia głębi za pomocą rozmycia	366
Niesklasyfikowane efekty	367
Shadow i Glow	368
Poprawianie ostrości obrazków	371
Technika Fireworks: tworzenie cieni perspektywicznych.....	372
Zasady pracy z Live Effects	375
Zapisywanie zmodyfikowanych efektów	376
Brakujące filtry.....	376
Zapisywanie efektów w palecie Styles.....	377
Xtras.....	378
Obiekty wektorowe	378
Obiekty bitmapowe	379
Zaznaczanie w obiektach bitmapowych.....	379
Fałszywe zaznaczenia.....	380
Stosowanie Xtras do wielu obiektów jednocześnie	380
Zewnętrzne filtry zgodne z Photoshopem	381
Instalowanie pakietów zewnętrznych filtrów.....	381
Wykorzystywanie filtrów w wielu aplikacjach	382
Wykorzystywanie skrótów (aliasów) do katalogów modułów dodatkowych.....	383
Alien Skin Eye Candy	384
Kai's Power Tools 5	388
Podsumowanie.....	392
Rozdział 13. Rozmieszczanie i komponowanie obiektów.....	395
Wykorzystanie warstw	396
Dodawanie warstw	397
Nazywanie warstw	397
Duplikowanie warstwy.....	397
Usuwanie warstw	398
Zmienianie kolejności warstw	398
Edycja poszczególnych warstw	398
Kolumna Selection	399
Otwieranie warstw.....	399
Warstwa internetowa.....	401
Wyrównanie i rozkład obiektów.....	402
Wykorzystanie „teoretycznej” ramki ograniczającej	402
Wyrównywanie względem obszaru roboczego	406
Elementy pomocnicze.....	407
Linijki	407
Prowadnice	408
Siatka.....	411
Grupowanie obiektów.....	412
Maski alfa	414
Tworzenie masek wektorowych	415
Maski bitmapowe	417
Edycja masek.....	420
Wskazówki dotyczące maskowania	423
Technika Fireworks: tworzenie ramek do zdjęć.....	423

Krycie i tryby mieszania.....	425
Sterowanie kryciem.....	426
Wykorzystanie trybów mieszania	426
Tryby mieszania	428
Technika Fireworks: symulowanie źródeł światła za pomocą trybów mieszania.....	429
Technika Fireworks: wtapianie zaznaczeń	431
Technika Fireworks: komponowanie obiektów	432
Podsumowanie.....	435

Część IV Organizacja procesu tworzenia.....437

Rozdział 14. Przechwytywanie i import grafiki.....439

Wprowadzenie do przechwytywania obrazów	440
Urządzenia obsługujące TWAIN	440
Instalowanie modułów dodatkowych Photoshop Acquire (tylko dla MacOS)	441
Skanowanie.....	442
Proces skanowania.....	444
Wybór rozdzielczości skanowania	444
Wybór głębi kolorów.....	446
Inne opcje skanowania	447
Skanowanie bezpośrednio do Fireworks.....	447
Aparaty cyfrowe	448
Przechwytywanie obrazków bezpośrednio do Fireworks	449
Cyfrowe kamery wideo	450
Wstawianie obiektów z innych aplikacji	451
Kopiowanie i wklejanie.....	451
Przeciągnij i upuść.....	452
Importowanie plików zewnętrznych	454
Pliki grafiki bitmapowej.....	454
Pliki grafiki wektorowej.....	459
Pliki tekstowe	463
Najczęściej występujące problemy	464
Zrzuty ekranowe	466
Wbudowane narzędzia do tworzenia zrzutów ekranowych	466
Wyspecjalizowane aplikacje	467
Otwieranie animacji.....	468
Importowanie wielu plików jako nowej animacji	468
Importowanie animacji utworzonych w programie Flash	469
Podsumowanie.....	471

Rozdział 15. Eksport i optymalizacja473

Funkcje optymalizacji.....	473
Paleta Optimize	475
Paleta Color Table.....	476
Podgląd w obszarze roboczym.....	477
Kontrolki odtwarzania klatek	482
Eksportowanie kolorów indeksowanych	483
Paleta kolorów	484
Liczba kolorów.....	486
Matte.....	487
Stratna kompresja GIF.....	488

Dithering.....	490
Przezroczystość	490
Usuwanie nieużywanych kolorów.....	493
Przeplot.....	493
Ustawienia zachowane	493
Technika Fireworks: tworzenie obrazków przeznaczonych do wyeksportowania w formacie GIF	494
Eksportowanie obrazków fotograficznych	496
JPEG.....	497
PNG 32 i PNG 24.....	502
Inne formaty plików	503
Praca w oknie Export Preview.....	504
Kadrowanie	505
Skalowanie eksportowanych obrazków	507
Korzystanie z kreatorów eksportu	507
Dodatkowe opcje eksportu	510
Eksportowanie w formie warstwy CSS.....	510
Eksportowanie dla programu Director	512
Eksportowanie plików.....	513
Eksportowanie w formacie Image Wells.....	514
Eksportowanie wektorów	515
Eksportowanie dokumentów Photoshopa	517
Podsumowanie.....	518
Rozdział 16. Praca ze stylami Fireworks	521
Podstawowe wiadomości o stylach	522
Stosowanie stylów	523
Tworzenie nowych stylów.....	523
Zarządzanie stylami.....	526
Technika Fireworks: pobieranie tekstur i deseni ze stylów.....	529
Podsumowanie.....	531
Rozdział 17. Symbole i biblioteki	533
Podstawowe wiadomości o symbolach i kopiach.....	533
Paleta Library	536
Tworzenie i modyfikowanie symboli	537
Tworzenie symboli.....	538
Modyfikowanie symboli.....	540
Tworzenie kopii.....	542
Modyfikowanie kopii	543
Praca z przyciskami	544
Tworzenie i modyfikowanie symboli przycisków	544
Kopie przycisków	547
Kreator łączy	547
Zarządzanie bibliotekami	548
Importowanie bibliotek	548
Eksportowanie i współużytkowanie bibliotek.....	551
Podsumowanie.....	552

Rozdział 18. Aktualizowanie i utrzymywanie grafiki internetowej553

Podgląd w przeglądarce	553
Zarządzanie łączami za pomocą palety URL	556
Lista URL History	557
Dodawanie adresów URL do biblioteki	558
Zarządzanie bibliotekami URL	560
Aktualizowanie grafiki za pomocą palety Find and Replace	561
Wyszukiwanie i zamienianie tekstu	565
Wyszukiwanie za pomocą wyrażeń regularnych	566
Modyfikowanie atrybutów czcionek	569
Zmiana kolorów w witrynie internetowej	571
Zamiana kolorów na bezpieczne dla Internetu	572
Aktualizowanie adresów URL	573
Praca z paletą Project Log	574
Przetwarzanie wsadowe pików graficznych	576
Procedura przetwarzania wsadowego	576
Uruchamianie skryptletów	578
Podsumowanie	579

Rozdział 19. Automatyzacja pracy za pomocą menu Commands i palety History581

Uruchamianie wbudowanych poleceń	581
Podmenu Creative	582
Podmenu Document	583
Panel Layout Sets	585
Panel Layout	585
Reset Warning	587
Podmenu Web	587
Podnoszenie wydajności pracy za pomocą palety History	589
Polecenia Undo i Redo	589
Tworzenie poleceń bez pisania kodu	590
Kopiowanie zadań do schowka	593
Zarządzanie menu Commands	594
Porządkowanie zainstalowanych poleceń	595
Dodawanie poleceń	597
Podsumowanie	598

Część V Obiekty sieciowe599**Rozdział 20. Mapy obrazków i plastry601**

Podstawowe wiadomości o mapach obrazków i obszarach aktywnych	602
Narzędzia do tworzenia obszarów aktywnych	603
Prostokątne obszary aktywne	603
Okrągłe obszary aktywne	604
Wielokątne obszary aktywne	605
Przydzielanie łącz do obszarów aktywnych	605
Przekształcanie obiektów na obszary aktywne	607
Eksportowanie kodu dla map obrazków	607
Wybór stylu HTML	608
Umieszczanie kodu mapy obrazka na stronie WWW	610
Plastry	614

Plastrowanie obrazków w Fireworks.....	615
Prostokątne plastry	616
Wielokątne plastry.....	617
Prowadnice plastrów	618
Kopiowanie obrazków do plastrów	619
Przydzielanie adresów URL do plastrów	619
Eksportowanie plastrów	622
Eksportowanie plastrów jako różnych typów obrazków.....	622
Określanie opcji eksportu.....	622
Wstawianie plastrów na stronę WWW	623
Eksportowanie pojedynczych plastrów	625
Technika Fireworks: eksportowanie pozycji bibliotek Dreamweavera.....	626
Technika Fireworks: animowanie plastrów.....	628
Podsumowanie.....	630
Rozdział 21. Behawiory, czyli ożywiamy Fireworks.....	631
Podstawowe wiadomości o behawiorach	632
Paleta Behaviors	632
Przydzielanie behawiorów	633
Modyfikowanie behawiorów.....	634
Usuwanie behawiorów	635
Tworzenie rolloverów.....	635
Jak działają rollovery.....	635
Stany rolloverów	636
Tworzenie obrazków używanych w rolloverach.....	636
Stosowanie behawiora Simple Rollover (prosty rollover)	639
Eksportowanie rolloverów	639
Eksportowanie kodu z Fireworks	641
Wstawianie kodu rollovera na stronę WWW	642
Behawior Nav Bar	644
Tworzenia paska nawigacyjnego.....	645
Tworzenie przycisków w oknie Button Editor.....	646
Zaawansowane techniki tworzenia rolloverów	648
Tworzenie rozdzielnych rolloverów	648
Tworzenie zewnętrznych rolloverów	649
Rollovery w obszarach aktywnych.....	650
Wyświetlanie komunikatów w pasku stanu przeglądarki	652
Menu rozwijane	652
Behawiory Drag-and-Drop	656
Tworzenie prostego rollovera za pomocą techniki „przeciągnij i upuść”	657
Tworzenie rolloverów rozdzielnych za pomocą techniki „przeciągnij i upuść”	658
Usuwanie behawiorów Drag-and-Drop	659
Podsumowanie.....	659
Rozdział 22. Integracja z Dreamweaverem	661
Podstawowe wiadomości o integracji Fireworks i Dreamweavera	662
Optymalizacja obrazków z poziomu Dreamweavera	662
Edycja obrazków z poziomu Dreamweavera	664
Zdefiniowanie Fireworks jako edytora grafiki dla Dreamweavera.....	665
Odczytywanie dziennika projektu (Design Notes) w Dreamweaverze.....	666
Modyfikowanie plastrowanych obrazków	667

Eksportowanie kodu Dreamweavera	668
Praca z bibliotekami Dreamweavera	669
Technika Fireworks: dodawanie warstw CSS do Dreamweavera.....	672
Wykorzystywanie behawiorów Fireworks w Dreamweaverze	674
Technika Fireworks: tworzenie internetowego albumu fotograficznego	676
Tworzenie poleceń hybrydowych.....	679
Podsumowanie.....	680

Część VI Animacja 683

Rozdział 23. Techniki animacyjne 685

Podstawowe wiadomości o animacjach sieciowych	685
Kwestia przepustowości.....	686
Kompromis.....	686
Dlaczego animowany GIF?.....	687
Zestaw narzędzi Fireworks do tworzenia animacji	689
Zarządzanie klatkami	689
Animowanie obiektów	693
Kontrolki animacji.....	696
Opóźnienia w odtwarzaniu klatek	697
Technika skóry cebuli (Onion skinning)	698
Ustawienia i opcje eksportu	699
Wykorzystywanie animowanych GIF-ów w projektach internetowych	704
Animowanie obrazków tła.....	704
Wielokrotne wykorzystywanie animacji	704
Skalowanie animacji.....	704
Wykorzystywanie tła przeglądarki w obrazku	704
Wstępne ładowanie animacji.....	705
Animowane rollovery.....	705
Plastrowanie animacji.....	706
Sekwencjonowanie symboli graficznych	707
Technika Fireworks: sekwencjonowanie Xtra	710
Technika Fireworks: sekwencjonowanie głębi	711
Technika Fireworks: rozjaśnianie i ściemnianie	713
Symbole animacyjne.....	715
Tworzenie symboli animacyjnych.....	715
Modyfikowanie symbolu animacyjnego	717
Podsumowanie.....	719

Rozdział 24. Animowane banery reklamowe 721

Podstawowe wiadomości o banerach reklamowych	721
Rozmiar — standardy IAB/CASIE	722
Rozmiar pliku	723
Umieszczanie banerów na stronach WWW	723
Przekaz informacji.....	723
Technika Fireworks: tworzenie banerów reklamowych.....	724
Krok 1. Ustawiamy scenografię	724
Krok 2. Piszemy scenariusz.....	724
Krok 3. Tworzymy aktorów	725
Krok 4. Akcja!	726
Krok 5. Usuujemy zbędne elementy.....	730
Technika Fireworks: rozmywanie jako sposób na oszczędzanie klatek.....	731
Podsumowanie.....	732

Część VII Programowanie w Fireworks 733

Rozdział 25. Dostosowywanie Fireworks do własnych potrzeb 735

Interpreter HTML i JavaScriptu	736
Katalog Configuration	737
Batch Code	738
Commands.....	738
Export Settings	738
HTML Code	739
jsextensions	740
Libraries.....	740
Nav Menu	740
Patterns	740
Styles	741
Textures	741
URL Libraries.....	741
Xtras	742
Plik preferencji Fireworks 4	742
Podsumowanie.....	755

Rozdział 26. Interfejs programowania aplikacji — Fireworks API 757

Niestandardowe typy danych.....	758
Kolory.....	758
URL plików	758
Maski.....	759
Matryce.....	759
Punkty.....	759
Prostokąty	760
Rozdzielczość.....	760
Metody globalne	760
alert(komunikat)	760
confirm(komunikat).....	761
prompt(nagłówek, tekst).....	761
WRITE_HTML(arg1[, arg2, ..., argN])	762
write(arg1[, arg2, ..., argN])	762
Obiekty globalne.....	762
fw.....	763
Obiekt Document	768
Błędy	777
Obiekt Find.....	779
Obiekt Files	782
Obiekty Hotspot.....	786
exportDoc	786
Mapy obrazków	788
Behawiory	789
Plastry	791
Obiekt SliceInfo	791
Obiekt Slices.....	793

Dostęp do Fireworks API	795
Funkcje obiektu Document	795
Funkcje Fireworks	796
Funkcje palety History	797
Przerabianie wbudowanych poleceń	798
Podsumowanie	802
Dodatki	803
Dodatek A Podstawowe wiadomości o stronach WWW	805
Dodatek B Skróty klawiaturowe	825
Dodatek C Co znajdziesz na CD-ROM-ie	841
Skorowidz	845

Rozdział 12.

Live Effects i Xtras

W tym rozdziale:

- ◆ Podstawy efektów Fireworks
- ◆ Wykorzystanie palety *Effect*
- ◆ Praca z Live Effects
- ◆ Technika Fireworks: tworzenie cieni perspektywicznych
- ◆ Zarządzanie Live Effects
- ◆ Stosowanie Xtras
- ◆ Wykorzystanie modułów dodatkowych zgodnych z Photoshopem
- ◆ Filtry innych firm

Większość grafik Fireworks składa się z trzech różnych, ale uzupełniających się, elementów: obrysów, wypełnień i efektów. Nie każdy wykorzystuje efekty (umożliwiające szybkie dodanie cienia lub fazowanie krawędzi do przycisku) równie często co obrysy i wypełnienia, ale większość projektantów grafiki internetowej chętnie i często po nie sięga. Efekty są bardzo bliskie istocie Internetu, gdyż pozwalają nadać witrynom WWW oryginalny wygląd, a ponadto poprawiają ich funkcjonalność, zwłaszcza przy tworzeniu takich elementów jak przyciski reagujące na zdarzenia myszy.

Nowością w Fireworks są Live Effects („inteligentne” efekty). Po raz pierwszy projektanci mogą edytować efekty bez konieczności budowania całej grafiki od początku. Ale tym, co czyni Live Effects Fireworks naprawdę „inteligentnymi”, jest zdolność ich automatycznego dostosowywania się do każdej zmodyfikowanej grafiki — obojętnie, czy obrazek zostanie zniekształcony, przeskalowany lub zmieniony w jakikolwiek inny sposób. Fireworks umożliwia także (jak wiele innych programów) wykorzystywanie standardowych filtrów zgodnych z Photoshopem jako Live Effects, które mogą być stosowane, edytowane i usuwane w równie prosty sposób co standardowe efekty fazowania i blasków Fireworks.

W późniejszych podrozdziałach dowiesz się, w jaki sposób i do których obiektów możesz stosować rozszerzenia Fireworks — *Xtras*. Będziemy pracowali z Xtras dołączanymi do Fireworks i poznamy kilka technik umożliwiających kreatywną pracę z rozszerzeniami. Dowiesz się również, jak dodać do Fireworks więcej Xtras, włączając te, które być może już wykorzystujesz w innych aplikacjach. W rozdziale tym przyjrzymy się dwóm bardzo popularnym pakietom filtrów bitmapowych: *Eye Candy* i *Kai's Power Tools*.

Efekty Fireworks

Podczas gdy w menu *Xtras* znajduje się lista wszystkich filtrów graficznych, które można wykorzystywać w Fireworks, w palecie *Effect* wiele z tych filtrów dostępnych jest także w swoich „inteligentnych” wersjach.

Filtry zgodne z Photoshopem mogą być w palecie *Effect* traktowane tak jak każdy inny *Live Effect*. W każdej chwili możesz taki filtr zastosować do obiektu wektorowego, usunąć go lub zmodyfikować jego ustawienia.

Dostępne stały się nowe możliwości eksperymentowania z tymi samymi filtrami graficznymi, których wcześniej używałeś podczas pracy w Photoshopie. Możliwość zmiany kolejności stosowania filtrów do grafiki bez konieczności zaczynania pracy od początku i łatwość zapisywania ulubionych kombinacji filtrów są funkcjami, które naprawdę pozwalają puścić wodze fantazji. Możliwości łączenia, dopasowywania i eksperymentowania pozwalają tworzyć atrakcyjne kombinacje różnych filtrów graficznych.

Paleta Effect

Paleta *Effect* (patrz rysunek 12.1) jest wygodnym narzędziem zawierającym większość opcji dotyczących efektów Fireworks, z wyjątkiem niektórych filtrów produkowanych przez inne firmy, dostępnych jedynie z poziomu menu *Xtras*. W palecie *Effect* znajdują się dwie listy opcji: lista *Effect Category*, zawierająca wszystkie dostępne Live Effects i lista *Effect*, zawierająca tylko te efekty, które zostały zastosowane do zaznaczonego obiektu.

