

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

Flash, Fireworks i Freehand f/x

Autor: Joyce J. Evans

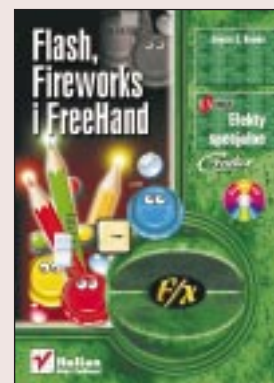
Tłumaczenie: Patrycja Domagała, Michał Arent,
Piotr Ducher

ISBN: 83-7197-662-3

Tytuł oryginału: [Integrating Flash, Fireworks & Freehand
f/x & Design](#)

Format: B5, stron: 468

Zawiera CD-ROM



Flash oznacza najlepszy wybór, jeśli chodzi o narzędzia dla poważnych projektantów oraz producentów filmów internetowych i animowanych grafik. Dodanie do Flasha 5 ActionScriptu zdecydowanie zwiększyło jego możliwości. To niesamowite, jak wiele można dokonać we Flashu i za jego pomocą. Poznasz ActionScript i będziesz go używał, czytając część książki poświęconą Flashowi.

Zgodnie z zamysłem producenta Fireworks miał być przeznaczony do zaawansowanej edycji obrazów przygotowywanych do wykorzystania w prezentacjach internetowych. Obecnie Fireworks znajduje się wśród najlepszych programów do edycji obrazów, używanych przez poważnych projektantów internetowych, którzy potrzebują narzędzia zaprojektowanego specjalnie na ich potrzeby koncentrujące się wokół Internetu. Możliwość tworzenia systemów nawigacyjnych zawierających m.in. kod HTML i JavaScript to jeden z przejawów potęgi Fireworks.

FreeHand jest liderem w dziedzinie programów ilustracyjnych; został wzbogacony o takie możliwości, jak narzędzie contour gradient oraz możliwość wykorzystania wielu stron wzorcowych. W aplikacji tej można nawet otwierać wielostronicowe dokumenty w formacie PDF. Będziesz zaskoczony zgodnością formatów plików FreeHanda i Flasha.

W tej mieszance nie został również pominięty Dreamweaver. Dodatek A jest poświęcony edycji obrazów Fireworks w środowisku Dreamweavera oraz tworzeniu w nim całych, skomplikowanych projektów układu strony przy użyciu takich elementów jak warstwy, kaskadowe arkusze stylów i behawiory.

Wśród osób, którym najbardziej przyda się ta książka, znajdują się projektanci zatrudnieni w firmach oraz niezależni projektanci i wykonawcy stron, nauczyciele i kierownicy projektów. Książka ta została napisana dla użytkowników na poziomie średnio zaawansowanym, istotna więc jest w tym przypadku praktyczna znajomość Flasha, Fireworks i FreeHanda. Z książki nie nauczysz się, jak używać każdego programu. Dowiesz się jednak, jak posługiwać się funkcjami wykorzystanymi w danym ćwiczeniu, a także poznasz najważniejsze możliwości każdej z aplikacji. Ponieważ określenie, co dokładnie kryje się za terminem „średnio zaawansowany” jest bardzo trudne, dużą wagę przywiązano do przedstawienia dokładnych wskazówek w ćwiczeniach.

Ta książka z serii f/x pomoże w lepszym zrozumieniu tego, jak można najlepiej wykorzystać możliwości wiodących aplikacji firmy Macromedia. Dowiesz się, jakie zadania potrafi najlepiej wykonać każdy program, co w efekcie zwiększy wydajność Twoją i (lub) Twojego zespołu w projektach internetowych.