Lista *Effect Category* jest podzielona na pięć odrębnych części:

- ♦ *None*. Wybranie tej opcji powoduje usunięcie wszystkich efektów z zaznaczenia,
- ♦ *Use Defaults*. Ładuje do listy efektów standardowe Live Effects: *Inner Bevel* (faza wewnętrzna), *Outer Bevel* (faza zewnętrzna), *Drop Shadow* (cień zewnętrzny) i *Glow* (blask). Zaznacz wybrany efekt, aby zastosować go do zaznaczenia.
- ♦ *Zachowane kombinacje efektów*. Ta sekcja palety nie jest wyświetlana, dopóki nie zapiszesz swojej pierwszej kombinacji efektów.
- ♦ *Wbudowane Live Effects*. Fazowanie, rozmycie i blaski.
- ♦ *Filtry graficzne zgodne z Photoshopem produkowane przez inne firmy*.

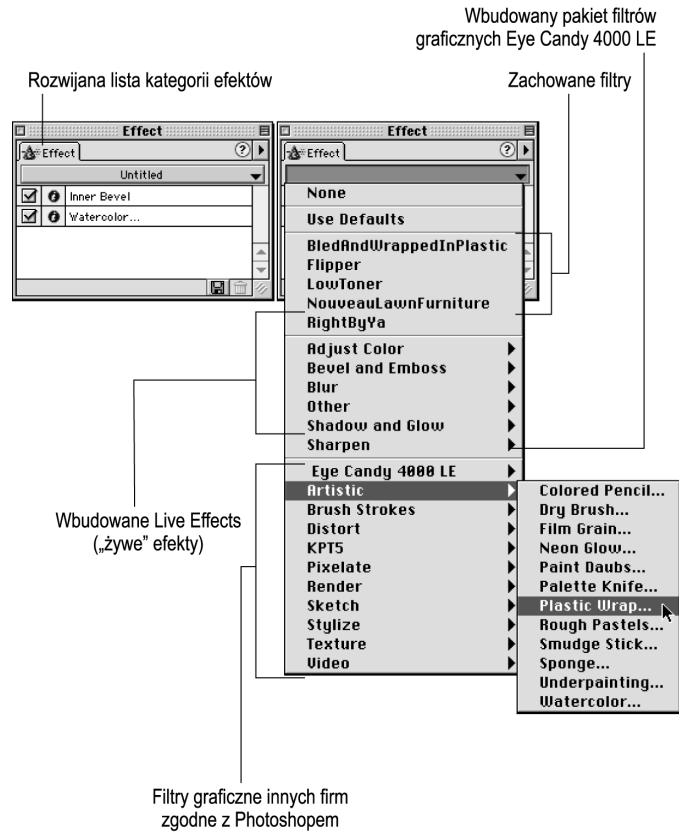
Filtry graficzne innych firm, które nie mogą być używane jako Live Effects, po prostu nie są wyświetlane w liście *Effect Category* i są dostępne jedynie z poziomu menu *Xtras*.

Stosowanie Live Effects

Live Effects mogą być stosowane tylko do obiektów zaznaczonych w trybie edycji grafiki wektorowej. Jeśli chciałbyś użyć ich do selekcji bitmapowej, masz do wyboru dwie metody:

Rysunek 12.1.

Paleta Effects z rozwijaną listą Effect Category jest „centrum zarządzania” prawie wszystkimi efektami dostępnymi w Fireworks



- ♦ Za pomocą jednego z narzędzi selekcji zaznacz obszar i skopiuj go do schowka. Wybierz *Modify/Exit bitmap mode*. Wklej zaznaczenie jako nowy obiekt bitmapowy. Zostanie on umieszczony dokładnie w takim samym położeniu, w jakim znajdowało się zaznaczenie. Zastosuj Live Effects do nowego obiektu bitmapowego. Jeśli chcesz, możesz następnie zgrupować nowy obiekt bitmapowy z oryginalnym obiektem, z którego pochodziło zaznaczenie.
- ♦ Niektóre Live Effects dostępne są również z poziomu menu *Xtras* i mogą być stamtąd stosowane do zaznaczeń bitmapowych. Wówczas jednak nie będzie możliwości ich edytowania.

Mimo że każdy z efektów posiada własne ustawienia, wszystkie są przypisywane w taki sam sposób:

1. Zaznacz obiekt lub obiekty. Fireworks umożliwia zastosowanie tego samego efektu do wielu obiektów jednocześnie.

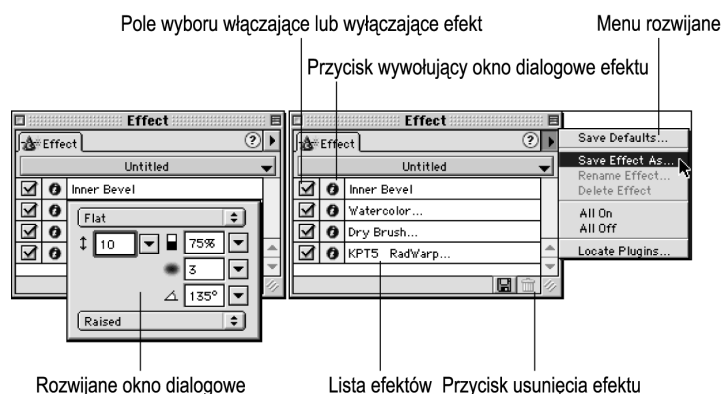


Jeśli znajdujesz się obecnie w trybie edycji grafiki bitmapowej, kliknij przycisk **STOP** u dołu okna dokumentu, aby przejść do trybu wektorowego.

- Wybierz z menu polecenie *Window/Effect*, aby otworzyć paletę *Effect*. Możesz również użyć skrótu klawiaturowego *Alt+F7* (*Option+F7*) lub kliknąć zakładkę palety *Effect*, jeśli znajduje się ona na ekranie.
- Wybierz efekt z rozwijanej listy *Effect Category*. Jeżeli posiada on edytowalne ustawienia (jak większość efektów), Fireworks wyświetli okno dialogowe (patrz rysunek 12.2) o wyglądzie dostosowanym do typu efektu.

Rysunek 12.2.

Paleta *Effect* oferuje wiele ustawień dotyczących stosowania, edytowania i usuwania efektów



- Zmień ustawienia w oknie dialogowym, aby osiągnąć żądane rezultaty. Po zakończeniu modyfikacji ustawień kliknij w dowolnym miejscu poza oknem dialogowym lub wybierz przycisk *OK* w standardowym oknie dialogowym. Możesz również wcisnąć klawisz *Enter* (*Return*).

Efekt zostanie zastosowany do wszystkich zaznaczonych obiektów.

Po zastosowaniu efektu jest on dodawany do listy znajdującej się w palecie *Effect*, zaś Fireworks utrzymuje możliwość jego dostosowania do wszystkich zmian dotyczących obiektu. Po zmodyfikowaniu obiektu wektorowego, bitmapowego lub tekstowego Fireworks przelicza wszystkie wymagane parametry i ponownie stosuje efekt. Możliwość tworzenia całkowicie edytowalnych grafik wektorowych (patrz rysunek 12.3), wyglądających jak obiekty bitmapowe po zastosowaniu wielu modyfikacji filtrów graficznych, jest ważnym uzupełnieniem warsztatu pracy każdego projektanta grafiki internetowej.



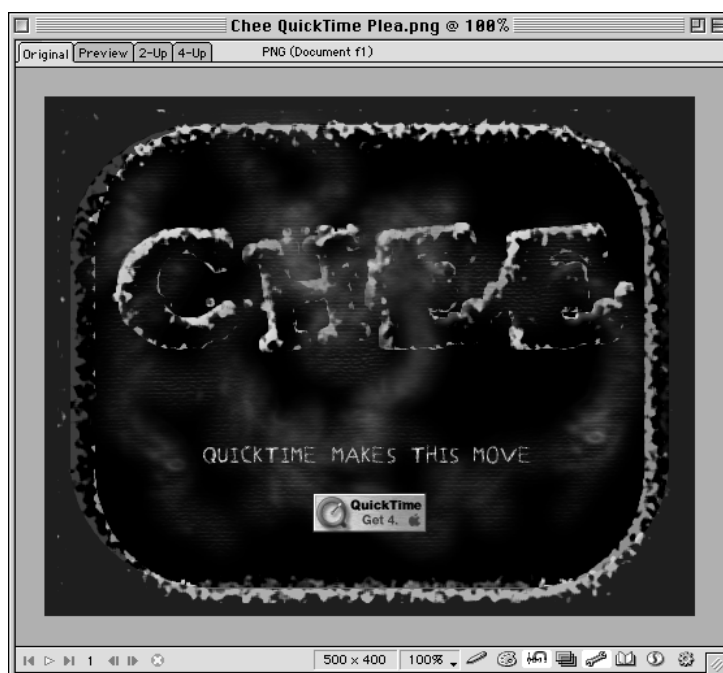
W kolorowej wkładce znajdziesz barwną wersję powyższej ilustracji.

Aby edytować parametry zastosowanego efektu, zaznacz obiekt i kliknij przycisk *Info* znajdujący się obok nazwy efektu w liście. Fireworks wyświetli okno dialogowe wybranego efektu. Zmień parametry i opuść okno dialogowe, wybierając znajdujący się w nim przycisk *OK* lub klikając w dowolnym miejscu poza oknem dialogowym.

Efekty Fireworks z reguły pozwalają poprawić wygląd obiektów, ale są wyjątki, które lepiej wyglądają bez żadnych efektów. Aby usunąć efekty z obiektu, zaznacz go i wybierz pozycję *None* z rozwijanej listy *Effect Category*, znajdującej się w palecie *Effect*. Gdy chcesz jedynie tymczasowo wyłączyć pojedynczy efekt, usuń zaznaczenie z pola wyboru znajdującego się obok jego nazwy w liście. Jeśli zamierzasz tymczasowo wyłączyć

Rysunek 12.3.

Zawsze edytowalne
Live Effects
pozwalają tworzyć
obiekty wektorowe,
które wyglądają
jak bitmapy
zmodyfikowane
wieloma filtrami
graficznymi



wszystkie efekty, wybierz polecenie *All Off* z rozwijanego menu palety *Effect*. Wybranie z tego samego menu polecenia *All On* spowoduje ponowne włączenie wszystkich efektów. Aby całkowicie usunąć pojedynczy efekt, zaznacz go w liście i kliknij przycisk *Delete Effect* znajdujący się u dołu palety *Effect* i wyglądający jak tradycyjny koszyk na śmieci.

Menu Xtras

Wiele aplikacji służących do edycji grafiki bitmapowej posiada menu zawierające filtry graficzne zgodne z Photoshopem. Fireworks nie jest tu żadnym wyjątkiem i oferuje menu *Xtras* (patrz rysunek 12.4). Po uruchomieniu Fireworks w menu *Xtras* znajdują się wszystkie dostępne dla programu filtry graficzne. Są to rozszerzenia zainstalowane w katalogu *Xtras Fireworks* lub w katalogu modułów dodatkowych Photoshopa zdefiniowanym w preferencjach Fireworks.

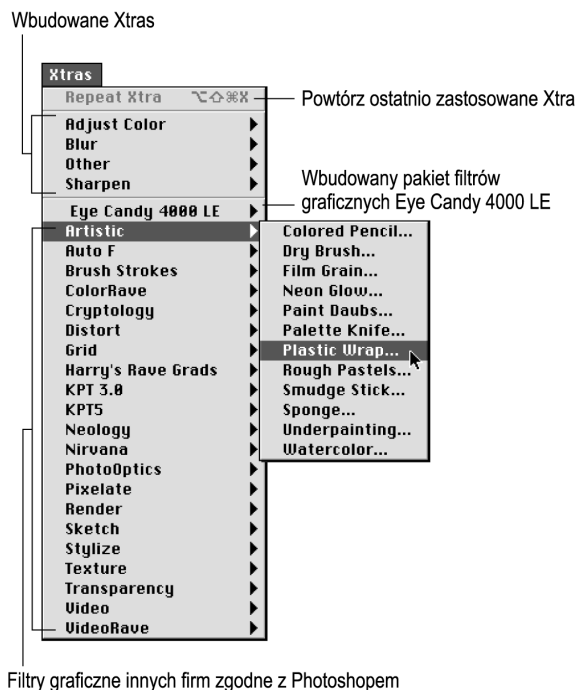


Filtry graficzne zawdzięczają swą nazwę temu, że analizują każdy piksel obrazka i — w zależności od ustawień i typu zastosowanego efektu — modyfikują go lub nie. W tym rozdziale będę wykorzystywał zamiennie terminy *Xtra* i *filtr*.

W dużym skrócie — różnica pomiędzy efektami znajdującymi się w menu *Xtras* i tymi, które można znaleźć w paletce *Effect*, polega na tym, że efekty z menu *Xtras* nie są „inteligentne” i mogą być stosowane tylko do obiektów bitmapowych; zastosowanie *Xtra* do obiektu tekstowego lub wektorowego spowoduje przekształcenie go na obiekt bitmapowy. Nie ma innej możliwości cofnięcia tej operacji niż polecenie *Undo* lub wykorzystanie palety *History*.

Rysunek 12.4.

Menu *Xtras* zawiera wbudowane filtry graficzne *Fireworks* oraz produkowane przez inne firmy filtry zgodne z Photoshopem



Menu *Xtras* jest podzielone na trzy części:

- ♦ pojedyncze polecenie identyfikujące i pozwalające powtórzyć ostatnio zastosowany filtr,
- ♦ wbudowane filtry graficzne *Fireworks*,



Jedyny wyjątek to filtr *DitherBox*, który jest dołączany do Photoshopa 5. Filtr ten może być dostępny w podmenu *Other*.

- ♦ zgodne z Photoshopem filtry graficzne produkcji innych firm.

Filtry graficzne typu modułów dodatkowych są automatycznie grupowane w różnych podmenu, odpowiadających producentom tych modułów.

Wbudowane Live Effects

Razem z *Fireworks* instalowane są *Live Effects* pogrupowane w następujących podmenu listy *Effect Category* znajdującej się w palecie *Effect*:

- ♦ *Adjust Color* — *Auto Levels*, *Brightness/Contrast* (jasność/kontrast), *Curves* (krzywe), *Hue/Saturation* (barwa/nasycenie), *Invert* (odwróć), *Levels* (poziomy),
- ♦ *Bevel and Emboss* (faza i płaskorzeźba) — *Inner Bevel* (wewnętrzna faza), *Inset Emboss* (płaskorzeźba), *Outer Bevel* (zewnętrzna faza) i *Raised Emboss* (wytłoczenie),

- ♦ *Blur* (rozmycie) — *Blur*, *Blur More* i *Gaussian Blur*,
- ♦ *Other* — niesklasyfikowane efekty *Convert to Alpha* (konwertuj na alfa) i *Find Edges* (znajdź krawędzie),
- ♦ *Shadow and Glow* (cień i blask) — *Drop Shadow* (cień zewnętrzny), *Glow* (blask), *Inner Glow* (wewnętrzny blask), *Inner Shadow* (cień wewnętrzny),
- ♦ *Sharpen* (wyostrowanie) — *Sharpen*, *Sharpen More* i *Unsharp Mask*.

W tabeli 12.1 znajdziesz zestawienie i opisy działania wszystkich Live Effects wbudowanych w Fireworks.



Więcej informacji o grupach maskujących znajdziesz w rozdziale 13.

Dostosowywanie kolorów

Podmenu *Adjust Color* (znajdujące się w rozwijanej liście *Effect Category*) zawiera świetne narzędzia pozwalające dostosowywać poziomy tonalne, korygować kolory oraz dodawać efekty specjalne do obiektów. Wcześniej były one dostępne tylko w swoich „destrukcyjnych” wersjach. Gdy dostosowałeś poziomy tonalny obrazek i stwierdziłeś później, że jest on zbyt ciemny lub zbyt jasny, musiałeś przywrócić wcześniejszą wersję dokumentu i rozpocząć pracę od nowa. Dołączenie do Fireworks tych narzędzi jako Live Effects pozwoliło znacznie zwiększyć efektywność pracy.

Dostosowywanie poziomów tonalnych

W optymalnej sytuacji obrazek bitmapowy powinien mieć równe proporcje pomiędzy ciemnymi tonami (cieniami), półtonami i jasnymi tonami (światłami). Zbyt wiele ciemnych pikseli powoduje utratę szczegółów grafiki; nadmiar jasnych tonów tworzy „wyblakłe” obrazki. Skupienie dużej ilości półtonów (ciemne są niedostatecznie ciemne, zaś jasne — niedostatecznie jasne) tworzy „mdłe” obrazki, jak ten znajdujący się po lewej stronie na rysunku 12.5. Fireworks oferuje kilka różnych metod dostosowywania poziomów tonalnych obrazków. To, której metody użyjesz, jest uzależnione od stopnia uszkodzenia obrazka.

Brightness/Contrast

Obrazki, które są jedynie nieco zbyt ciemne lub zbyt jasne albo brak w nich kontrastu można skorygować za pomocą efektu *Brightness/Contrast*. Fireworks w oknie dokumentu wyświetla podgląd uzyskiwanych rezultatów.

Aby użyć filtra *Brightness/Contrast*:

1. Zaznacz obiekt, który chcesz modyfikować.
2. Wybierz z menu polecenie *Window/Effect* lub użyj skrótu klawiaturowego *Alt+F7* (*Option+F7*), aby wyświetlić paletę *Effect*.

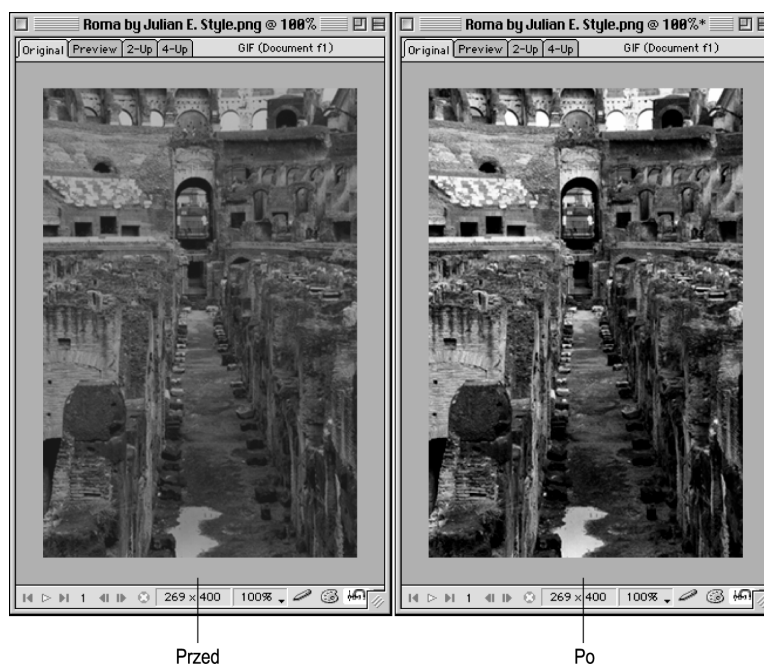
Tabela 12.1. *Wbudowane Live Effects*

Live Effect	Opis
Auto Levels	Automatycznie dostosowuje poziomy tonalne obrazka
Brightness/Contrast	Dostosowuje jasność i (lub) kontrast wszystkich pikseli obrazka
Curves	Pozwala dostosować poziomy wybranej barwy obrazka, nie zmieniając przy tym innych kolorów
Hue/Saturation	Dostosowuje kolory obrazka
Invert	Zmienia kolor każdego piksela na jego matematyczną odwrotność. Utworzony zostaje w ten sposób negatyw oryginalnego obrazka
Levels	Pozwala dostosować poziomy tonalne wszystkich pikseli obrazka
Inner Bevel	Fazuje wewnętrzne krawędzie obrazka, nadając mu w ten sposób trójwymiarowy wygląd
Inset Emboss	Symuluje wyrzeźbienie obiektu w jego tle
Outer Bevel	Otacza obiekt za pomocą trójwymiarowego, zaokrąglonego prostokąta
Raised Emboss	Symuluje wytłoczenie obiektu z jego tła
Blur	Rozmywa piksele, tworząc w ten sposób obiekt z nieostrymi krawędziami
Blur More	Działa tak samo jak Blur, ale używa większego promienia rozmycia
Gaussian Blur	Działa podobnie do Blur More, ale używa krzywej gaussowskiej i posiada okno dialogowe pozwalające zdefiniować promień rozmycia
Convert to Alpha	Konwertuje obrazek na skalę szarości. Przekonwertowany obrazek może być następnie wykorzystany jako maska alfa. Białe piksele obrazka uzyskują przezroczystość
Find Edges	Wykrywa kontury kształtów i konwertuje je na ciągłe linie
Drop Shadow	Tworzy cień obiektu, wyróżniając go w ten sposób z tła
Glow	Tworzy aureolę lub lekki blask wokół obiektu
Inner Glow	Tworzy blask wewnątrz obiektu
Inner Shadow	Tworzy cień wewnątrz obiektu
Sharpen	Wyostrza obrazek poprzez wyszukiwanie krawędzi i zwiększenie kontrastu pomiędzy sąsiednimi pikselami
Sharpen More	Działa tak samo jak Sharpen, ale używa większego promienia
Unsharp Mask	Działa tak samo jak Sharpen More, ale umożliwia określenie pikseli, które mają być wyostrzane, a które nie („unsharp” — nieostre) za pomocą maski skali szarości obrazka

3. Z listy efektów wybierz *Adjust Color/Brightness/Contrast*. Fireworks otworzy okno dialogowe *Brightness/Contrast* (patrz rysunek 12.6).
4. Zaznacz opcję *Preview*, aby wszystkie zmiany były automatycznie wyświetlane w oknie dokumentu.

Rysunek 12.5.

Ten sam obrazek przed i po zwiększeniu zakresu tonalnego obrazka. Ciemne piksele są jeszcze ciemniejsze, zaś jasne — jeszcze jaśniejsze

**Rysunek 12.6.**

Za pomocą suwaków znajdujących się w oknie dialogowym *Brightness/Contrast* możesz dostosowywać jasność i kontrast obrazków



5. Za pomocą suwaków *Brightness* i (lub) *Contrast* dostosuj poziomy tonalne obrazka. Zakres każdego suwaka wynosi od –100 do 100. Kliknij przycisk *OK*.

Color Fill

Live Effect *Color Fill* pozwala na zmianę kolorów pikseli obiektu bez wprowadzania „stałych” zmian.



Color Fill jest nowym Live Effect w Fireworks 4.

Aby użyć filtra *Color Fill*:

1. Zaznacz obiekt, który chcesz modyfikować.
2. Wybierz z menu polecenie *Window/Effect* lub użyj skrótu klawiaturowego *Alt+F7* (*Option+F7*), aby wyświetlić paletę *Effect*.

3. Z listy efektów wybierz *Adjust Color/Color Fill*. Fireworks otworzy okno dialogowe *Color Fill*.
4. Z rozwijanego próbnika kolorów wybierz żądany kolor wypełnienia.
5. Zmień ustawienia krycia, korzystając z suwaka *Opacity*.
6. Z listy opcji *Blending Mode* wybierz tryb mieszania.



W rozdziale 13. znajdziesz więcej informacji o trybach krycia i mieszania.

7. Aby zamknąć okno dialogowe, kliknij poza jego obszarem lub wciśnij *Enter* (*Return*).

Program zastosuje efekt do zaznaczonego obiektu.

Levels i Auto Levels

W obrazkach, które wymagają większej korekty tonalnej niż oferowana przez filtr *Brightness/Contrast*, można wykorzystać inne filtry Fireworks: *Levels* i *Auto Levels*. Filtr *Auto Levels* działa podobnie jak *Levels*, ale nie wyświetla żadnego okna dialogowego. Fireworks zamienia najciemniejsze piksele obrazka na czarne, zaś piksele najjaśniejsze na białe. W przypadku niektórych obrazków filtr *Auto Levels* pozwala dostosować ich poziomy tonalny w rekordowo krótkim czasie. Jeśli jednak nie zadziała tak, jak tego oczekiwałeś, będziesz musiał ręcznie dostosować poziomy za pomocą filtru *Levels*.

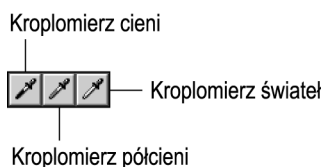


W kolorowej wkładce znajdziesz ilustrację demonstrującą wykorzystanie filtru *Auto Levels*.

W oknie dialogowym *Levels* znajduje się specjalny zestaw trzech kropłomierzy (patrz rysunek 12.7), dostępnych również w oknie dialogowym *Curves*, któremu przyjrzymy się bliżej w następnym podrozdziale. Trzy kropłomierze — jeden dla światła, jeden dla półcieni i jeden dla cieni — pozwalają ustawić nowe wartości tych parametrów poprzez wskazanie pikseli o żądanych poziomach tonalnych. Jeżeli na przykład Twój obrazek jest zbyt ciemny, wybierz kropłomierz cieni i kliknij piksel, który jest odrobinę jaśniejszy od najciemniejszego piksela w obrazku. Fireworks zastąpi wszystkie najciemniejsze piksele obrazka tonem klikniętego piksela. W rezultacie obrazek zostanie rozjaśniony. Na podobnych zasadach działają kropłomierze światła i półcieni.

Rysunek 12.7.

Specjalny zestaw kropłomierzy pozwala wskazać piksele o żądanym poziomie nowych światła, półcieni i cieni obrazka





Kliknięcie przycisku *Auto*, znajdującego się w oknie dialogowym *Levels*, wywołuje podobne rezultaty co użycie filtra *Auto Levels*.



Kropłomierze można rozpoznać po kolorze znajdującego się w nich atramentu. W kropłomierzu światła znajduje się biały atrament, w kropłomierzu półcieni — szary, zaś w kropłomierzu cieni — czarny.

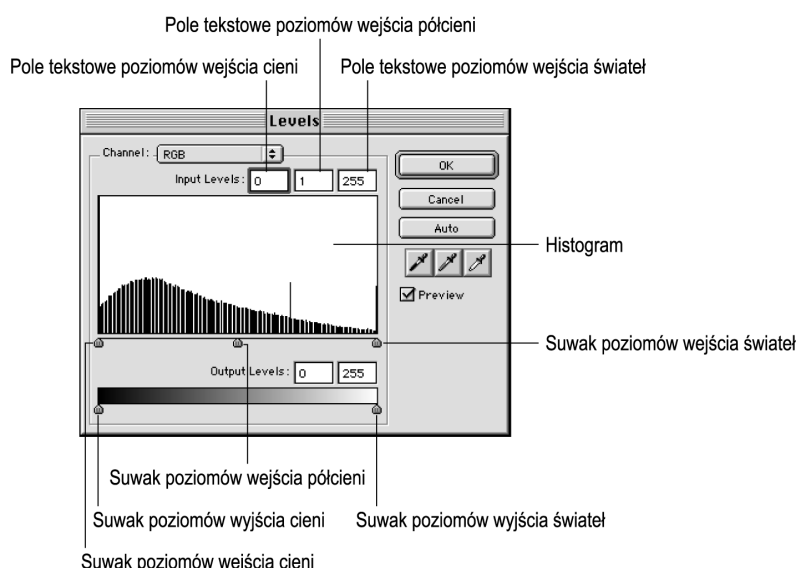
W oknie dialogowym *Levels* znajduje się również *histogram*, czyli wykres prezentujący poziomy światła, półcieni i cieni obrazka. Pozwala on szybko zorientować się, co możesz osiągnąć poprzez dostosowywanie poziomów tonalnych obrazka. Oś pozioma histogramu prezentuje od lewej do prawej tony obrazka od najciemniejszych do najjaśniejszych, zaś oś pionowa — poziomy tych tonów, mieszczące się w zakresie od 0 do 255.

Aby zastosować filtr *Levels* i zmodyfikować poziomy tonalne obrazka:

1. Zaznacz obrazek, który chcesz modyfikować.
2. Wybierz z menu polecenie *Window/Effect* lub użyj skrótu klawiaturowego *Alt+F7* (*Option+F7*), aby wyświetlić paletę *Effect*.
3. Z listy efektów wybierz *Adjust Color/Levels*. Fireworks otworzy okno dialogowe *Levels* (patrz rysunek 12.8).

Rysunek 12.8.

W oknie dialogowym *Levels* wyświetlany jest histogram światła, półcieni i cieni obrazka



4. Zaznacz opcję *Preview*, aby wszystkie zmiany były automatycznie wyświetlane w oknie dokumentu.
5. Z rozwijanej listy *Channels* wybierz kanał, który chcesz zmodyfikować. Możesz wybrać tylko kanał *Red*, tylko *Green*, tylko *Blue* lub opcję *RGB*, aby modyfikować wszystkie kanały jednocześnie.



Modyfikowanie jedynie kanału *Red* w obrazku *RGB* daje podobne efekty co dostosowywanie kolorów poprzez zwiększanie lub zmniejszanie wartości *R* w palecie *Color Mixer* pracującej w trybie *RGB* lub *Hexadecimal* (szesnastkowym).

6. Zmień poziom światła i cieni w obrazku za pomocą suwaków *Highlight*, *Midtone* i *Shadow Input Levels* lub poprzez wpisanie nowych wartości w pola tekstowe *Highlight* i *Shadow Input Levels*. Wartości światła i cieni należą do zakresu 0 – 255, zaś półcienie mogą mieć wartości od 1 (neutralne) do 50% szarości.



Wartości cieni nie mogą być większe niż wartości światła, zaś wartości światła nie mogą być mniejsze niż wartości cieni.

7. Za pomocą suwaków *Highlights* i *Shadows Output Levels* dostosuj ogólny kontrast obrazka.
8. Jeśli będzie to konieczne, możesz użyć kroplomierza *Highlight*, *Midtone* lub *Shadow*, aby pobrać odpowiednio docelowe poziomy światła, półcieni i cieni obrazka.
9. Gdy będziesz zadowolony z dokonanych modyfikacji, kliknij przycisk *OK*.

Wykonane zmiany zostaną zastosowane do zaznaczonego obiektu.



W kolorowej wkładce znajdziesz ilustrację demonstrującą wykorzystanie filtra *Levels*.

Curves

Filtr *Curves* ma takie samo zastosowanie jak filtr *Levels*, ale w nieco inny sposób prezentuje informacje o poziomach tonalnych grafiki. Podczas gdy filtr *Levels* pozwala dostosowywać osobno poziomy światła, półcieni i cieni obrazka, filtr *Curves* umożliwia ustawianie poziomów pojedynczych kolorów. Możesz na przykład modyfikować poziom czerwieni bez wpływu na poziomy światła i cieni obrazka.

W oknie dialogowym *Curves* znajduje się pomocnicza siatka. Na jej osi poziomej wyświetlane są oryginalne wartości jasności, które można odczytać również w polu tekstowym *Input*. Na osi pionowej mieszczą się nowe wartości jasności, które można odczytać również w polu tekstowym *Output*. Wartości te mieszczą się w zakresie od 0 do 255, gdzie 0 tworzy pełny cień. Linia początkowo zawsze jest rysowana po przekątnej siatki, wskazując w ten sposób, że nie zostały jeszcze dokonane żadne modyfikacje krzywych (wartości *Input* i *Output* są takie same).

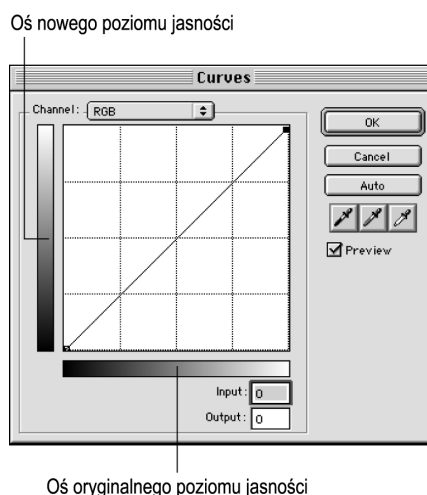
Jak już wcześniej wspominałem, okno dialogowe *Curves*, podobnie jak okno dialogowe *Levels*, zawiera zestaw trzech kroplomierzy. W oknie znajduje się także przycisk *Auto*, który działa tak samo jak podobny przycisk w oknie dialogowym *Levels*: najciemniejsze piksele w obrazku zamieniane są na czarne, zaś najjaśniejsze — na białe.

Aby użyć filtra *Curves*:

1. Zaznacz obrazek, który chcesz modyfikować.
2. Wybierz z menu polecenie *Window/Effect* lub użyj skrótu klawiaturowego *Alt+F7* (*Option+F7*), aby otworzyć paletę *Effect*.
3. Wybierz z menu polecenie *Adjust Color/Curves*. Fireworks wyświetli okno dialogowe *Curves* (patrz rysunek 12.9).

Rysunek 12.9.

Okno dialogowe *Curves* pozwala graficznie modyfikować krzywe kolorów



4. Zaznacz opcję *Preview*, aby wszystkie zmiany były na bieżąco wyświetlane w oknie dokumentu.
5. Z rozwijanej listy *Channels* wybierz kanał, który chcesz zmodyfikować. Możesz wybrać tylko kanał *Red*, tylko *Green*, tylko *Blue* lub opcję *RGB*, aby modyfikować wszystkie kanały jednocześnie.
6. Kliknij punkt znajdujący się na przekątnej linii i przeciągnij go w nowe położenie, aby dostosować krzywą. Modyfikacja krzywej powoduje zmiany wartości *Input* i *Output*.
7. Aby usunąć punkt z krzywej, zaznacz go i przeciągnij poza siatkę.



Nie możesz usunąć punktów końcowych krzywej.

8. Jeśli będzie to konieczne, możesz użyć kroplomierzy *Highlight*, *Midtone* lub *Shadow*, aby ustalić potrzebne poziomy odpowiednio — światła, półcieni i cieni obrazka.
9. Gdy już będziesz zadowolony z dokonanych modyfikacji, kliknij przycisk *OK*.

Fireworks zastosuje zmiany do zaznaczonego obiektu.



W kolorowej wkładce możesz porównać rezultaty zastosowania filtra *Curves*.

Hue/Saturation

Działanie filtra *Hue/Saturation* jest podobne do ustawiania kolorów w modelu *HSL*. Jeśli znasz zasadę działania koła kolorów, wiesz, że aby dostosować barwę, trzeba przenieść się w inne miejsce koła i wybrać nowy kolor. Zmodyfikowanie nasycenia odbywa się poprzez przemieszczanie wzdłuż promienia koła kolorów i wybranie wymaganej wersji danego koloru.



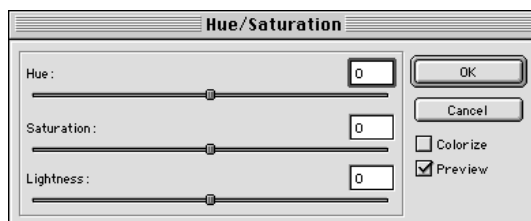
Przykład koła kolorów możesz znaleźć w systemowym próbniku kolorów, który można otworzyć za pomocą przycisku *Palette* znajdującego się w rozwijanym próbniku *Fireworks*. Użytkownicy *MacOS* mogą definiować kolory, korzystając z różnych modeli, włączając model *HLS*.

Aby dostosować barwę lub nasycenie obrazka za pomocą filtra *Hue/Saturation*:

1. Zaznacz obrazek, który chcesz modyfikować.
2. Wybierz z menu polecenie *Window/Effect* lub użyj skrótu klawiaturowego *Alt+F7* (*Option+F7*), aby otworzyć paletę *Effect*.
3. Wybierz z menu polecenie *Adjust Color/Hue/Saturation*. *Fireworks* wyświetli okno dialogowe *Hue/Saturation* (patrz rysunek 12.10).

Rysunek 12.10.

W oknie dialogowym *Hue/Saturation* znajdują się trzy suwaki: *Hue*, *Saturation* i *Lightness*



4. Zaznacz opcję *Preview*, aby wszystkie zmiany były na bieżąco uwzględniane w oknie dokumentu.
5. Zaznacz opcję *Colorize*, aby dodać kolory do obrazka w skali szarości lub zamienić obrazek RGB na obrazek dwutonowy.



Po wybraniu opcji *Colorize* zakres wartości suwaka zostanie zamieniony z -180 do 180 na 0 do 360, a zakres suwaka *Saturation* z -100 do 100 na 0 do 100.

6. Dostosuj nasycenie kolorów za pomocą suwaka *Saturation*.
7. Dostosuj kolory obrazka za pomocą suwaka *Hue*.
8. Dostosuj poziom jasności kolorów za pomocą suwaka *Lightness*.
9. Jeśli jesteś zadowolony z dokonanych modyfikacji, kliknij przycisk *OK*.

Dokonane zmiany zostaną zastosowane do zaznaczonego obiektu.



W kolorowej wkładce możesz zobaczyć rezultaty użycia filtra *Hue/Saturation*.