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



Spis treści

0 Autorach	15
Wstęp	17
Część 1. FreeHand	21
Rozdział 1. Zastosowanie narzędzi rysunkowych we FreeHandzie	23
Wprowadzenie do części 1. książki, poświęconej programowi FreeHand.....	23
Podstawowe wiadomości o narzędziach rysunkowych	24
Uchwyty kierunkowe	24
Ikony i kursory	25
Narzędzie Pen (pióro)	25
Węzły narożne	25
Węzły gładkie	26
Węzły łączące	26
Narzędzie Bezigon	26
Zastosowanie narzędzi Pen i Bezigon	26
Rysowanie parasola narzędziem Pen	26
Rysowanie parasola narzędziem Bezigon	27
Dodawanie i usuwanie węzłów	28
Przesuwanie segmentów	29
Łączenie węzłów	30
Edycja kształtów	31
<i>Projekt 1.1. Rysowanie elementów układanki</i>	<i>32</i>
<i>Rozwiązanie alternatywne: zastosowanie narzędzia Pen</i>	<i>36</i>
<i>Projekt 1.2. Trasowanie samochodu dla strony internetowej Point of Purchase</i>	<i>37</i>
<i>Rysowanie widoku z góry</i>	<i>39</i>
Narzędzie Pencil (ołówek)	40
<i>Projekt 1.3. Trasowanie rysunku liniowego mapy</i>	<i>41</i>
<i>Dodatkowe elementy</i>	<i>42</i>
Rozdział 2. Zastosowanie specjalnych narzędzi rysunkowych	45
Zastosowanie polecenia Paste Inside	45
Zastosowanie soczewek	47
Soczewka przezroczystości (Transparency)	47
<i>Projekt 2.1. Dodawanie przezroczystości</i>	<i>48</i>
Soczewka powiększająca (Magnify)	49



<i>Projekt 2.2. Powiększanie części mapy Atlantis</i>	50
Zastosowanie obwiedni (Envelope)	54
Predefiniowane obwiednie	54
Definiowanie własnych obwiedni	55
<i>Projekt 2.3. Umieszczanie wiersza w obwiedni</i>	55
Zastosowanie funkcji trasowania. Narzędzie Trace	56
Narzędzie Trace	57
<i>Projekt 2.4. Trasowanie szafy grającej i zdjęcia</i>	59
Trasowanie szafy grającej	59
Zdjęcie	61
Wyniki	62
Rozdział 3. Manipulowanie obiektami	65
Rozmieszczanie obiektów	65
Kolejność obiektów w stosie	65
Wyrównanie	66
Grupowanie	67
Blokowanie	67
Transformacje	67
Obracanie	69
Skalowanie	70
<i>Projekt 3.1. Tworzenie felg kół samochodowych</i>	71
Odbicie lustrzane	73
Ukosowanie	74
Zastosowanie funkcji metamorfozy (Blend)	75
<i>Projekt 3.2. Przekształcenie całego jabłka w nadgryzione</i>	76
Metamorfoza na ścieżce	77
<i>Projekt 3.3. Dopasowanie logo do ścieżki</i>	78
Symbole	79
<i>Projekt 3.4. Przekształcanie nagłówka księgarni Horse Adventures w symbol</i>	80
Rozdział 4. Praca z kolorami	81
Kolor w pracach	81
Tryby kolorów	81
Panele Color Mixer i Tints	82
Panel Swatches	83
Opcje panelu Swatches	83
Importowanie i eksportowanie tabel kolorów	85
Przypisywanie koloru	85
Zmiana kolorów konturu i wypełnienia	86
Wykorzystanie gradientów	86
<i>Projekt 4.1. Tworzenie kieliszka do wina</i>	88
Dodanie efektu neonu do nóżki kieliszka	91
Dodawanie poświaty	92
Określanie kąta powierzchni wina	93
<i>Projekt 4.2. Nadanie koloru modelowi samochodu elektrycznego</i>	95
Rozdział 5. Siatka perspektywy	97
Siatki perspektywy	97



Wyświetlanie i ukrywanie siatek perspektywy	97
Dopasowywanie siatki do własnych potrzeb	98
<i>Projekt 5.1. Tekst dla sceny „Wojen barowych”</i>	100
<i>Projekt 5.2. Rysowanie siatek specjalnych</i>	102
<i>Siatka narożna</i>	102
<i>Siatka kulista</i>	104

Rozdział 6. Importowanie i eksportowanie 107

Importowanie	107
Eksportowanie.....	108
Eksportowanie plików do zastosowania w programie Fireworks.....	109
Eksportowanie pliku do formatu PDF	109
Eksportowanie pliku do formatu HTML	110
<i>Projekt 6.1. Układ strony internetowej Point of Purchase</i>	110
<i>Porównywanie warstw i tabel w programie Dreamweaver</i>	113
Eksportowanie pliku do Flasha.....	114
Przypisywanie akcji Flasha	114
Wskazówki dotyczące eksportowania do formatu Flasha	115
Eksportowanie pliku do formatu SWF.....	117
<i>Projekt 6.2. Eksportowanie pliku do Flasha</i>	118
<i>Wskazówki dotyczące konwersji plików</i>	118