Uzyskiwanie trójwymiarowych efektów za pomocą filtrów Bevel i Emboss

Dostępne w Fireworks filtry *Bevel* (faza) i *Emboss* (płaskorzeźba) pozwalają na tworzenie efektów trójwymiarowych. Oba filtry symulują padanie światła na obiekt powodując, że obiekt wygląda tak, jakby był wytłoczony lub wciśnięty w tło.

Filtr Bevel

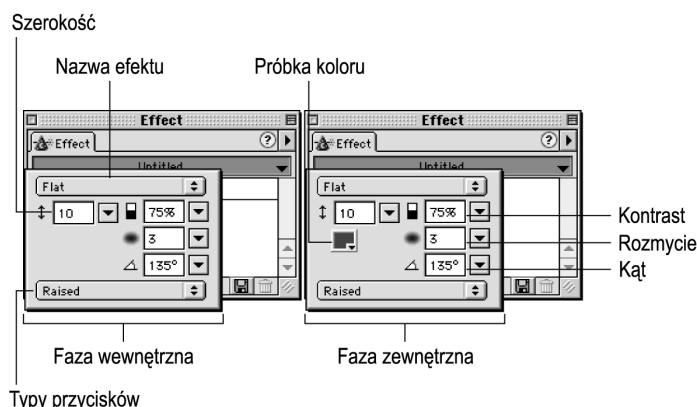
Efekty fazowania mają podobny interfejs użytkownika, atrybuty i opcje. Istnieją jednak pomiędzy nimi dwie istotne różnice:

- ♦ *Inner Bevel* fazuje wewnętrzne krawędzie zaznaczonych obiektów, zaś *Outer Bevel* — zewnętrzne.
- ♦ Efekt *Outer Bevel* posiada jeden atrybut, którego nie ma *Inner Bevel* — kolor. *Inner Bevel* przy fazowaniu wewnętrznych krawędzi używa koloru obiektu, zaś efekt *Outer Bevel* — koloru wybranego przez użytkownika.

Gdy wybierzesz filtr *Inner Bevel* lub *Outer Bevel* z rozwijanej listy *Effect Category*, Fireworks wyświetli ich okna dialogowe, w których możesz dostosować parametry filtrów (patrz rysunek 12.11).

Rysunek 12.11.

Okno dialogowe filtru *Outer Bevel* jest takie samo jak okno filtru *Inner Bevel*, z tym wyjątkiem, że dodatkowo posiada próbkę koloru



W tabeli 12.2 znajdziesz opisy funkcji poszczególnych kontrolerek filtrów.



Ostrzeżenie

Efekty fazowania mogą być stosowane do dowolnych obiektów, ale jeśli krawędzie obiektu zostaną za bardzo rozmyte, nie zobaczysz działania efektu. Aby połączyć rozmycie krawędzi z ich fazowaniem, ustaw parametr *Amount of Feather* na wartość mniejszą niż szerokość fazy.

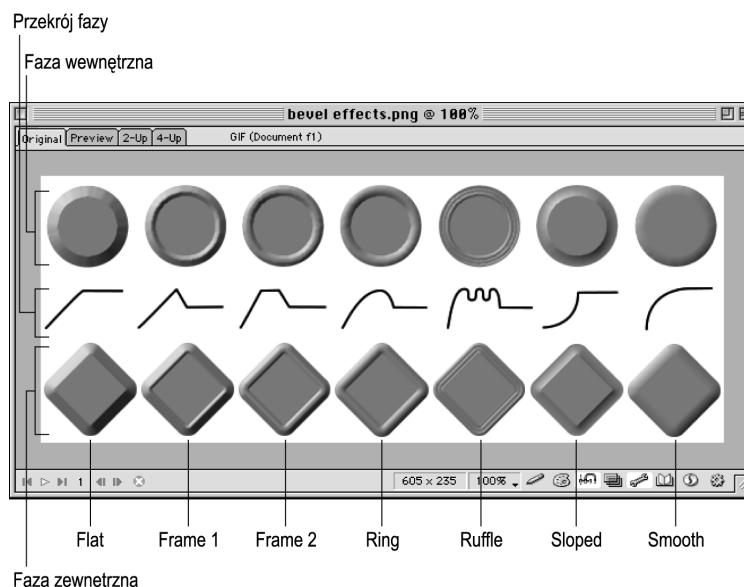
Każdy typ efektów fazowania posiada taki sam rodzaj krawędzi. Porównaj przedstawione na rysunku 12.12 efekty *Inner Bevel* i *Outer Bevel*, a zauważysz podobieństwa pomiędzy siedmioma typami obu efektów. Są one dostępne w rozwijanej liście *Effect name*, a różnią się między sobą głównie kształtem fazy. Analiza ich kształtów pozwala identyfikować poszczególne typy efektów.

Tabela 12.2. *Efekty Bevel*

Kontrolka efektu	Opis
Effect name	W liście opcji dostępnych jest siedem różnych typów fazowania. Każdy z nich modyfikuje liczbę, kształt lub wielkość faz
Width	Steruje grubością tworzonej fazy. Wartości suwaka Width należą do zakresu od 0 do 10 pikseli, ale bezpośrednio w pole tekstowe możesz wprowadzać wyższe wartości
Contrast	Determinuje różnicę w jasności pomiędzy jasnymi i ciemnymi stronami fazy. Największy kontrast tworzony jest przy wartości 100%, zaś 0% nie tworzy żadnego kontrastu
Softness	Określa ostrość krawędzi używanych do stworzenia fazy. Wartość 0 daje najbardziej ostre krawędzie, zaś wartość 10 — maksymalnie rozmyte. Wartości większe niż 10 pikseli nie dają żadnych rezultatów
Angle	Tworzy kąt, symulując w ten sposób światło na fazowanych krawędziach. Przeciągnij gałkę lub wpisz wartość kąta bezpośrednio w polu tekstowym
Button Preset	Zawiera cztery wbudowane ustawienia parametrów wykorzystywane głównie do tworzenia przycisków reagujących na zdarzenia myszy
Color	Standardowa próbka koloru, dostępna dla filtru <i>Outer Bevel</i> , pozwala zdefiniować kolor zewnętrznej fazy

Rysunek 12.12.

Efekty Inner Bevel tworzone są wewnątrz oryginalnej ścieżki obiektu, zaś efekty Outer Bevel tworzą fazy na zewnątrz ścieżki. Przekrój fazy pozwala zidentyfikować jej typ



Gotowe ustawienia efektów Bevel do tworzenia przycisków

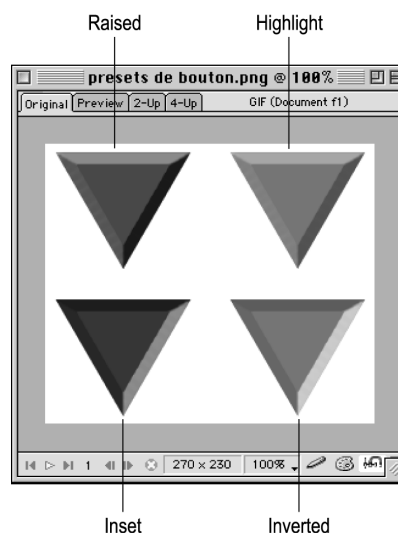
Efekty fazowania umożliwiają łatwe tworzenie różnych przycisków nawigacyjnych — do formularzy, łączy itd. Najczęściej są one stosowane jako przyciski reagujące na zdarzenia myszy, zwane *rollovers*. Rollover jest terminem określającym zdarzenie, w którym

umieszczenie kursora nad przyciskiem powoduje zmiany tego przycisku. W obu typach fazowania znajdują się cztery gotowe ustawienia parametrów dostępne w rozwijanej liście *Button preset* — *Raised* (podniesiony), *Highlight* (podświetlony), *Inset* (wytlóczony) i *Inverted* (odwrócony) — które można wykorzystywać do tworzenia przycisków reagujących na zdarzenia myszy.

W przeciwieństwie do zestawów gotowych ustawień dostępnych w paletach *Stroke* i *Fill*, wbudowane ustawienia przycisków dostępne w efektach fazowania nie modyfikują atrybutów znajdujących się w palecie, jedynie wewnętrznie zmieniają kąt i intensywność oświetlenia obiektów (patrz rysunek 12.13). Przyciski *Raised* i *Highlight* używają tego samego kąta oświetlenia, ustawianego za pomocą parametru *Angle*, natomiast przycisk *Highlight* jest o około 25% jaśniejszy. Przyciski *Inset* i *Inverted* oświetlane są z przeciwnej strony niż dwa poprzednie i w tej parze jaśniejszym przyciskiem jest *Inverted*.

Rysunek 12.13.

W obu typach fazowania dostępne są gotowe ustawienia przycisków: *Raised*, *Highlight*, *Inset* i *Inverted*



Aby przy tworzeniu przycisków reagujących na zdarzenia myszy wykorzystać wszystkie zalety gotowych ustawień dostępnych w efektach fazowania, najpierw za pomocą gałki *Angle* znajdującej się w palecie *Effect* ustaw kąt oświetlenia. Następnie zduplikuj obrazek i do każdej jego kopii zastosuj inny typ przycisku.

Filtr Emboss

Effekt płaskorzeźby często jest stosowany na papierze firmowym. Wytłaczanie jest wykorzystywane do wyciskania nazw firm bezpośrednio w papierze, tak aby wyglądały jak tradycyjne pieczęcie. Podobne rezultaty pozwalają uzyskać efekty płaskorzeźby dostępne w Fireworks, ale są, oczywiście, bardziej elastyczne.

Oba efekty płaskorzeźby zastępują wypełnienie obiektu za pomocą koloru obszaru roboczego lub koloru obiektów znajdujących się w tle, a następnie dodają światła i cienie. *Inset Emboss* (płaskorzeźba) i *Raised Emboss* (wytłoczenie) mają odwrotne położenia światła i cieni, aby utworzyć odpowiednio efekt wepchnięcia obiektu w tło lub jego podniesienia z tła (patrz rysunek 12.14).

Rysunek 12.14.

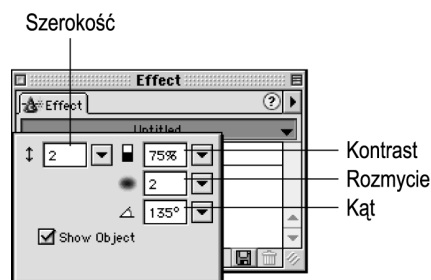
Dwa efekty płaskorzeźby pozwalają utworzyć obiekt, który wydaje się być wyrzeźbiony lub wytłoczony w tle



Efekty *Emboss* są stosowane jak wszystkie inne Live Effects i można ustawiać ich opcje w oknach dialogowych (patrz rysunek 12.15).

Rysunek 12.15.

Dostosuj parametry efektów *Inset Emboss* i *Raised Emboss* za pomocą tak samo wyglądających okien dialogowych



A oto lista parametrów, które możesz dostosowywać dla efektów *Emboss*:

- ♦ *Width* — definiuje grubość wytłaczanych krawędzi obiektu. Jak w przypadku innych efektów, wartości, które można ustawić za pomocą suwaka, należą do zakresu od 0 do 30 pikseli, wyższe liczby należy wpisywać w polu tekstowym.
- ♦ *Contrast* — pozwala ustawić różnice pomiędzy poziomami jasności światła i cieni płaskorzeźby.
- ♦ *Softness* — ustawia ostrość wytłaczanych krawędzi. Im wyższe wartości parametru *Softness*, tym mniej ostre krawędzie.
- ♦ *Angle* — ustala kierunek wytłoczenia.
- ♦ *Show Object* — pokazuje lub ukrywa obiekt z wytłoczeniem. Samo wytłoczenie jest zawsze widoczne.



Effekt *Show Object* jest nowością w Fireworks 4.

Tworzenie wrażenia głębi za pomocą rozmycia

Czasem okazuje się, że najważniejszy element obrazka jest zagubiony pomiędzy innymi. Dzieje się tak zwłaszcza wtedy, gdy wykorzystujesz w swojej kompozycji wiele obiektów lub nakładasz na siebie kilka filtrów. Pierwzoplanowe obiekty obrazka można wyróżnić poprzez dodanie do jego tła rozmycia.

Aby dodać efekt głębi do tła obrazka:

1. Użyj jednego z narzędzi selekcji *Marquee*, aby utworzyć zaznaczenie tej części obiektu bitmapowego, która ma pozostać na pierwszym planie. Możesz użyć narzędzia *Oval Marquee*, aby skupić uwagę widza na okrągłym obszarze obrazka, lub narzędzia *Magic Wand*, aby utworzyć bardziej złożoną selekcję otaczającą na przykład sylwetkę lub twarz jakiejś osoby.



Po wybraniu jednego z narzędzi selekcji *Marquee* Fireworks automatycznie przejdzie w tryb edycji grafiki bitmapowej.

2. Wybierz z menu polecenie *Modify/Marquee/Invert Selection*, aby odwrócić zaznaczenie z elementu na jego tło.
3. Wybierz z menu polecenie *Window/Effect*, aby otworzyć paletę *Effect*, lub kliknij jej zakładkę, jeśli znajduje się na ekranie.
4. Z rozwijanej listy *Effect Category* wybierz *Blur/Gaussian Blur*.

Fireworks wyświetli okno dialogowe *Gaussian Blur*.



Niektóre Live Effects posiadają trzykropek po swojej nazwie obok polecenia menu, co oznacza, że wybranie polecenia spowoduje otwarcie okna dialogowego, w którym będziesz mógł określić ustawienia efektu. *Xtras* bez trzykropków oznacza, że w nazwach nie można ustawiać żadnych parametrów lub posiadają one okna dialogowe z parametrami.

5. Za pomocą suwaka *Blur Radius* (promień rozmycia) możesz dostosować intensywność efektu. Im większe rozmycie, tym większe wrażenie głębi obrazka. Promień rozmycia od 1 do 2 pikseli tworzy efekt głębi bez niszczenia krawędzi elementów obrazka. Kliknij przycisk *OK*.

Obszary znajdujące się w utworzonym zaznaczeniu będą teraz wyróżnione i widoczne na pierwszy rzut oka (patrz rysunek 12.16). Dodatkowo zostanie stworzone ogólne wrażenie głębi obrazka. Elementy tła wyglądają tak, jakby znajdowały się nieco dalej niż obiekty pierwszoplanowe.

Efekty *Blur* i *Blur More* działają podobnie jak efekt *Gaussian Blur*, ale nie można ustawić ich parametrów. *Blur* tworzy niewielkie rozmycie, zaś *Blur More* — jak łatwo się domyślić — trochę większe.

Niesklasyfikowane efekty

Dwa efekty znajdujące się w podmenu *Other* rozwijanej listy *Effect Category* zostały przeniesione z pierwszej wersji Fireworks. Efekt *Convert to Alpha* stał się zbędny, ponieważ Fireworks potrafi tworzyć grupy maskujące, ale niekiedy można dla niego znaleźć ciekawe zastosowania. Użycie tego filtra powoduje przekonwertowanie zaznaczonego obszaru na skalę szarości i białe piksele zamienia na przezroczyste. Filtr *Find Edges* wykrywa zewnętrzne krawędzie konturów i przekształca je na linie ciągłe. Może być przydatny do tworzenia efektów specjalnych lub masek.

Rysunek 12.16.

Rozmycie tła umożliwia dodanie do obrazka wrażenia głębi i wyróżnienie elementów pierwszoplanowych grafiki. Zwróć uwagę, że Twój wzrok natychmiast zostaje przyciągnięty przez twarz osoby znajdującej się na ilustracji

**Shadow i Glow**

Efekty cieni i blasków pozwalają tworzyć wrażenie głębi i rozmycia w dokumentach Fireworks.

Zewnętrzne i wewnętrzne cienie

Pamiętam, jak rozpierała mnie duma, gdy utworzyłem swój pierwszy zewnętrzny cień w jednej z wcześniejszych wersji Photoshopa. Całe popołudnie zajęło mi wykonanie dwóch różnych zestawów instrukcji i dołączanie warstw maskujących, rozmyć gaussowskich, warstw dopasowania i kto spamięta, czego jeszcze. Radość szybko zgasła, gdy spróbowałem umieścić mój nowy obrazek z zewnętrznym cieniem nad kolorem tła, a wokół mojej grafiki pojawiła się niepożądana aureola, składająca się z białych pikseli.

W Fireworks cienie możesz tworzyć bez większego wysiłku i obaw o niepożądane efekty. Zastosowanie cienia do obiektu zewnętrznego jest prostym dwuetapowym procesem: zaznacz obiekt i wybierz z palety *Effect* opcję *Drop Shadow*. Najlepsze w tym efekcie jest to, że cień możesz umieścić nad dowolnym tłem. Fireworks tak dostosuje cień, aby wtopić go w tło i usunąć niechcianą aureolę.



Nie próbuję tutaj oczerniać Photoshopa, który jest świetną aplikacją. Nowsze wersje tego programu również posiadają efekt *Drop Shadow*, który można łatwo zastosowywać i importować do Fireworks z zachowaniem możliwości edycji.

Zewnętrzny cień jest monochromatyczną kopią obrazka położoną za obiektem i przesuniętą względem niego. Najczęściej są wykorzystywane cienie zewnętrzne w skali szarości (choć mogą mieć dowolne kolory), które posiadają zarówno rozmyte, jak i ostre krawędzie. Cienie są w grafice internetowej bardzo często używane. Niektórzy twierdzą,

że nawet nadużywane. Jednak wrażenie głębi, jaką uzyskują obrazki po dodaniu zewnętrznego cienia, tak przyciąga oko widza, że prawdopodobnie efekt ten jeszcze długo będzie wykorzystywany w grafice komputerowej.

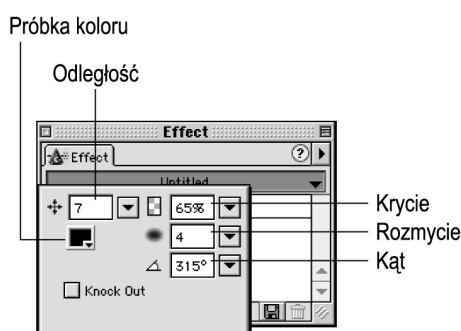
Oprócz efektu *Drop Shadow* Fireworks oferuje również efekt *Inner Shadow*. Oba działają zasadniczo w taki sam sposób (nawet używają takich samych okien dialogowych ze swoimi parametrami). Różnica polega na sposobie położenia cienia. Efekt *Inner Shadow* umieszcza cień wewnątrz obiektu i wypełnia nim wszystkie jego zakamarki.

Aby zastosować efekt *Drop Shadow* lub *Inner Shadow* do dowolnego obiektu Fireworks:

1. Zaznacz obiekt, do którego chcesz zastosować efekt. Zewnętrzne cienie poprawnie działają z większością obiektów: otwartymi i zamkniętymi ścieżkami, kształtami geometrycznymi, obiektami bitmapowymi, tekstowymi itd.
2. Wybierz z menu polecenie *Window/Effect*, aby otworzyć paletę *Effect*, lub kliknij jej zakładkę, jeśli znajduje się na ekranie.
3. Wybierz *Drop Shadow* lub *Inner Shadow* z rozwijanej listy *Effect Category*. W oknach dialogowych wyświetlane będą początkowe parametry efektów (takie same dla obu) (patrz rysunek 12.17).

Rysunek 12.17.

Domyślne ustawienia efektu *Drop Shadow* tworzą miękką cień, lekko przesuniętą w prawo względem obiektu. Możesz jednak zmienić te ustawienia w oknie dialogowym efektu



4. Aby stworzyć cień mniej lub bardziej oddalony od obiektu, przeciągnij suwak *Distance* lub wpisz żądaną wartość w związane z nim pole tekstowe.



Za pomocą suwaka *Distance* można wprowadzać wartości z zakresu od 0 do 100 pikseli, ale jeśli chcesz jeszcze bardziej oddalić cień od obiektu, możesz większą wartość wpisać w polu tekstowym. Pole tekstowe przyjmuje również ujemne wartości, które powodują przesunięcie cienia względem obiektu w przeciwnym kierunku niż określony za pomocą parametru *Angle*.

5. Użyj próbki koloru, aby zmienić kolor cienia, który domyślnie jest czarny.
6. Przeciągnij suwak *Opacity* lub wpisz żądaną wartość w związanym z nim polu tekstowym, aby zmienić stopień krycia (przezroczystości) cienia. Krycie jest podawane w wartościach procentowych; 100% daje całkowite krycie, zaś 0% całkowitą przezroczystość (cień będzie wówczas niewidzialny).
7. Przeciągnij suwak *Softness* lub wpisz określoną wartość w związanym z nim polu tekstowym, aby zmienić stopień rozmycia krawędzi cienia. Za pomocą suwaka można ustawiać wartości z zakresu od 0 do 30, ale w polu tekstowym można wprowadzać wartości wykraczające poza ten zakres.

8. Przeciągnij gałkę *Angle* lub wpisz liczbę stopni (od 0 do 360) w związanym z nią polu tekstowym, aby zmienić kierunek cienia.

9. Aby ukryć obiekt i wyświetlić tylko jego cień, zaznacz opcję *Knock Out*.

Używam cieni z ostrymi krawędziami prawie tak często jak cieni z krawędziami rozmytymi, zwłaszcza w grafikach, w których najważniejszym czynnikiem jest rozmiar pliku. Każdy obrazek z krawędziami rozmytymi jest większy niż taki sam obrazek z ostrymi, ponieważ do utworzenia rozmytych krawędzi musi zostać wykorzystanych więcej (przeważnie o połowę) pikseli. Gdy rozmiar pliku jest istotnym czynnikiem (a Tobie podobają się jednolite cienie), przeciągnij suwak *Softness* na sam dół skali.

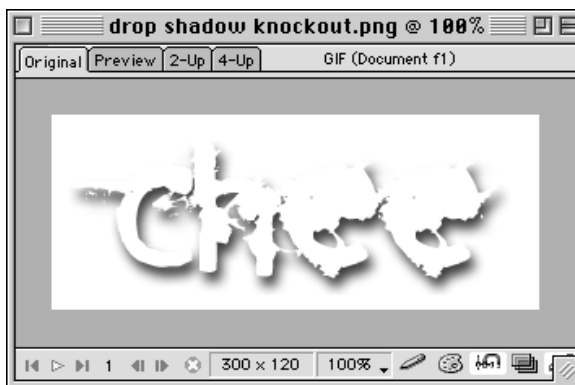
Miękkie cienie stają się szczególnie efektowne, gdy zachodzą na siebie. Jeszcze większe wrażenie trójwymiarowości w grafikach internetowych można uzyskać poprzez umieszczenie jednego obiektu z cieniem nad innym obiektem również posiadającym cień.

Wykorzystanie opcji Knock Out

Na specjalną uwagę zasługuje jedna z opcji efektów cieni — *Knock Out*. Termin „knock out” używany jest w poligrafii do określania techniki polegającej na usuwaniu pewnych kolorów z czcionki i pozostawianiu odpowiednich obszarów, przez które będzie widać tło. Jeżeli usuniesz kolor ze zwykłej czcionki (nieposiadającej obwódki i innych elementów otaczających), tekst będzie zanikać. Cień doskonale nadaje się do otaczania usuniętego tekstu, ponieważ daje wrażenie wypełnienia elementów, które zostają usunięte z oryginalnego obrazka. Zaznaczenie opcji *Knock Out* powoduje usunięcie koloru wypełnienia i obrysu obiektu, a pozostawienie jedynie jego cienia (patrz rysunek 12.18).

Rysunek 12.18.

Użyj efektu
Drop Shadow
z opcją
Knock Out,
aby wyróżnić
tekst lub inne
obiekty
za pomocą
samego
cienia



We wprowadzeniu do tego podrozdziału pisałem, że w Fireworks można łatwo zapobiegać tworzeniu aureoli pojawiającej się przy przesuwaniu zewnętrznych cieni z jednego tła na inne. Są na to dwa sposoby. Jeśli nie chcesz, aby obiekt lub jego cień były przezroczyste, zmień kolor obszaru roboczego na kolor tła swojej strony internetowej i normalnie wyeksportuj obrazek. Aby usunąć aureolę i jednocześnie zachować przezroczystość obrazka, w czasie eksportu zamień kolor tła na przezroczystość.

Glow

Podczas gdy cienie są wyświetlane jedynie po jednej lub obu stronach obiektu, blaski — efekty *Glow* i *Inner Glow* — tworzą obwódkę otaczającą cały obiekt. Użytkownik może zdefiniować szerokość, krycie i rozmycie blasku.

Aby zastosować do obiektu blask:

1. Zaznacz obiekt, do którego chcesz zastosować efekt.
2. Wybierz z menu polecenie *Window/Effect*, aby otworzyć paletę *Effect* lub kliknij jej zakładkę, jeśli znajduje się na ekranie.
3. Z podmenu *Shadow and Glow* rozwijanej listy *Effect Category* wybierz opcję *Glow* lub *Inner Glow*. Fireworks wyświetli okno dialogowe z atrybutami efektu, podobne do okna dialogowego zewnętrznego cienia (patrz rysunek 12.17). Brakuje tylko opcji *Knock Out*.
4. Ustaw pozostałe parametry efektu: *Width*, *Color*, *Opacity* i *Softness*.

Wszystkie parametry efektu *Glow* są takie same jak atrybuty efektów cieni.



Za pomocą filtru *Glow* możesz także tworzyć ramki. Zastosuj efekt *Glow* do obiektu, ustaw jego atrybut *Softness* na 0, zaś atrybut *Opacity* na 100 i już masz ramkę.

Poprawianie ostrości obrazków

Wyostrażanie obrazków pozwala na poprawianie ich głębi dzięki odszukiwaniu krawędzi obiektów i umieszczaniu po obu ich stronach bardziej kontrastujących ze sobą pikseli. Wyostrażanie takie przydaje się zwłaszcza przy poprawianiu źle zeskanowanych fotografii lub przy odzyskiwaniu szczegółów, które mogły zostać usunięte po zastosowaniu efektów specjalnych.

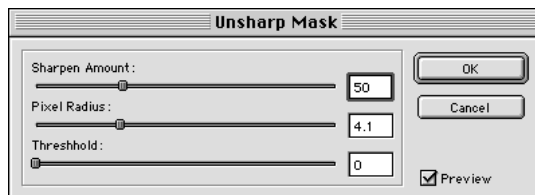
Aby lekko wyostrzyć obrazek, zaznacz go i wybierz z listy *Effect Category*, znajdującej się w palecie *Effect*, polecenie *Sharpen/Sharpen* lub *Sharpen/Sharpen More*.

Aby wyostrzyć obrazek, ustawiając poszczególne parametry:

1. Zaznacz obiekt.
2. Wybierz z menu polecenie *Window/Effect* lub użyj skrótu klawiaturowego *Alt+F7* (*Option+F7*), aby otworzyć paletę *Effect*, albo kliknij jej zakładkę, jeśli znajduje się na ekranie.
3. Z listy rozwijanej *Effect Category* wybierz polecenie *Sharpen/Unsharp Mask*. Fireworks wyświetli okno dialogowe *Unsharp Mask* (patrz rysunek 12.19).
4. Przeciągnij suwak *Sharpen Amount* (wzmocnienie), aby ustawić intensywność działania efektu. Możesz ustawić ten suwak w połowie skali i zwiększyć lub zmniejszyć wzmocnienie później, po dostosowaniu pozostałych ustawień.

Rysunek 12.19.

W oknie dialogowym *Unsharp Mask* możesz ustalić parametry maski wyostrzającej



5. Przeciągnij suwak *Pixel Radius* (promień), aby ustawić liczbę pikseli, które mają być jednocześnie zmieniane. Im większy promień, tym wyraźniejsze efekty działania filtru, gdyż przeważnie w dużych grupach pikseli występują większe różnice pomiędzy nimi.
6. Za pomocą suwaka *Threshold* (próg) określ, na jakie piksele ma działać filtr. Zmodyfikowane zostaną tylko te, których wartość skali szarości jest większa niż zdefiniowany próg filtru. Im mniejsza wartość parametru *Threshold*, tym więcej pikseli będzie modyfikowanych. Kliknij przycisk *OK*.

Twój obrazek powinien nabrać wyraźnego, ostrego wyglądu (patrz rysunek 12.20).

Rysunek 12.20.

Wyostrenie obrazków pozwala pokazać dodatkowe szczegóły



Niekiedy wyostnione obrazki wydają się zbyt wyraźne. Możesz temu zaradzić, używając rozmycia za pomocą efektu *Blur* lub stosując filtr *Auto Levels*.

Technika Fireworks: tworzenie cieni perspektywicznych

Fireworks jest na tyle elastyczny, że umożliwia rozszerzanie wbudowanych Live Effects o efekty tworzone przez użytkownika. Mogą to być np. cienie perspektywiczne. W przeciwieństwie do cieni zewnętrznych, perspektywiczne nie są dokładnymi kopiami zaznaczonych obiektów, wyglądają raczej tak, jakby były trójwymiarowe. Oprócz tego cienie perspektywiczne mogą znajdować się przed obiektem, za nim, lub z boku.



W pakiecie filtrów *Alien Skin's Eye Candy* (opisywanym w kolejnych podrozdziałach) znajduje się filtr pozwalający tworzyć perspektywiczne cienie. Jeśli posiadasz pakiet Eye Candy, poznanie tych filtrów na pewno Ci się przyda.

Technika tworzenia cieni perspektywicznych opiera się na obiektach wektorowych Fireworks i możliwości dostosowywania gradientów oraz krawędzi obiektów. Za pomocą tej techniki możesz dodawać perspektywiczne cienie do tekstu, obiektów bitmapowych lub wektorowych. Przykład możesz zobaczyć na rysunku 12.21.

Rysunek 12.21.

Łącząc wypełnienia gradientowe ze zniekształcaniem obiektów, możesz w Fireworks tworzyć cienie perspektywiczne



Aby utworzyć cień perspektywiczny:

1. Skopiuj kontur oryginalnego obiektu, który zostanie wykorzystany do utworzenia perspektywicznego cienia. W zależności od typu obiektu pierwszy krok może być bardzo prosty lub bardzo pracochłonny. Poniżej zamieszczone zostały techniki pracy z trzema podstawowymi typami obiektów Fireworks:
 - ♦ *Obiekty wektorowe.* Aby skopiować obiekt wektorowy, wystarczy, że wybierzesz z menu polecenie *Edit/Clone*. Klonowanie jest w tym przypadku lepszym rozwiązaniem niż duplikowanie, ponieważ łatwiej jest później umieścić cień względem obiektu oryginalnego.
 - ♦ *Obiekty tekstowe.* Nie jest to absolutnie konieczne, ale przekonałem się, że czasami łatwiej jest tworzyć cienie dla tekstu przekształconego na ścieżki wektorowe niż dla zwykłego tekstu. Z moich doświadczeń wynika, że zniekształcanie obiektów wektorowych daje bardziej przewidywalne rezultaty. Dlatego najpierw kopiuję tekst, a dopiero później używam polecenia *Text/Convert to Paths*. Następnie wybieram polecenie *Modify/Combine/Union*, aby wypełnienia gradientowe poszczególnych znaków zostały rozciągnięte na cały obiekt.

- ♦ *Obiekty bitmapowe.* Obiekty bitmapowe mogą być zwykłymi prostokątami lub mieć nieregularne kształty. Jeśli Twój obiekt jest jednym z kształtów geometrycznych, użyj narzędzia *Rectangle*, *Ellipse* lub *Polygon*, aby utworzyć kopię o takich samych rozmiarach, jakie ma obiekt oryginalny. Jeżeli obiekt ma nieregularne kształty, najlepszym narzędziem do odwzorowania jego zarysu jest *Pen*. Używam tego narzędzia w trybie tworzenia prostych linii, klikając kolejne punkty, a tylko w niektórych przypadkach wykorzystuję możliwość tworzenia piórem krzywych Béziera. Zarysy obiektu nie muszą być bardzo precyzyjne, ale im więcej szczegółów uda Ci się zachować, tym bardziej naturalny cień uzyskasz.
- 2. Jeśli jest to konieczne, odbij obiekt cienia. W zależności od położenia hipotetycznego źródła światła, możesz odbić pionowo obiekt cienia, aby perspektywiczny cień znajdował się przed obiektem.
- 3. Jeśli to konieczne, przesun obiekt cienia we właściwe położenie.

Jeżeli cień znajduje się za oryginalnym obiektem, nie będziesz musiał zmieniać jego położenia. Gdy jednak perspektywiczny cień jest przed obiektem, trzeba go tak przesunąć, aby dolne krawędzie obu obiektów przylegały do siebie. Obiekt cienia można przeciągnąć w nowe położenie za pomocą myszy, ale ja najczęściej wykorzystuję w tym celu klawisze strzałek. Obiekt jest wówczas przesuwany o 1 piksel w wybranym kierunku, a po wciśnięciu klawisza *Shift* — o 10 pikseli.
- 4. Ustaw obiekt cienia za oryginalnym obiektem.

W zależności od pozostałych obiektów znajdujących się w dokumencie i tego, jak cień ma być względem nich położony, możesz użyć polecenia *Modify/Arrange/Send Backward* lub *Modify/Arrange/Send to Back*. Nawet jeśli perspektywiczny cień znajduje się przed oryginalnym obiektem, możesz umieścić go za nim, aby ukryć punkt, w którym oba obiekty łączą się ze sobą.
- 5. Zniekształć obiekt cienia.

Tu właśnie zaczyna się artystyczna (i wymagająca wielu prób) część całej procedury. Zaznacz obiekt cienia i wybierz narzędzie *Skew* z palety narzędziowej, aby przechylić cień w wybranym kierunku. Kierunek cienia zależy od źródła hipotetycznego światła.

Następnie, jeśli narzędzie *Skew* jest wciąż aktywne, zmień je na narzędzie *Scale* (wciskając dwukrotnie klawisz *Q* zrobisz to bez pomocy myszy). Teraz możesz łatwo przeskalować ramkę ograniczającą obiektu. Przeciągnij środkowy poziomy uchwyt skalowania w kierunku krawędzi położonej najdalej od oryginalnego obiektu. Następnie możesz przeciągać ten uchwyt, aby skrócić lub wydłużyć cień.
- 6. Możesz zastosować do obiektu cienia wypełnienie gradientowe.

Być może już teraz jesteś zadowolony z efektu rzuconego cienia, ale, dodając do niego wypełnienie gradientowe, możesz zwiększyć wrażenie głębi i realizmu. W palecie *Fill* wybierz z rozwijanej listy gradient *Linear* z kombinacją kolorów *Black*, *White*.
- 7. Dostosuj wypełnienie gradientowe obiektu cienia.

Początkowo po zastosowaniu gradient *Linear* jest rozkładany od lewej do prawej. Jeżeli chcesz zmienić kierunek gradientu (a prawdopodobnie tak będzie), zaznacz obiekt cienia i wybierz z palety narzędzie *Paint Bucket*, aby wyświetlić kontrolki gradientu. Zmień położenie i kąt gradientu tak, aby jego punkt początkowy znajdował się w punkcie połączenia obiektu oryginalnego i obiektu cienia, zaś punkt końcowy gradientu znajdował się poza cieniem. Technika ta pozwala utworzyć łagodnie zanikający cień.

8. Jeśli chcesz, możesz lekko rozmyć krawędzie cienia.

Cienie wyglądają bardziej realistycznie, gdy nie mają ostrych krawędzi. Zawsze wybieram z rozwijanej listy *Edge* w palecie *Fill* opcję *Feather* i ustawiam niską wartość parametru *Amount of Feather* — trzy lub cztery piksele. Być może będziesz musiał ukryć rozmyte krawędzie cienia w miejscu, w którym styka się on z oryginalnym obiektem.

Technikę tę można udoskonalać na wiele sposobów. Możesz „przewrócić” cień poprzez wygięcie go lub wyciągnięcie za pomocą narzędzia *Freeform* lub *Reshape Area*. Narzędzia te przydają się, gdy cień wygląda zbyt nienaturalnie. Grafika komputerowa pozwala stworzyć cień w postaci „rogatego diabła” lub „skrzydlatego anioła”. Pobaw się z różnymi perspektywami a zobaczysz, że będziesz zadowolony z uzyskanych rezultatów.

Zasady pracy z Live Effects

Podobnie jak obrysy i wypełnienia, konfiguracje Live Effects mogą być zapisywane wraz z dokumentami. Później efekty takie można stosować do innych obiektów, znajdujących się w tym samym dokumencie lub w innych, jeśli zostanie do nich skopiowany obiekt z zastosowanym efektem. Tak samo jak w przypadku obrysów i wypełnień, efektami można zarządzać z poziomu rozwijanego menu palety.