Część 2. Fireworks..... 131

Rozdział 7. Podstawy Fireworks 133

Wstęp do Fireworks	133
Przekształcanie tekstu	133
Przypisywanie tekstu do ścieżki	134
Edycja tekstu na ścieżce	137
<i>Projekt 7.1. Umieszczanie tekstu na górze i na dole elipsy</i>	137
Edycja tekstu z wykorzystaniem narzędzi do transformacji	141
Efekty	144
Dodawanie efektów	144
Edycja efektów	144
Kontury	145
Modyfikacja konturu	145
Gradienty	146
Wypełnienia gradientowe	146
Zmiana wyglądu gradientu	147
Edycja kolorów gradientu	147
<i>Projekt 7.2. Tworzenie małych kul z podświetleniem</i>	148
<i>Rozwiązanie alternatywne</i>	150
Wypełnianie wzorkami i teksturami	150
Wypełnianie wzorkami	151
Nakładanie tekstur	151
<i>Projekt 7.3. Tworzenie tytułu strony WWW</i>	151
<i>Projekt 7.4. Projektowanie nagłówka dla strony internetowej Fireworks 4 f/x & Design</i>	154
Podstawy animacji	155
Praca z symbolami i instancjami	156
Symbole	156



Praca z klatkami.....	158
Dodawanie i usuwanie klatek.....	159
Zmiana kolejności i powielanie klatek.....	159
Rozkładanie na klatki.....	160
Współużytkowanie warstw przez klatki	160
Technika „skóry cebuli”.....	160
Zapętlanie	161
Opóźnienie klatki	161
Sekwencjonowanie	161
Sekwencjonowanie efektów.....	162

Rozdział 8. Praca z narzędziami wektorowymi.....163

Zrozumieć ścieżki.....	163
Narzędzia wektorowe.....	164
Stosowanie narzędzi do tworzenia kształtów wektorowych	165
Narzędzie Ellipse (elipsa)	165
Narzędzie Rectangle (prostokąt).....	165
Narzędzie Polygon (wielokąt).....	166
Narzędzia do rysowania ścieżek wektorowych o dowolnym kształcie	167
Narzędzie Pencil (ołówek)	167
Narzędzie Brush (pędzel)	168
Narzędzie Pen (pióro)	168
Wykorzystywanie uchwytów kontrolnych krzywej Béziera	169
Edycja z wykorzystaniem narzędzia Pen.....	171
Zamykanie ścieżki.....	171
Kontynuacja ścieżki	171
Łączenie ścieżek.....	172
Dodawanie i usuwanie węzłów	172
Polecenie Join (połącz)	173
Polecenie Punch (wycinanie).....	174
Narzędzie Knife (nóż)	175
<i>Projekt 8.1. Wykonanie ornamentu dekoracyjnego.....</i>	<i>175</i>
<i>Przygotowanie wszystkich wykonanych wcześniej kul.....</i>	<i>175</i>
<i>Wykonanie podstawowego kształtu.....</i>	<i>177</i>
<i>Symulowanie efektu głębi kształtu podstawowego.....</i>	<i>178</i>
<i>Łączenie ornamentu w całość</i>	<i>179</i>
<i>Projekt 8.2. Interfejs Eyeland Studio.....</i>	<i>180</i>
<i>Czynności wykonywane w trakcie całego ćwiczenia</i>	<i>180</i>
<i>Tworzenie górnego obszaru tytułu.....</i>	<i>181</i>
<i>Środkowy obszar tekstowy</i>	<i>186</i>
<i>Elementy umieszczone z prawej strony.....</i>	<i>186</i>
<i>Logo</i>	<i>188</i>
<i>Trzy małe okręgi</i>	<i>189</i>
<i>Przyciski.....</i>	<i>190</i>
<i>Przygotowanie do eksportu.....</i>	<i>190</i>
<i>Eksportowanie</i>	<i>191</i>

Rozdział 9. Rysowanie i edycja obiektów bitmapowych..... 195

Tryb bitmapowy.....	195
---------------------	-----



Praca z narzędziami selekcji	196
Narzędzia z grupy Marquee	196
Narzędzie Magic Wand (różdżka)	197
Narzędzie Polygon Lasso (lasso wielokątne).....	198
Rozmywanie krawędzi selekcji	198
Naprawa i modyfikacja obrazów	199
Stosowanie narzędzia Rubber Stamp (stempel).....	199
Korekta barwy i nasycenia	202
Maskowanie obrazów	203
Wykorzystywanie masek bitmapowych.....	203
Modyfikacja przezroczystości maski	204
Edycja grupy maskowanej	206
<i>Projekt 9.1. Wycinanie obrazu konia z tła.....</i>	<i>207</i>
<i>Projekt 9.2. Obraz złożony</i>	<i>208</i>