Polecenia dostępne w rozwijanym menu palety *Effect* to:

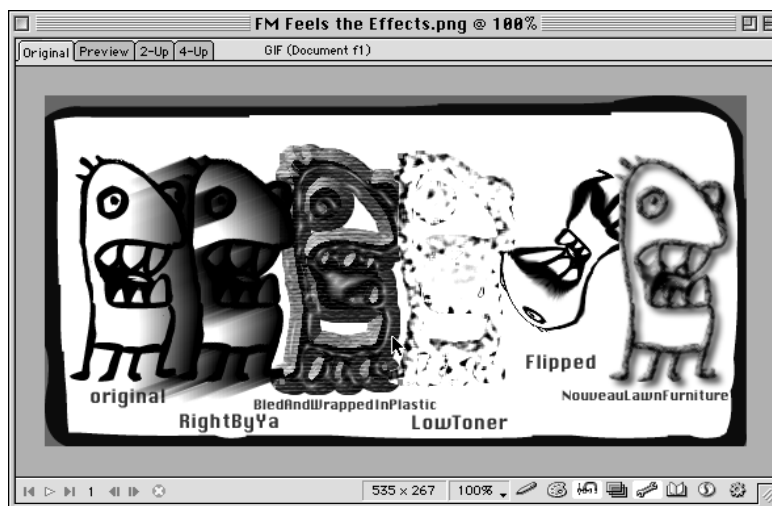
- ♦ *Save Defaults* — zapisuje jako domyślne ustawienia efektu, który został zastosowany do aktualnie zaznaczonego obiektu.
- ♦ *Save Effect As* — zapisuje bieżące ustawienia efektu pod nową nazwą w rozwijanej liście *Effect name*.
- ♦ *Rename Effect* — zmienia nazwę własnego lub standardowego efektu.
- ♦ *Delete Effect* — usuwa dowolny własny lub standardowy efekt. Jeśli usuniesz efekt standardowy, zostanie on przywrócony po ponownym uruchomieniu Fireworks lub otwarciu innego dokumentu.
- ♦ *All On* i *All Off* — odpowiednio włącza lub wyłącza wszystkie zastosowane efekty. Opcja ta ma takie samo działanie jak zaznaczenie lub usunięcie zaznaczeń wszystkich pól wyboru znajdujących się w liście efektów.
- ♦ *Locate Plugins* — umożliwia określenie katalogu z modułami dodatkowymi zgodnymi z Photoshopem, które można wykorzystać w Fireworks. Polecenie to działa w ten sam sposób co opcja *Photoshop Plug-Ins* znajdująca się w zakładce *Folders* okna preferencji Fireworks. Aby ustawienie katalogu z modułami dodatkowymi zostało uwzględnione, musisz ponownie uruchomić Fireworks.

Zapisywanie zmodyfikowanych efektów

Tworzenie własnych efektów jest zajęciem twórczym, przyjemnym i pozwalającym zaoszczędzić wiele czasu w późniejszej pracy z grafiką. Efekty przedstawione na rysunku 12.22 łączą standardowe efekty Fireworks z efektami zapożyczonymi z Photoshopa 5.5.

Rysunek 12.22.

W Fireworks można tworzyć zestawy efektów i zapisywać je pod własnymi nazwami, aby zawsze mieć do nich dostęp



Aby zapisać zmodyfikowany efekt:

1. Po dostosowaniu efektu wykorzystaj go do dowolnego obiektu.
2. Wybierz polecenie *Save Effect As* z rozwijanego menu palety *Effect*. Zostanie otwarte okno dialogowe *Save Effect As*.
3. Wpisz nową nazwę efektu. Gdy wpiszesz taką, która już istnieje, Fireworks wyświetli pytanie, czy chcesz zastąpić istniejący efekt.
4. Po wpisaniu nazwy efektu kliknij przycisk *Save*. Nowa nazwa zostanie wyświetlona w porządku alfabetycznym w liście *Effect Category*.



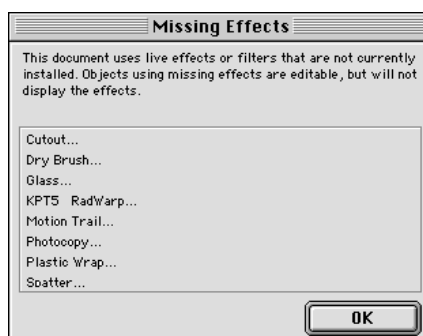
W kolorowej wkładce znajdziesz barwne ilustracje niektórych zapisanych efektów.

Brakujące filtry

Teraz, kiedy już wiesz, że do zapisywanych efektów możesz dołączać wszystkie zewnętrzne filtry, musisz również wiedzieć, że wykorzystujący je dokument wymaga ich obecności w komputerze. Jeżeli spróbujesz na przykład otworzyć dokument kolegi, który używał filtrów niedostępnych w Twoim systemie operacyjnym, Fireworks wyświetli okno dialogowe *Missing Effects* (patrz rysunek 12.23) oznaczające, że pewne efekty są niedostępne. Możesz, oczywiście, zainstalować wymagane filtry, ale tymczasowo możesz również zmodyfikować dokument tak, aby nie musiał korzystać z brakujących plików.

Rysunek 12.23.

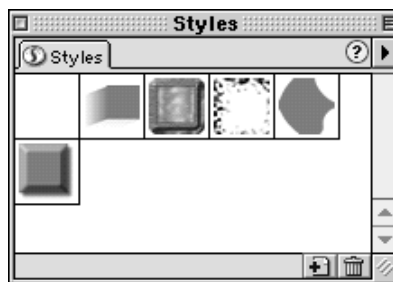
Gdy spróbujesz otworzyć dokument używający filtrów niedostępnych w Twoim systemie, Fireworks wyświetli okno dialogowe *Missing Effects*

**Zapisywanie efektów w paletce Styles**

Innym sposobem na zachowywanie i wywoływanie własnych efektów jest zapisanie ich w postaci stylu. Podobnie jak przy zapisywaniu właściwości wypełnień, obrysów i obiektów tekstowych, w stylach można zapisywać ustawienia Live Effects, a nawet filtrów graficznych używanych jako Live Effects. Jeżeli zapiszesz jako styl jedynie ustawienia efektu, będziesz mógł je zastosować za pomocą jednego kliknięcia myszy. W paletce *Styles* wyświetlane są również miniaturowe podglądy zachowanych efektów (patrz rysunek 12.24).

Rysunek 12.24.

Każdy efekt zachowany jako styl posiada miniaturę przedstawiającą jego wygląd



Aby utworzyć nowy styl z zastosowaniem własnego efektu:

1. Zaznacz obiekt, do którego zastosowany jest Twój efekt.
2. Wybierz z menu polecenie *Window/Styles* lub użyj skrótu klawiaturowego *Shif+F11* (*Shift+F11*), aby otworzyć paletę *Styles*. Możesz też kliknąć jej zakładkę, jeśli znajduje się na ekranie.
3. Kliknij znajdujący się w paletce *Styles* przycisk *New Style*.
4. W oknie dialogowym *Edit Style* wpisz opisową nazwę efektu w polu tekstowym *Name* i usuń zaznaczenia wszystkich opcji z wyjątkiem *Effect*.
5. Kliknij *OK*. W paletce *Styles* pojawi się nowy styl.

Styl zapisany za pomocą powyższej procedury będzie dostępny w każdym dokumencie Fireworks. Aby zastosować efekt, wystarczy, że zaznaczysz obiekt Fireworks i klikniesz wybrany styl.



Jeśli wyeksportujesz swój styl, nie będzie on poprawnie działał na tych komputerach, w których nie ma wszystkich potrzebnych efektów. Możesz się przed tym ustrzec, stosując wyłącznie standardowe Live Effects dostępne w Fireworks.

Złożone kombinacje różnych efektów są bardzo przydatne, ale zapisywanie prostych efektów również pomoże Ci zaoszczędzić wiele czasu. Przy tworzeniu przycisków o wymiarach 88×31 pikseli często używam takiego samego zewnętrznego cienia lub 4-pikselowej płaskiej wewnętrznej fazy. Zapisanie tych efektów jako stylów pozwoliło mi zaoszczędzić trochę czasu i nie muszę codziennie wykonywać tych samych czynności.



Więcej informacji o możliwościach stylów znajdziesz w rozdziale 16.

Xtras

Wiele pozycji znajdujących się w menu *Xtras* dostępnych jest również w palecie *Effect*, jednak wybranie rozszerzenia z menu *Xtras* działa inaczej niż wybranie tego samego *Xtras* z palety *Effect*:

- ♦ Filtry dostępne w menu *Xtras* mogą być stosowane do dowolnych typów zaznaczeń w Fireworks w obu trybach: wektorowym i bitmapowym, podczas gdy te same filtry dostępne w palecie *Effect* mogą być stosowane jedynie w trybie wektorowym.
- ♦ W przeciwieństwie do palety *Effect* zastosowanie filtra z poziomu menu *Xtras* powoduje przekształcenie tekstów i obiektów wektorowych na bitmapy, redukując w ten sposób możliwości ich edycji.

Zanim wybierzesz filtr z menu *Xtras*, musisz zdecydować, jakie obiekty chcesz modyfikować, i odpowiednio je zaznaczyć. Wszystkie *Xtra* instalowane wraz w Fireworks pracują z dowolnymi zaznaczeniami, ale niektóre zewnętrzne rozszerzenia lepiej sprawdzają się w pracy z zaznaczeniami obiektów bitmapowych, a czasami nawet wymagają takich zaznaczeń, aby w ogóle mogły zadziałać.

Obiekty wektorowe

Jak już wcześniej wspomniałem, zastosowanie *Xtra* do obiektu wektorowego lub całej grupy takich obiektów powoduje przekształcenie ich na obrazek bitmapowy. Odrzucane są wszystkie informacje o wektorach, takie jak możliwość skalowania i edycji, typowe dla obiektu wektorowego. Przed zastosowaniem *Xtra* spróbuj użyć jednego z Live Effects, aby zobaczyć, jak będzie wyglądał Twój obiekt po zastosowaniu filtra. Gdy obiekt wektorowy zostanie przekształcony na bitmapę, będziesz mógł cofnąć tę operację jedynie za pomocą polecenia *Undo* lub palety *History*.

Gdy stosujesz *Xtra* do obiektu wektorowego, Fireworks wyświetli ostrzeżenie, że obiekt zostanie przekształcony na bitmapę. Możesz wyłączyć wyświetlanie tego okna poprzez zaznaczenie pola wyboru z etykietą „don't show again” („nie wyświetlaj ponownie”). Proponuję jednak pozostawić tę opcję niezaznaczoną, dopóki nie przeprowadzisz kilku takich konwersji. Jeśli przypadkowo przekształcisz obiekt wektorowy na bitmapowy i zapiszesz dokument, wszystkie informacje o wektorach zostaną bezpowrotnie usunięte.



Niekiedy jednak najlepsze rezultaty możesz uzyskać poprzez połączenie ze sobą grafiki wektorowej z bitmapową. Jeśli chcesz użyć *Xtra*, pozwalającego na wprowadzenie nowych elementów poza zaznaczonym obszarem (na przykład filtr *Eye Candy Fire*, który tworzy płomień wokół obrazka), możesz zastosować filtr do kopii obiektu, a następnie umieścić powstały obrazek za oryginalnym obiektem i zgrupować je. Nadal będziesz mógł zmieniać kolory obiektu wektorowego i stosować do niego Live Effects. Jeśli zmienisz rozmiary obiektu, powinieneś usunąć obrazek i zastosować zachowane ustawienia filtra do nowej kopii obiektu. Jeżeli używasz *Xtra*, które modyfikuje obszary znajdujące się wewnątrz zaznaczenia, spróbuj zastosować filtr do kopii obiektu, a następnie wykorzystać tę kopię jako maskę alfa oryginalnego obiektu. Nie wchodząc w tryb edycji grafiki bitmapowej, można w ten sposób uzyskać wiele interesujących efektów.

Aby zastosować *Xtra* do obiektu wektorowego, zaznacz ten obiekt i wybierz żądane polecenie z menu *Xtras*.

Obiekty bitmapowe

Stosowanie *Xtra* do obiektów bitmapowych jest zdecydowanie łatwiejsze. Musisz pamiętać jedynie, że niektóre z nich rysują dodatkowe elementy na zewnątrz zaznaczenia, aby utworzyć efekt imitujący poruszenie lub zewnętrzny cień. Jeśli obiekt bitmapowy ma takie same wymiary jak obszar roboczy, efekt będzie niewidoczny, ponieważ znajdzie się poza obszarem roboczym albo (w przypadku niektórych *Xtras*) nie zostanie w ogóle stworzony. Przed zastosowaniem filtra powiększ obszar roboczy, aby zapewnić mu trochę miejsca.

Aby zastosować *Xtra* do obiektu bitmapowego, zaznacz go i wybierz żądany filtr z menu *Xtras*.

Zaznaczanie w obiektach bitmapowych

Wiele filtrów najlepiej działa w odniesieniu do zaznaczeń tworzonych w obrazkach bitmapowych, gdyż mogą wówczas utworzyć różnicę pomiędzy obszarem znajdującym się wewnątrz i obszarem znajdującym się na zewnątrz zaznaczenia. Najczęściej złożone zaznaczenia, takie jak te tworzone narzędziami *Magic Wand* lub *Polygon Lasso*, sprawdzają się lepiej niż proste, prostokątne lub okrągłe. Im bardziej złożone zaznaczenia, tym więcej jest obszarów, w których filtr może utworzyć dodatkowe elementy, takie jak fazy, cienie lub tekstury.



Utworzenie zaznaczenia nie oznacza, że *Xtra* będzie mogło działać jedynie wewnątrz niego. Mimo że większość filtrów działa wewnątrz obszarów zaznaczonych, niektóre tworzą dodatkowe elementy również poza ich obszarem. Zaznaczenie służy do wskazania centralnego punktu, od którego *Xtra* rozpoczyna swoje działanie.

Aby zastosować *Xtra* do zaznaczenia w obiekcie bitmapowym, w trybie edycji grafiki bitmapowej użyj jednego z narzędzi *Marquee* do utworzenia zaznaczenia, a następnie wybierz odpowiedni filtr z menu *Xtras*.



Więcej informacji o tworzeniu zaznaczeń w obiektach bitmapowych znajdziesz w rozdziale 6.

Fałszywe zaznaczenia

Niektóre filtry ignorują utworzone zaznaczenia i są stosowane do całych obiektów bitmapowych. Jeśli znajdziesz filtr, który będzie funkcjonował w taki właśnie sposób, możesz temu zaradzić, tworząc „fałszywe zaznaczenie”. Skopiuj w tym celu utworzone zaznaczenie do schowka i wklej je jako nowy obiekt bitmapowy.



Wszystkie filtry z pakietu Kai's Power Tools 5 (opisywane w jednym z kolejnych podrozdziałów) są stosowane do całych obiektów bitmapowych i jeśli zechcesz ograniczyć ich działanie do wybranych fragmentów obrazka, będziesz musiał wykonać fałszywe zaznaczenie.

Aby utworzyć fałszywe zaznaczenie:

1. Wybierz z menu polecenie *Modify/Edit Bitmap* lub użyj skrótu klawiaturowego *Ctrl+E (Command+E)*, aby przejść do trybu edycji grafiki bitmapowej.
2. Wybierz jedno z narzędzi *Marquee* z palety narzędziowej i zaznacz obszar, do którego chcesz zastosować *Xtra*.
3. Skopiuj zaznaczenie do schowka za pomocą polecenia *Edit/Copy* lub skrótu klawiaturowego *Ctrl+C (Command+C)*.
4. Wklej zaznaczenie z powrotem do dokumentu za pomocą polecenia *Edit/Paste* lub skrótu klawiaturowego *Ctrl+V (Command+V)*.

Zaznaczenie zostanie wklejone jako nowy obiekt bitmapowy i umieszczone nad obszarem, z którego zostało skopiowane. Mimo że obiekt bitmapowy posiada ramkę selekcji, ma takie same wymiary i kształt jak oryginalny obiekt skopiowany do schowka.

5. Zastosuj do nowego obiektu bitmapowego filtr, wybierając jego nazwę z menu *Xtras*. *Xtra* zostanie zastosowane tylko do nowego obiektu.
6. Wybierz z menu polecenie *Modify/Exit bitmap mode*, użyj skrótu klawiaturowego *Ctrl+Shift+E (Command+Shift+E)* lub kliknij znajdujący się na dole okna dokumentu przycisk *STOP*, aby powrócić do trybu edycji grafiki wektorowej.

Oryginalny obiekt bitmapowy oraz ten, który utworzyłeś i do którego zastosowałeś filtr, są teraz połączone w jeden obiekt. W rezultacie zmodyfikowany został jedynie zaznaczony obszar.

Stosowanie Xtras do wielu obiektów jednocześnie

Xtras można stosować również do zaznaczeń lub grup obiektów. Jeżeli zaznaczenie lub grupa zawiera jakiś obiekt wektorowy, zostanie on przekształcony na obiekt bitmapowy — tak samo jak w przypadku stosowania filtrów do pojedynczych obiektów. Stosując *Xtra* do wielu obiektów jednocześnie, musisz pamiętać o następujących rzeczach:

- ♦ Jeśli zastosujesz *Xtra* do zaznaczonych obiektów w trybie edycji grafiki wektorowej, zostanie ono uruchomione wielokrotnie, dla każdego obiektu z osobna. Jeżeli zaznaczysz trzy obiekty, *Xtra* zostanie uruchomione trzy razy (kolejno dla każdego obiektu). Jeśli klikniesz przycisk *Cancel* znajdujący się w oknie dialogowym filtra, cała operacja będzie anulowana i nie zostanie zmodyfikowany żaden obiekt.

- ♦ Jeśli zastosujesz *Xtra* do grupy obiektów, filtr zostanie uruchomiony tylko raz, jak dla pojedynczego obiektu. Wszystkie obiekty staną się jednym bitmapowym i nie będziesz mógł ich rozdzielić. Aby zgrupować ze sobą wiele obiektów, zaznacz je i wybierz z menu polecenie *Modify/Group* lub użyj skrótu klawiaturowego *Ctrl+G* (*Command+G*).



Inaczej działają jedynie filtry *Adjust Color*, *Blur*, *Other* i *Sharpen*, które są instalowane razem z *Fireworks* (znajdują się poniżej pierwszego separatora w menu *Xtras*). Funkcjonują one z zaznaczonymi obiektami tak, jakby były zgrupowane.

Różnica w działaniu filtrów z grupami i zaznaczeniami obiektów jest dość przydatna. Załóżmy, że utworzyłeś pięć obiektów, które chcesz wykorzystać jako przyciski interfejsu nawigacyjnego. Jeśli chcesz zastosować do nich wszystkich filtr z takimi samymi ustawieniami, zgrupuj je i wybierz *Xtra*. Jeśli jednak chcesz zastosować do nich taki sam filtr, ale z różnymi ustawieniami (żeby na przykład do każdego dodać nieco inną teksturę), tylko je zaznacz i zastosuj *Xtra*.