Rozdział 10. Magia nawigacji213

Rozwiązania nawigacyjne.....	213
Używanie edytora przycisków	213
Tworzenie symbolu przycisku	214
Edycja symbolu przycisku	218
Wykorzystanie panelu Library.....	218
Eksportowanie bibliotek.....	219
Importowanie bibliotek	220
Paski nawigacyjne.....	220
Używanie edytowalnych symboli przycisków do nawigacji.....	220
<i>Projekt 10.1. Projektowanie systemu nawigacji dla witryny Horse Adventures</i>	<i>225</i>
Rolowery.....	227
Tworzenie rozłącznych rolowerów	228
Menu rozwijane	229
Tworzenie błyskawicznego rozwijanego menu	229
Eksportowanie menu rozwijanego	232
Używanie własnych stylów w menu rozwijanych	233
Edycja menu rozwijanego.....	233
Zaawansowana edycja menu rozwijanych	234
Ograniczenia menu rozwijanych.....	234
<i>Projekt 10.2. Tworzenie menu rozwijanego z wykorzystaniem grafiki.....</i>	<i>234</i>

Rozdział 11. Plastrowanie i optymalizacja239

Plastrowanie (slicing)	239
Plastrować, czy nie plastrować?.....	239
Wykorzystanie prowadnic.....	241
Narzędzia do plastrowania	241
Definiowanie plastrów	242
Nadawanie nazw plastrów	243
Dodawanie adresów URL i znaczników Alt do plastrów	245
Tworzenie plastrów z obiektów	246
Plaster tekstowy.....	246
<i>Projekt 11.1. Plastrowanie dokumentu Atlantis</i>	<i>247</i>
Dodawanie obszarów aktywnych (hotspots)	250



Optymalizacja	251
Zakładki 2-Up i 4-Up	252
Optymalizacja plików GIF	252
Kompresja JPEG	256
<i>Projekt 11.2. Optymalizacja dokumentu Atlantis</i>	<i>257</i>
<i>Optymalizacja przy użyciu kompresji GIF</i>	<i>257</i>
<i>Optymalizacja z wykorzystaniem formatu GIF i JPEG</i>	<i>259</i>
<i>Porównanie</i>	<i>260</i>
Selektywna kompresja JPEG	262
Format pliku PNG	265
Rozdział 12. Importowanie i eksportowanie	267
Importowanie i eksportowanie stylów	267
Importowanie i eksportowanie bibliotek	268
Eksportowanie bibliotek	268
Importowanie bibliotek	269
Importowanie skanowanych obrazów	269
Wykorzystywanie funkcji Twain	269
Otwieranie zeskanowanego obrazu	269
Importowanie zeskanowanego obrazu	269
Importowanie z innych aplikacji	270
Importowanie plików FreeHanda	271
Importowanie plików GIF	276
<i>Projekt 12.1. Importowanie sekwencjonowanego obiektu z FreeHanda</i> <i>oraz tworzenie z niego animacji w Fireworks</i>	<i>277</i>
Importowanie plików PSD Photoshopa	278
Importowanie plików Illustratora i CorelDRAW	279
Eksportowanie	279
Podgląd eksportu	280
Kreator eksportu	281
Ustawienia HTML	281
Opcje eksportu	284
<i>Projekt 12.2. Eksportowanie samych obrazów dla strony internetowej Horse Adventures ..</i>	<i>285</i>
<i>Projekt 12.3. Eksportowanie całego dokumentu Atlantis</i>	<i>289</i>
Eksportowanie warstw i klatek w postaci oddzielnych obrazów	295
Eksportowanie obszaru lub skalowanie obrazu	295
Część 3. Flash	299
Rozdział 13. Wprowadzenie do Flasha	301
Flash	301
List otwarty Hillmana Curtisa do projektantów graficznych	302
Mniej znaczy więcej	303
Sięgaj do skarbcza własnej mądrości	304
Rozdział 14. Podstawy programu Flash	307
Właściwości filmu	307
Listwa czasowa	308



Podstawowe wiadomości na temat pracy z warstwami	309
Wstawianie warstw	310
Usuwanie warstw	310
Zmiana położenia warstw	310
Ukrywanie i wyświetlanie warstw	310
Blokowanie warstw	311
Nadawanie nazw warstwom	311
Zaznaczanie warstw	311
Organizowanie warstw	311
Ujęcia kluczowe i klatki	312
Wstawianie i usuwanie ujęć kluczowych	315
Odwracanie kolejności ujęć kluczowych	316
<i>Projekt 14.1. Eyeland Studio — montaż elementów statycznych</i>	316
Rysowanie we Flashu	317
Różne narzędzia do rysowania we Flashu	318
Modyfikowanie kształtów	320
<i>Projekt 14.2. Finishing the Wine Glasses</i>	323
Panele	324
Panel Info	324
Panel Align	324
<i>Projekt 14.3. Animowane przyciski dla strony Eyeland Studio</i>	325
Wektoryzacja map bitowych	327
W jaki sposób poprawnie wykonywać wektoryzację bitmap?	329
<i>Projekt 14.4. Wektoryzacja obrazka przedstawiającego szafę grającą (Jukebox)</i>	329
Praca z tekstem	331
Czcionki systemowe	331
Tekst standardowy	331
Pole tekstowe	331
Pole tekstowe służące do wprowadzania danych	331
Pola dla tekstu wyświetlanego dynamicznie	332
Rozdział 15. Symbole i animacje	333
Biblioteki i symbole	333
Biblioteki	333
Biblioteki kategorii Common	334
Współużytkowanie bibliotek	334
Wykorzystywanie bibliotek	335
Symbole	335
Symbole klipów filmowych (Movie Clip)	336
Symbole przycisków (Button)	337
Symbole graficzne (Graphic)	338
Podstawy tworzenia animacji	339
Automatyczna animacja ruchu (motion tweening)	339
Automatyczna animacja kształtu (shape tweening)	341
Animacja uzyskiwana metodą „klatka po klatce”	342
<i>Projekt 15.1. Dokończenie projektu Bar Wars Scene</i>	343
Wstawianie tytułu	347
Rozdział 16. Podstawy ActionScriptu	349
Dodawanie kodu ActionScriptu — wprowadzenie	349



Przypisywanie akcji do przycisków i klatek	350
Filmy i klipy filmowe.....	352
ActionScript	353
Właściwości	354
Zmienne	355
Rodzaje danych	356
Akcje i obsługa zdarzeń	357
Predefiniowane akcje Flasha	358
Podstawowe akcje	358
Akcje	360
Obiekty	362
Składnia z operatorem „kropki” (dot syntax)	363
Projekt 16.1. Dokończenie tworzenia interfejsu strony Eyeland Studio	364

Rozdział 17. Projekty z ActionScriptem..... 369

Przypisywanie kodu ActionScriptu	369
Projekt 17.1. Kończymy opracowywanie szafy grającej Jukebox	370
Klip filmowy Title.....	370
Projekt 17.2. Jukebox — ciąg dalszy.....	372
Wstawianie dynamicznych pól tekstowych.....	374
Definiowanie zmiennych dla dynamicznych pól tekstowych.....	375
Przygotowujemy muzykę	376
Odtwarzanie muzyki	379
Projekt 17.3. Tworzymy układankę — puzzle.....	380
Wstawiamy ruchome elementy układanki	385
Zmiana wymiarów.....	386
Rozwiązanie alternatywne 1.	387
Rozwiązanie alternatywne 2.	389
Rozwiązanie alternatywne 3.	390
Projekt 17.4. Trójwymiarowe wyświetlanie produktu	392
Przyciski ukryte umożliwiające zmianę kąta widzenia przynęty.....	394
Projekt 17.5. Interfejs projektu Point of Purchase	396

Rozdział 18. Projekty specjalne 399

Rich Media.....	399
Obiekt Color.....	400
Projekt 18.1. Baner reklamowy	400
Rozwiązanie alternatywne	404
Projekt 18.2. Baner reklamowy z możliwością drukowania.....	406

Rozdział 19. Publikowanie filmów Flasha..... 411

Publikowanie.....	411
Optymalizacja	411
Mapy bitowe.....	412
Wektoryzacja map bitowych.....	413
Animacje	413
Symbole.....	413
Ścieżki	413
Czcionki	413
Gradienty.....	414



Alpha kontra Tint	414
Warstwy	414
Dźwięk	414
Usuwanie błędów ze skryptów	415
Panel Debugger	415
Okno Output	416
Narzędzie Bandwidth Profiler	418
Okno Publish Settings	419
Zakładka Formats	419
Zakładka Flash	419
Zakładka HTML	421
Zakładka GIF	423
Zakładka JPEG	424
Zakładka PNG	424
Zakładka QuickTime	425
Zakładka RealPlayer	426
Eksport	426

Dodatki 429

Dodatek A Wstawianie kodu HTML i obrazków z Fireworks do Dreamweavera	431
--	------------

Skorowidz	463
------------------------	------------



Rozdział 10.