Większość *Xtras* po uruchomieniu ma takie same ustawienia, jakie miały przy ostatnim wykorzystaniu. Gdy zastosujesz filtr do grupy obiektów, przy drugim uruchomieniu *Xtra* będzie miał takie same ustawienia, jakie nadałeś mu przy pierwszym obiekcie. Ta cecha filtrów pozwala zastosować podobny efekt do wielu różnych obiektów. W niektórych *Xtras* możesz również zachować ich ustawienia.

Zewnętrzne filtry zgodne z Photoshopem

Dotychczas dowiedziałeś się, co możesz osiągnąć za pomocą Live Effects i Xtras instalowanych wraz z *Fireworks*, ale to dopiero początek. Dostępnych jest wiele zgodnych z Photoshopem filtrów typu moduł dodatkowy, produkowanych przez wiele różne firmy.



Fireworks obsługuje filtry zgodne z Photoshopem, ale niektórzy producenci tworzą filtry przeznaczone jedynie dla Photoshopa, które nie działają w innych aplikacjach. Lista filtrów uznanych przez program za niezgodne znajduje się w pliku *Disabled plugins.txt* w katalogu *Xtras Fireworks*. To, że filtr nie znajduje się na tej liście, nie oznacza jeszcze, że na pewno będzie działał w *Fireworks*. Zawsze, jeśli to możliwe, przed zakupem filtra dowiedz się u producenta oprogramowania, czy jest on zgodny z *Fireworks*.

Instalowanie pakietów zewnętrznych filtrów

Większość pakietów filtrów posiada programy instalacyjne. Przed rozpoczęciem instalacji zamknij *Fireworks*. I tak będziesz go musiał ponownie uruchomić, aby móc korzystać z tych filtrów. Gdy program instalacyjny zapyta Cię o położenie katalogu z modułami dodatkowymi Photoshopa, podaj lokalizację katalogu *Xtras Fireworks* wewnątrz folderu *Configuration*. Jeśli pakiet nie posiada programu instalacyjnego, musisz ręcznie skopiować wszystkie filtry do katalogu *Xtras*.



W Windows ścieżka dostępu do katalogu programu *Fireworks* to przeważnie: *C:\Program Files\Macromedia\Fireworks 4*. W MacOS znajduje się ona przeważnie w katalogu *Macintosh HD:Applications: Fireworks 4*.

Po zakończeniu instalacji uruchom Fireworks. W menu *Xtras* i rozwijanej liście *Effects Category* w palecie *Effect* (jeśli Fireworks może używać filtrów jako Live Effects) powinny pojawić się nowe opcje. Przeważnie jest to podmenu zawierające wiele nowych filtrów. Niekiedy nowe efekty umieszczane są w menu istniejących. Jeśli masz na przykład podmenu *Distort* (niektóre z filtrów Photoshopa 5 tworzą takie podmenu) i zainstalujesz *Xtra*, które również należy do tej kategorii, nie zobaczysz nazwy filtra, dopóki nie otworzysz podmenu *Distort*.



Gdzie możesz znaleźć więcej filtrów? Na dobry początek odwiedź stronę The Plugin Site (www.thepluginsite.com), gdzie znajdziesz wiele filtrów i łączy. Inne miejsca to: Alien Skin (www.alienskin.com), Furbo Filters (www.furbo-filters.com), VanDerLee (www.v-d-l.com) i, oczywiście, filtry zgodne z Photoshopem sprzedawane przez Adobe (www.adobe.com).

Wykorzystywanie filtrów w wielu aplikacjach

Jeśli oprócz Fireworks używasz jeszcze jakiejś innej aplikacji do edycji grafiki, być może masz już w swoim komputerze wiele filtry, które możesz wykorzystać również w Fireworks.

Współużytkowanie filtrów przez wiele aplikacji rozszerza ich możliwości i pozwala przyspieszyć pracę, gdyż nie musisz przechodzić pomiędzy aplikacjami, aby zastosować określony efekt.

Oprócz Fireworks istnieje kilka innych aplikacji, które używają filtrów zgodnych z Photoshopem:

- ♦ Adobe Photoshop i Illustrator
- ♦ Macromedia FreeHand i Director
- ♦ Corel Photo-Paint i CorelDRAW

Mam około sześciu lub siedmiu aplikacji używających filtrów, więc przechowuję filtry w jednym katalogu (niezależnym od wszystkich aplikacji) i ustawiam go jako katalog modułów dodatkowych dla wszystkich aplikacji. Można również instalować filtry wielokrotnie, dla każdej aplikacji osobno.

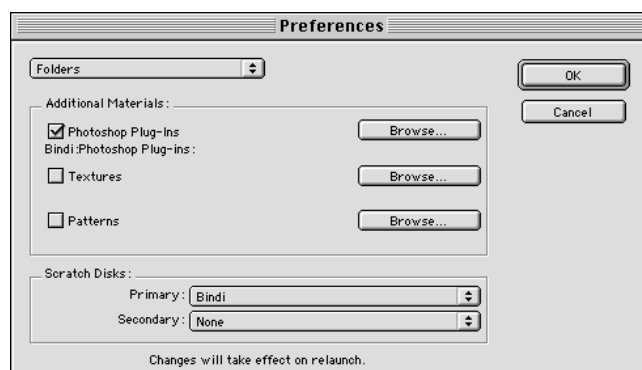
Być może masz tylko jedną aplikację korzystającą ze standardowych filtrów, na przykład Photoshopa. W takim przypadku możesz wskazać katalog modułów dodatkowych tej aplikacji jako dodatkowy katalog *Xtras* dla Fireworks.

Aby zdefiniować dodatkowy katalog filtrów:

1. Wybierz z menu polecenie *Edit/Preferences*.
Zostanie otwarte okno dialogowe *Preferences*.
2. Kliknij zakładkę *Folders* (wybierz opcję *Folders* w MacOS) (patrz rysunek 12.25).
3. Zaznacz opcję *Photoshop Plug-Ins*.
4. Kliknij przycisk *Browse* znajdujący się obok opcji *Photoshop Plug-Ins*.
Fireworks wyświetli nawigacyjne okna dialogowe.

Rysunek 12.25.

Fireworks może używać filtrów znajdujących się w innym katalogu w Twoim komputerze, na przykład katalogu modułów dodatkowych Photoshopa



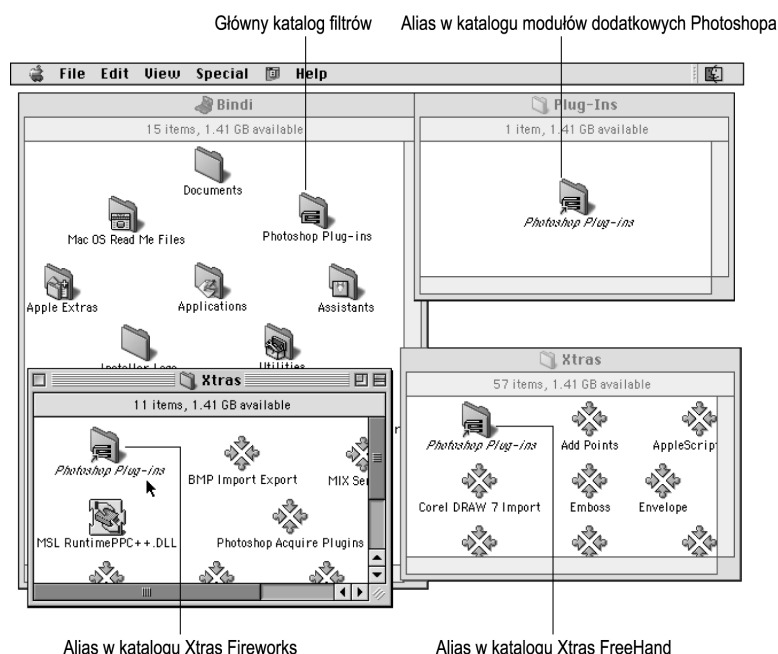
5. Zaznacz katalog zawierający filtry, które chcesz wykorzystać w Fireworks. Kliknij **OK**.
6. Aby zmiany zostały uwzględnione w menu *Xtras* i można było używać nowych filtrów, musisz ponownie uruchomić Fireworks.

Wykorzystywanie skrótów (aliasów) do katalogów modułów dodatkowych

Inną metodą definiowania katalogów z modułami dodatkowymi jest umieszczanie w katalogu *Xtras Fireworks* skrótów (aliasów) do tych katalogów. Jest to bardzo intuicyjny sposób określania lokalizacji filtrów, który pozwala on również na zdefiniowanie więcej niż jednego dodatkowego katalogu z modułami dodatkowymi (patrz rysunek 12.26).

Rysunek 12.26.

Umieść skróty (aliasy) do katalogów z dodatkowymi filtrami w katalogu *Xtras Fireworks*



Aby w Windows utworzyć skrót do katalogu z filtrami, kliknij go prawym przyciskiem myszy i przeciągnij do katalogu *Xtras Fireworks*. Po zwolnieniu przycisku myszy zostanie wyświetlone kontekstowe menu, z którego wybierz polecenie *Utwórz skrót*. W MacOS, przeciągając katalog filtrów do katalogu *Xtras Fireworks*, wciśnij klawisze *Command+Option*, co spowoduje automatyczne umieszczenie aliasu w katalogu z modułami dodatkowymi.

Alien Skin Eye Candy

Eye Candy to popularny pakiet filtrów, które możesz instalować jako *Xtras* w Fireworks. Razem z Fireworks instalowany jest pakiet trzech filtrów — *Eye Candy 4000 LE*. Nawet jeśli nie posiadasz pełnego pakietu *Eye Candy 4000*, w tym podrozdziale znajdziesz opisy możliwości tych filtrów i będziesz mógł ocenić jakość i przydatność podobnych pakietów.



Firma Alien Skin tak zoptymalizowała swój pakiet filtrów *Eye Candy 4000*, aby można ich było używać jako Live Effects w Fireworks. a także Udostępniła też program do aktualizacji starszej wersji *Eye Candy 3.1*. Znajdziesz go na stronie firmy Alien Skin (www.alienskin.com) lub bezpośrednio na stronie *Eye Candy* (www.eyecandy.com).

W tym podrozdziale zajmiemy się klasycznymi efektami, takimi jak fazowanie, zewnętrzne cienie, dym, poruszenie i zniekształcanie. Filtry *Eye Candy* są doskonałym wprowadzeniem do wszystkich innych pakietów filtrów, ponieważ należą do tych efektów, które każdy projektant grafiki dla Internetu wykonuje na co dzień.

Oto zestawienie niektórych możliwości filtrów *Eye Candy*:

- ♦ Każdy z filtrów posiada własne ustawienia, pozwalające na szybkie stosowanie ich. Dodatkowo w liście gotowych ustawień możesz zapisywać własne parametry filtrów i wykorzystywać je w przyszłości.
- ♦ Dynamiczny podgląd umożliwia powiększanie i pomniejszanie grafiki w celu dokonywania precyzyjnych modyfikacji.
- ♦ Wszystkie filtry z pakietu *Eye Candy* mają wspólny interfejs, więc nie musisz się uczyć obsługi każdego z filtrów osobno (patrz rysunek 12.27).

W tabeli 12.3 znajdziesz opisy działania wszystkich filtrów wchodzących w skład pakietu *Eye Candy*. Większość z nich jest wspólna dla wersji 4000 i starszej 3.1. Jednak w wersji 4000 filtry zostały uzupełnione o nowe właściwości.



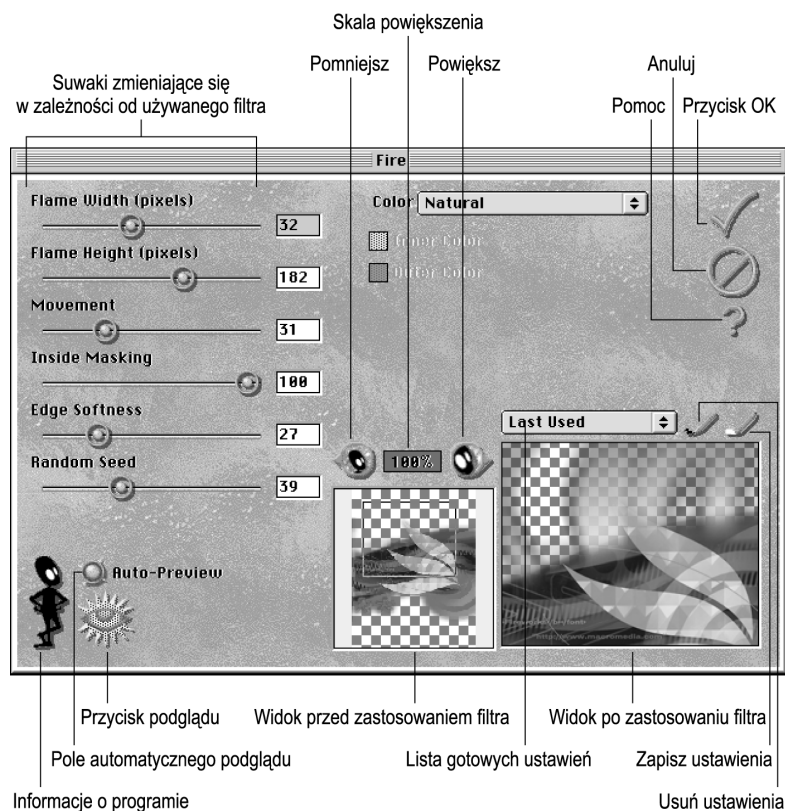
Wiele filtrów *Eye Candy* dodaje elementy poza obszarem zaznaczonym, dlatego też ich działanie w dużym stopniu zależy od zaznaczenia utworzonego w obiekcie bitmapowym i odległości pomiędzy tym obiektem a krawędziami obszaru roboczego.

Jiggle

Filtr *Jiggle* tworzy niepowtarzalne zniekształcenie obrazka oparte na losowo rozmieszczanym „wrzeniu”. Tworzony w ten sposób deseń wygląda o wiele bardziej przypadkowo i naturalnie (mniej komputerowo) niż wiele innych zniekształcających filtrów. Zaznaczony obszar po zastosowaniu filtra może wyglądać tak, jakby wrzał, był żelowany lub rozbity.

Rysunek 12.27.

Filtry Eye Candy słyną z dynamicznego interfejsu i łatwego dostępu do gotowych ustawień. Na ilustracji widać logo Fireworks „rozpalane” za pomocą filtra Fire



Aby użyć filtra *Jiggle*, zaznacz obrazek i:

1. Wybierz z menu polecenie *Xtras/Eye Candy 4000 (lub 3.1)/Jiggle*.

Zostanie otwarte okno dialogowe *Jiggle* (patrz rysunek 12.28).

2. Za pomocą kontrolerek dostosuj ustawienia efektu:

- ♦ *Bubble Size slider* — ustawia częstotliwość zniekształceń. Im mniejsza wartość, tym bliżej siebie położone są zniekształcenia.
- ♦ *Warp Amount* — steruje stopniem zniekształcenia.
- ♦ *Twist* — steruje mierzonym w stopniach poziomem skręcenia efektu.
- ♦ *Rozwijana lista Movement Type* — można z niej wybrać sposób zniekształcania obrazka. Do wyboru mamy *Bubbles* — równomierne zniekształcenie, *Brownian Motion* — brak uporządkowania ruchu „bąbelków” (symulowane ruchy Browna) i *Turbulence* — bardzo wyraźne zniekształcenia obrazka.

3. Za pomocą przycisku *Save Preset* możesz zapisać własne ustawienia efektu. Po zakończeniu kliknij *OK*.

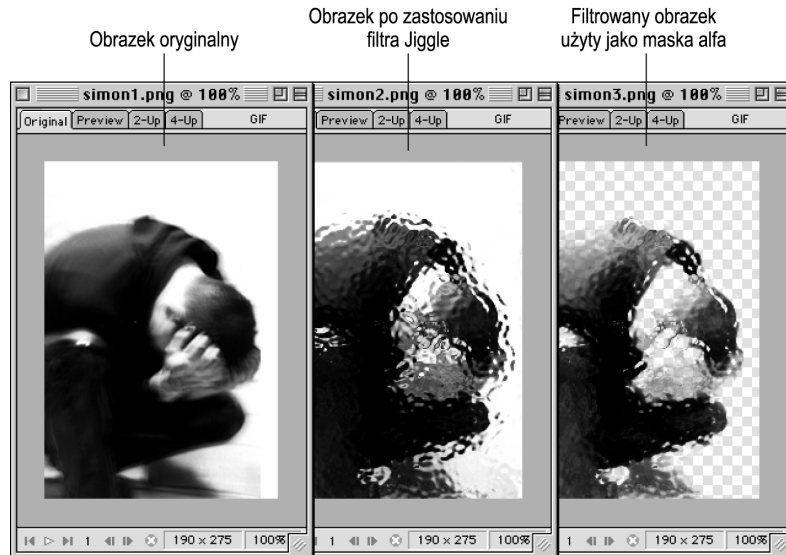
Efekt zostanie zastosowany do obrazka.

Tabela 12.3. *Alien Skin Eye Candy 4000*

Filtr	Opis
Antimatter	Odwraca jasność obrazka, nie wpływając przy tym na jego barwy i nasycenie. Na przykład ciemna czerwień staje się jasną czerwiecią, ale wciąż pozostaje czerwiecią
Bevel Boss (Carve, Inner Bevel i Outer Bevel w 3.1) (faza)	Wytłacza lub rzeźbi zaznaczony obszar w obiekcie. W wersji 4000 znajduje się dodatkowo edytor fazowania umożliwiający dostosowanie efektu
Chrome	Efekt metalizowania symulujący chrom, srebro, złoto i inne metale
Corona (tylko w 4000) (korona)	Tworzy efekty astronomiczne, np. jak chmury gazowe i wybuchy na słońcu
Cutout	Wycina obszar zaznaczenia w obrazku i dodaje do niego cień. Zaznaczenie wygląda wówczas jak wnęką w obrazku
Drip (tylko w 4000)	Tworzy wyrafinowany efekt świeżej farby
Fire	Tworzy realistyczny efekt płonącego obszaru zaznaczenia lub całego obiektu
Fur	Nanosi na obrazek losowo rozmieszczone kępki futra
Glass	Symuluje nałożenie tafli kolorowego szkła
Gradient Glow (Glow w 3.1)	Otacza krawędzie obiektu lub zaznaczenia półprzezroczystą poświatą. W wersji 4000 znajduje się dodatkowo edytor gradientu umożliwiający dostosowanie efektu
HSB Noise	Dodaje do obrazka „szum”, zmieniając jego barwy, nasycenie, jasność i przezroczystość
Jiggle	Tworzy efekt wrzenia, żelowania lub rozbicia
Marble (tylko w 4000)	Tworzy teksturę marmurową
Melt (tylko w 4000)	Tworzy efekt roztopiania się obiektów
Motion Trail	Tworzy wrażenie ruchu poprzez dodanie na zewnątrz obiektu smug biegnących w jednym kierunku
Shadowlab (Drop Shadow i Perspective Shadow w 3.1)	Dodaje cień zewnętrzny lub naturalny cień perspektywiczny do zaznaczonego obszaru lub całego obiektu
Smoke	Tworzy dym wychodzący z zaznaczonego obszaru lub całego obiektu
Squint	Rozmywa zaznaczony obszar lub cały obiekt, które wyglądają tak, jakby były oglądane przez krótkowidza
Star	Tworzy gwiazdy i inne wielokątne kształty
Swirl	Dodaje do obrazka losowo rozmieszczone wiry
Water Drops	Dodaje do obrazka losowo rozmieszczone krople wody
Weave	Stosuje do obrazka efekt plecionki
Wood (tylko w 4000)	Tworzy teksturę drewna

Rysunek 12.28.