Magia nawigacji

Rozdział ten przedstawia pomysły rozwiązań nawigacji na stronie internetowej. W trakcie lektury nauczysz się tworzyć menu rozwijane, paski nawigacyjne oraz rozłączne rollovery, które można uczynić interaktywnymi nawet bez znajomości języka JavaScript.

Rozwiązania nawigacyjne

System nawigacji po witrynie stanowi o jej powodzeniu wśród internautów bądź klęsce — jeśli nie został dobrze zaprojektowany. Fireworks 4 nie zaplanuje za Ciebie dobrze działającej nawigacji, jednak może stworzyć przyciski i elementy, które są niezbędne dla jej funkcjonowania.

Używanie edytora przycisków

Edytor przycisków (*Button Editor*) należy do najłatwiejszych w użyciu edytorów. Mimo swojej prostoty, edytor ten wydatnie zwiększa wydajność Twojej pracy, pozwalając nadać temu samemu przyciskowi maksymalnie do czterech różnych stanów zdarzeń.

Większość przycisków nawigacyjnych stosowanych na stronach internetowych (np. rollovery) staje się interaktywna dzięki językowi JavaScript. Za pomocą edytora przycisków możesz stworzyć interaktywne przyciski, nie posiadając żadnej wiedzy na temat tego języka; odpowiedni kod JavaScript wygeneruje za Ciebie program Fireworks. Dla jednego przycisku możesz stworzyć maksymalnie cztery stany, zmieniając jedynie wygląd każdego z nich. Każdy z przycisków utworzonych za pomocą edytora przycisku jest automatycznie przetwarzany na symbol. Gdy będziesz potrzebował więcej niż jednego przycisku, wystarczy przeciągnąć kolejną instancję do dokumentu z panelu *Library*.



Poniżej opisano cztery różne stany przycisku.

- *Up*. Domyślny wygląd przycisku.
- *Over*. Wygląd przycisku w chwili, gdy użytkownik przesunie nad niego kursor myszy. Stan *Over* informuje użytkownika, że przycisk jest aktywny, co oznacza, że kliknięcie go prowadzi do innej strony witryny lub odnośnika na dowolnej stronie internetowej.
- *Down*. Wygląd przycisku po jego kliknięciu. Najczęściej przycisk wygląda tak, jakby został rzeczywiście wciśnięty.
- *Over While Down*. Wygląd przycisku w stanie *Down*, gdy użytkownik ustawi nad nim kursor myszy.

Inną ważną cechą edytora przycisku jest to, że gdy zmienisz tekst na przycisku w stanie *Up*, tekst zostanie automatycznie uaktualniony w pozostałych stanach przycisku.

Tworzenie symbolu przycisku

Przycisk można utworzyć bezpośrednio w oknie *Button Editor* lub przekonwertować istniejący już przycisk na symbol przycisku i poddać go edycji w edytorze przycisków. Symbol przycisku obejmuje maksymalnie cztery różne stany przycisku i jest traktowany w dokumencie jako całość. Zamiast spędzać wiele czasu na powielaniu podobnych przycisków, wystarczy umieścić symbol w dokumencie i zmodyfikować jego tekst i przypisane do niego łącze. Aby użyć edytora przycisków do stworzenia przycisku przeznaczonego do umieszczenia na stronie internetowej *Horse Adventures*, wykonaj następujące czynności:

1. Aby stworzyć nowy przycisk od podstaw, otwórz nowy dokument (*File/New*); rozmiar dokumentu 200×50 pikseli będzie tutaj odpowiedni. Zaznacz opcję *Custom* i wybierz czarny kolor tła dokumentu. Następnie wybierz z menu polecenie *Insert/New Button*, aby otworzyć okno edytora przycisków.



Jeśli chcesz przekonwertować grafikę przycisku na symbol przycisku, wybierz polecenie *Insert/Convert To Symbol*, a następnie opcję *Button* (przycisk) jako typ symbolu w oknie dialogowym *Symbol Properties* i kliknij *OK*. Gdy dwukrotnie klikniesz przycisk, zostanie otwarte okno edytora przycisku.

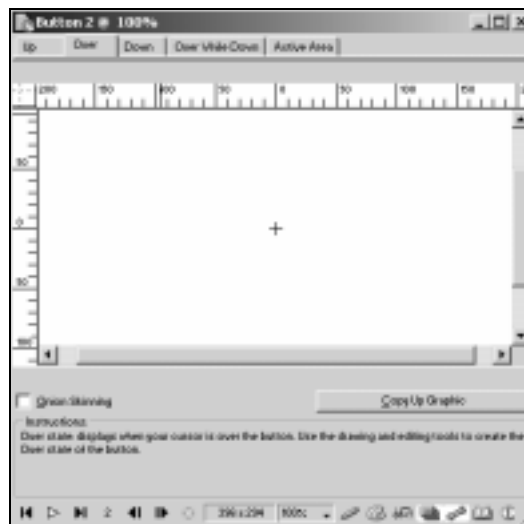
2. Edytor przycisków składa się z kilku zakładek. Gdy klikniesz dowolną z nich, *Fireworks* wyświetla w oknie edytora wygląd przycisku w stanie odpowiadającym zakładce. Po otwarciu edytora aktywną zakładką powinna być zakładka stanu *Up*. Wybierz dowolne narzędzie do rysowania i narysuj przycisk w dowolnym miejscu w oknie edytora przycisków. W przykładzie skorzystaj z narzędzia *Ellipse* i narysuj koło w oknie edytora przycisków. W panelu *Info* zmień rozmiar przycisku na 9×9 pikseli, a w panelu *Fill* wybierz kolor czerwony jako wypełnienie.

Dokładne rozmiary przycisków

Podczas pracy z edytorem przycisku możesz skorzystać z panelu *Info* (*Windows/Info* lub *Alt+Shift+F12/Option+Shift+F12*) domyślnie zgrupowanego z panelami *Stroke* i *Fill*. Aby stworzyć przycisk o ściśle określonych wymiarach, wpisz wartości w pola *H* (*height* — wysokość) i *W* (*width* — szerokość) w panelu *Info*, a następnie wciśnij klawisz *Enter/Return*, aby uaktywnić zmiany. Zmiany nie zostaną uwzględnione, jeśli klikniesz w obszarze dokumentu lub poza nim, nie wciskając wcześniej klawisza *Enter/Return*.



- Wybierz narzędzie *Pen*. Kliknij w miejscu, gdzie znajdują się węzły początkowy i końcowy, aby narysować prostą poziomą linię. W panelu *Stroke* z listy *Stroke category* wybierz opcję *Pencil*, z listy *Stroke name* — opcję *1-Pixel Hard*, wartość parametru *Tip size* ustaw na 1 i wybierz kolor biały. W panelu *Info* ustaw długość linii (*W*) na 138 pikseli i naciśnij Enter/Return. Za pomocą narzędzia *Pointer* umieść linię obok czerwonego koła tak, aby dotykała prawej strony koła.
- Aby skopiować grafikę dla stanu *Up* do okna edycji stanu *Over*, kliknij zakładkę *Over*, a następnie przycisk *Copy Up Graphic* (rysunek 10.1). Możesz teraz zmienić kolor wypełnienia dla stanu *Over* i dodać kontur lub efekt do przycisku bądź też wykonać obydwie te czynności. Upewnij się, że przycisk jest zaznaczony, co pozwoli dodać efekty. W omawianym przykładzie narysujesz małą żółtą flarę, aby wykorzystać ją do efektu rolowera.



Rysunek 10.1. Przycisk *Copy Up Graphic* w oknie edytora przycisków



Jeśli tworzysz jeden lub dwa przyciski, wybierz narzędzie *Text* i wpisz tekst, który chcesz umieścić na przycisku. Pamiętaj, że tekst ten jest w pełni edytowalny i że może być później z łatwością zmieniony. Aby ustawić tekst na środku, wybierz *Center Alignment* (wyśrodkuj) w oknie edytora tekstu (*Text Editor*). Jeśli będziesz tworzyć wiele przycisków, technika, którą przedstawiłam dla paska nawigacyjnego, jest bardziej przydatna niż ta dla pojedynczych przycisków.