Filtr *Jiggle* tworzy naturalnie wyglądające zniekształcenie poprzez zastosowanie efektu wrzenia. Trzeci obrazek (po prawej) jest oryginalnym obrazkiem, na który jako maska alfa został nałożony obrazek filtrowany. W przezroczystych obszarach obrazka wyświetlany jest zmieniający się kolor obszaru roboczego

**Shadowlab — Perspective Shadow w 3.1**

Zwykle zewnętrzne cienie są często wykorzystywane w grafice. Filtr *Eye Candy 4000 Shadowlab* lub jego poprzednik w 3.1 — *Perspective Shadow* umożliwia tworzenie bardziej realistycznych cieni imitujących te powstałe dzięki światłu słonecznemu. Po zastosowaniu efektu zaznaczenie wygląda tak, jakby zostało podniesione oraz oświetlone od góry i z przodu. Cień jest przyporządkowywany do obiektu, tworząc w ten sposób wrażenie trójwymiarowej perspektywy.

Aby użyć filtru *Shadowlab* lub *Perspective Shadow*, zaznacz obiekt i:

1. Wybierz z menu polecenie *Xtras/Eye Candy 4000/Shadowlab* lub *Xtras/Eye Candy 3.1/Perspective Shadow*.

Zostanie otwarte okno dialogowe *Shadowlab* lub *Perspective Shadow*.

2. Wybierz jeden z gotowych zestawów ustawień efektu lub ustaw pożądane atrybuty za pomocą następujących kontrolerek:

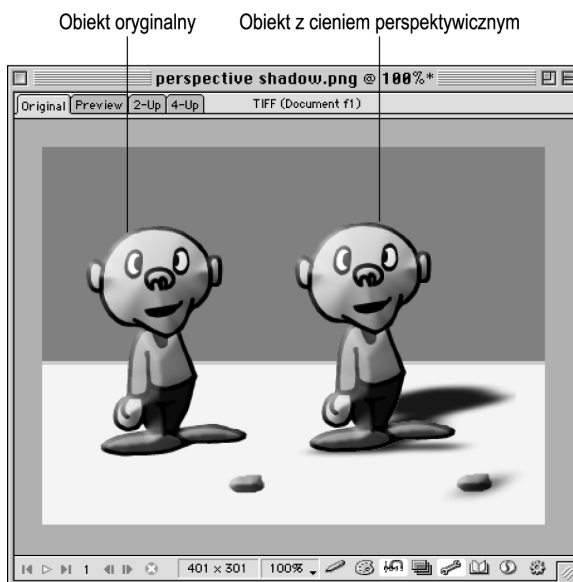
- ♦ *Vanishing Point Direction* — określa kierunek cienia rzucanego przez obszar zaznaczony. Cień zawsze będzie padał za tym obszarem.
- ♦ *Vanishing Point Distance* — określa odległość znajdującego się na horyzoncie punktu zbiegu od obszaru zaznaczonego. Im niższe wartości, tym cień znajduje się bliżej obiektu.
- ♦ *Shadow Length* — definiuje długość cienia, nie wpływając przy tym na jego grubość. Im niższe wartości, tym krótszy cień.
- ♦ *Blur* — steruje rozmyciem krawędzi cienia. Wysokie wartości powodują większe rozmycie i utworzenie efektu oddalonego źródła światła.
- ♦ *Opacity* — steruje przezroczystością całego cienia.
- ♦ *Color* — zmienia kolor cienia.

3. Jeśli chcesz, możesz za pomocą przycisku *Save Preset* zapisać swoje ustawienia filtra. Po zakończeniu kliknij przycisk *OK*.

Efekt zostanie zastosowany do obrazka (patrz rysunek 12.29).

Rysunek 12.29.

*Filtry Candy 4000
Shadowlab
i Eye Candy 3.1
Perspective
Shadow
umożliwiają
tworzenie
realistycznych,
trójwymiarowych
cieni. Po lewej
stronie ilustracji
znajduje się
oryginalny obiekt
wektorowy,
zaś po prawej
— obiekt bitmapowy
po zastosowaniu
filtra Perspective
Shadow*



Kai's Power Tools 5

Filtry z pakietu Kai's Power Tools 5 wyróżnia fakt, że pozwalają one dokonywać radykalnych modyfikacji obrazków. Po zastosowaniu jednego z *Xtras* można uzyskać obrazek wyglądający zupełnie inaczej niż oryginalna grafika. Prawdę mówiąc, sporo pracy kosztuje takie ustawienie filtra, aby obrazki były rozpoznawalne.



Kai w nazwie Kai's Power Tools to twórca pakietu filtrów — Kai Krause, człowiek-legenda wśród grafików komputerowych.

Oto najważniejsze możliwości, jakie daje pakiet KPT 5:

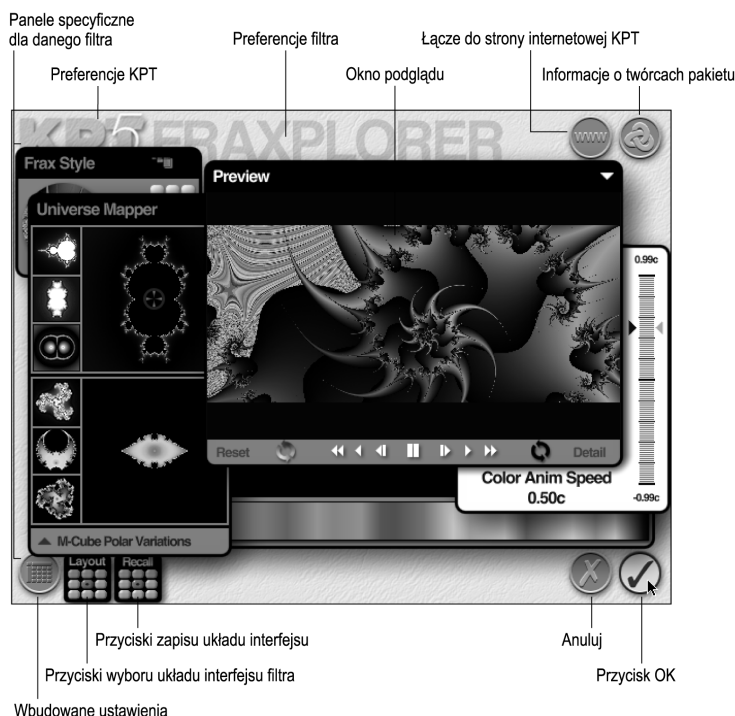
- ♦ złożone maskowanie i opcje przezroczystości,
- ♦ złożone trójwymiarowe oświetlenie i opcje dotyczące otoczenia obiektu,
- ♦ interaktywne okna podglądu,
- ♦ wbudowane ustawienia filtrów wraz z ich miniaturowymi podglądami,
- ♦ wspólny dla wszystkich filtrów pakietu interfejs użytkownika (patrz rysunek 12.30).



W kolorowej wkładce możesz zobaczyć, jakie możliwości daje filtr *FraxPlorer*.

Rysunek 12.30.

Interfejs filtrów z pakietu KPT 5 na początku może wydawać się skomplikowany, ale zawiera wiele użytecznych opcji. Filtr zaprezentowany na ilustracji to FraxPlorer



W tabeli 12.4 znajduje się zestawienie wszystkich filtrów należących do pakietu KPT 5.

Tabela 12.4. Kai's Power Tools 5

Filtr	Opis
<i>Blurrrr</i>	Zawiera prawie wszystkie możliwe efekty rozmycia: wirówki, powiększenia, spirale i poruszenia
<i>Noize</i>	Różne efekty „szumu”, m.in. szum przezroczysty
<i>RadWarp</i>	Tworzy lub poprawia efekt „rybiego oka”
<i>Smoothie</i>	Oferuje wiele metod łatwego i szybkiego oczyszczania postrzępionych krawędzi
<i>Frax4D</i>	Tworzy trój- lub czterowymiarowe fraktale. Czterowymiarowy fraktal wygląda jak poskręcana trójwymiarowa wersja
<i>FraxFlame</i>	Tworzy z fraktali efekt imitujący ogień. W rezultacie powstają obrazki wyglądające jak fotografie sztucznych ogni robione przy długim czasie naświetlania
<i>FraxPlorer</i>	Niesamowity eksplorator fraktali umożliwiający tworzenie w czasie rzeczywistym filmów fraktalnych. Możesz go wykorzystać do projektowania wspaniałych tekstur i obrazków tła lub po prostu do zabawy
<i>FiberOptix</i>	Nakłada na obrazek trójwymiarowe włókna, dołączając do nich maskę. Możesz tworzyć „kosmate” obiekty i łatwo je komponować z pozostałymi elementami grafiki
<i>Orb-It</i>	Tworzy bardzo szczegółowe, trójwymiarowe kule. Możesz go wykorzystać do tworzenia baniek, kropel deszczu, soczewek i zniekształceń
<i>ShapeShifter</i>	Tworzy z masek trójwymiarowe kształty, np. mapy otoczenia i tekstury



Pakiet KPT 5 zawiera również pakiet Kai's Power Tools 3 składający się z 19 użytecznych modułów dodatkowych, które jeszcze bardziej podnoszą wartość i użyteczność KPT 5.

RadWarp

Filtr *KPT RadWarp* symuluje efekt fotograficzny nazywany beczką. Możesz wykorzystać efekt rybiego oka, aby utworzyć fantastyczne warianty grafiki, lub przeciwny do rybiego oka efekt beczki.



Nawet jeśli utworzysz jakieś zaznaczenie, wszystkie filtry *KPT 5* oddziałują na cały obiekt bitmapowy. Jeśli chciałbyś zastosować efekt jedynie do wybranego fragmentu obrazka, w podrozdziale „Fałszywe zaznaczenia” przeczytaj, jak sobie z tym poradzić.

Aby użyć filtra *RadWarp*, zaznacz obiekt bitmapowy i:

1. Wybierz z menu polecenie *Xtras/KPT 5/RadWarp*.

Zostanie otwarte okno dialogowe *RadWarp* (patrz rysunek 12.31).

Rysunek 12.31.

Filtr *RadWarp* dostarcza wiele zabawy i tworzy skrajne efekty, na przykład bardzo dziwnie wyglądające twarze



Standardowo wszystkie okna dialogowe KPT 5 są otwierane w trybie pełnoekranowym, ale jeśli chcesz, możesz je skalować do predefiniowanych rozmiarów. Przytrzymaj klawisz *Ctrl* (*Command*) i wciśnij klawisz 1 — dla wymiarów 640×480, 2 — dla 800×600, 3 — dla 1024×768, 4 — dla 1152×870, 5 — dla 1280×1024 lub 0 — dla trybu pełnoekranowego. Układy okien są również ustawiane jako *Panel Auto Popup*, co, moim zdaniem, jest rozpraszające. Kliknij nazwę filtra wyświetlaną na górze jego okna dialogowego, aby wybrać opcje panelu. Jeśli masz monitor pracujący w niskiej rozdzielczości, najlepszym wyborem jest tryb *Panel Solo*.

2. Ustaw żądane parametry efektu za pomocą następujących kontrolerek:

- ♦ *Alpha slider* — steruje dodawaniem okrągłych zniekształceń;
- ♦ *Beta slider* — steruje dodawaniem kwadratowych zniekształceń;

- ♦ *X Center* — ustawia poziomy środek położenia zniekształceń;
- ♦ *Y Center* — ustawia pionowy środek położenia zniekształceń.



Położenie środków zniekształceń możesz także modyfikować, przeciągając je za pomocą myszy w oknie podglądu.

Rotacja powoduje obrócenie obrazka.

3. Kliknij *OK*, aby zastosować efekt.

Efekt zostanie zastosowany do obrazka.

ShapeShifter

Podczas pracy z obiektami wektorowymi w Fireworks możesz wykorzystywać Live Effects do uzyskiwania zadziwiających, trójwymiarowych efektów. Jeśli kiedykolwiek próbowałeś stworzyć taki sam efekt za pomocą Live Effects przeznaczonych dla obiektów bitmapowych, prawdopodobnie byłeś zawiedziony wynikami. Filtr *ShapeShifter* z pakietu KPT 5 umożliwia tworzenie obiektów bitmapowych, które mogą śmiało konkurować z obiektami wektorowymi.

Aby użyć filtra *ShapeShifter*, zaznacz obiekt i:

1. Wybierz z menu polecenie *Xtras/KPT 5/ShapeShifter*.

Zostanie otwarte okno dialogowe *ShapeShifter* (patrz rysunek 12.32).

Rysunek 12.32.

Wykorzystanie filtra *ShapeShifter* do obiektów bitmapowych pozwala osiągnąć trójwymiarowy wygląd, który może konkurować z podobnymi efektami tworzonymi za pomocą Live Effects stosowanymi do obiektów wektorowych



2. Kliknij miniaturowy podgląd znajdujący się w panelu *Main Shape*, aby zaimportować maskę. Maski określają sposób dodawania do obrazków trójwymiarowych kształtów. Za pomocą atrybutów *Bevel Scale* i *Height* zdefiniuj wielkość efektu 3D. Można wybierać spośród trzech różnych trybów fazowania.



Niestety, filtry *KPT 5* nie mogą wykorzystywać jako masek obrazków zapisanych w formacie PNG. Jeżeli chcesz utworzyć maskę dla *KPT 5*, wyeksportuj ją z Fireworks w formacie TIFF.

3. W panelu *3D Lighting* dodaj źródła światła za pomocą przycisku +. Możesz przeciągać je w inne położenia, aby zmienić układ odbłasków i cieni tworzonych w obrazku.
4. W panelu *Bump Map* dodaj do obrazka trójwymiarową teksturę oraz ustaw jej skalę i wysokość. Skalowanie powoduje powiększenie tekstury. Wysokość definiuje wielkość trójwymiarowego efektu tworzonego przez nakładaną teksturę.
5. W panelu *Glow* dodaj do obrazka kolorowy blask. Możesz określić przesunięcie blasku względem obrazka i modyfikować jego przezroczystość.



Za pomocą ikony oka znajdującej się w panelu *Glow* możesz wyświetlać i ukrywać blask tak samo, jak to robiłeś w jednej z palet Fireworks — *Layers* — z warstwami.

6. W panelu *Shadow* dodaj do obrazka cień. Podobnie jak w przypadku blasku możesz przesunąć cień względem obrazka, wybrać jego kolor i określić przezroczystość.
7. W panelu *Top Mask* możesz zaimportować inną maskę do utworzenia efektu płaskorzeźby na trójwymiarowym obiekcie, co powoduje powstanie efektu odbitej pieczęci.
8. W panelu *Environment Map* załaduj obrazek, który zostanie wykorzystany jako mapa otoczenia obiektu. Obrazek ten będzie odbijany przez trójwymiarowy kształt, tak jak niebo odbija się w spokojnym jeziorze. Pozwala to zwiększyć wrażenie głębi obrazka.



Ustawienia mapy otoczenia również możesz modyfikować za pomocą myszy w oknie podglądu.

9. Kliknij *OK* (znacznik), aby zastosować efekt.
Efekt zostanie zastosowany do obrazka.

Podsumowanie

Efekty odgrywają ważną rolę w grafice internetowej. Zwłaszcza wtedy, gdy są wykorzystywane do tworzenia różnych wersji przycisków reagujących na zdarzenia myszy. Fireworks pozwala na łatwe tworzenie nawet najtrudniejszych z nich za pomocą swoich pięciu wbudowanych efektów i wielu predefiniowanych ustawień. Stosując w swoich grafikach efekty, powinieneś pamiętać o następujących rzeczach:

- ♦ Filtry i efekty stosowane z poziomu palety *Effect* można zawsze edytować. Filtry stosowane z menu *Xtras* przekształcają obiekty tekstowe i wektorowe na bitmapy.
- ♦ Po każdej modyfikacji grafiki Fireworks ponownie zastosuje przypisane do niej Live Effects.

- ♦ Wszystkie efekty Fireworks mogą być definiowane za pomocą palety *Effect*, która — w zależności od wybranego efektu — udostępnia specyficzne dla niego ustawienia.
- ♦ Efekty *Inner Bevel* i *Outer Bevel* mają podobne działanie, ale dają zupełnie różne rezultaty. Efekt *Inner Bevel* używa koloru obiektu do utworzenia jego wewnętrznych krawędzi, zaś *Outer Bevel* używa koloru wybranego przez użytkownika do utworzenia obwódki biegnącej na zewnątrz obiektu.
- ♦ Efekt *Drop Shadow* umożliwia tworzenie cieni znajdujących się za dowolnym obiektem wektorowym, tekstowym lub bitmapowym. Cienie te mogą być duże lub małe, subtelne lub grube — wedle uznania.
- ♦ Efekt płaskorzeźby usuwa wypełnienie i obrys obiektu, a następnie tworzy krawędzie na podstawie obszaru roboczego lub obiektu. Wygląda to tak, jakby obiekt wyłaniał się z tła lub się w nie wtapiał.
- ♦ Efekt *Glow* tworzy blask otaczający obiekt.
- ♦ Wykorzystując kombinacje różnych narzędzi i poleceń Fireworks, można dla dowolnego obiektu utworzyć cień perspektywiczny.
- ♦ W Fireworks możesz łatwo stosować wiele efektów do jednego obiektu.
- ♦ Utworzone własne kombinacje efektów można zapisywać w dokumencie lub jako element stylu.
- ♦ Filtry mogą być współużytkowane przez wiele zgodnych ze sobą aplikacji, co umożliwia szerokie ich wykorzystywanie.

W następnym rozdziale dowiesz się, jak w Fireworks możesz rozmieszczać i komponować ze sobą różne obiekty.