Przyciski o różnych kształtach w różnych stanach

Zamiast używać polecenia *Copy Up Graphic* lub *Copy Down Graphic*, dla każdego ze stanów przycisku możesz zaimportować dowolny przycisk, narysować nowy oryginalny przycisk lub przeciągnąć przycisk z innego dokumentu.

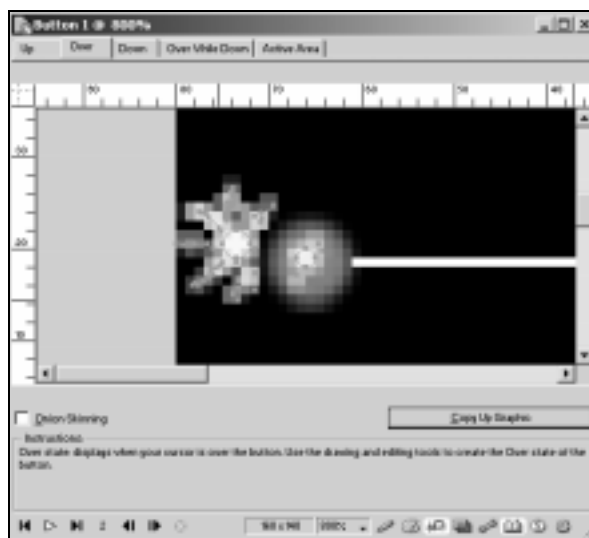
- Mała żółta flara, którą zastosujesz dla stanu *Over*, została wykonana po powiększeniu widoku. W tym przypadku skorzystaliśmy z narzędzia *Brush* wykorzystującego kontur *Air Brush* typu *Basic*, z wartością parametru *Tip size* równą 2 i kolorem żółtym. Najwyraźniejszy kolor znajduje się w środku flary. Aby uzyskać jaśniejsze krawędzie, kliknij dwukrotnie w polu *Tip* w panelu *Stroke*. Po wybraniu zakładki *Options* obniż

wartość parametru *Ink Amount* do 50%, a następnie narysuj krótkie linie na końcówkach ciemniejszych linii. Za pomocą narzędzia *Brush* została utworzona mała kropka, uzupełniając ten mały żółty obiekt po prawej stronie. Wkrótce dowiesz się, w jakim celu została ona stworzona. Rysunek 10.2 przedstawia ukończoną flarę. Plik pod nazwą *flare.png*, który możesz otworzyć i powiększyć, znajduje się w folderze *Przykłady/Rozdział10/Materialy*.

- Narzędziem *Pointer* utwórz ramkę selekcji wokół całej flary i zgrupuj ją (*Modify/Group* lub *Ctrl+G/Cmd+G*). Ustaw flarę i czerwone koło tak, aby mała żółta kropka po prawej stronie flary znalazła się w środku koła (rysunek 10.3).

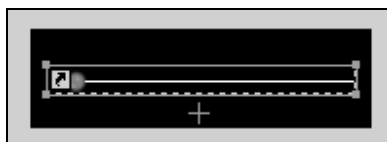


Rysunek. 10.2. Flara w powiększeniu



Rysunek 10.3. Flara wyrównana odpowiednio w stosunku do pozostałej części przycisku

- Stany *Down* i *Over While Down* nie są wykorzystane w tym ćwiczeniu. Kliknij zakładkę *Active Area* (aktywny obszar); zobaczysz, że do Twojego dokumentu został automatycznie dodany plaster. Domyślnie załączona jest opcja *Set Active Area Automatically*, która powoduje automatyczne utworzenie obszaru aktywnego przycisku, generując na obrazku plaster tak duży, aby pokrył wszystkie stany przycisku. Dla wszystkich czterech stanów przycisku istnieje jeden plaster; aby zmienić jego rozmiar, należy przeciągnąć jego węzły.
- Aby przypisać łącze do przycisku, kliknij zakładkę *Active Area*, a następnie przycisk *Link Wizard* (kreator łączy). Więcej szczegółów na ten temat znajdziesz w poniższej ramce.
- Zamknij okno edytora przycisku klikając ikonę zamknięcia okna. Instancja przycisku jest automatycznie umieszczana w Twoim dokumencie (instancje oznaczane są małą strzałką w rogu). Rysunek 10.4 przedstawia instancję symbolu w dokumencie.



Rysunek 10.4. Instancja przycisku utworzona w edytorze przycisków i umieszczona w dokumencie

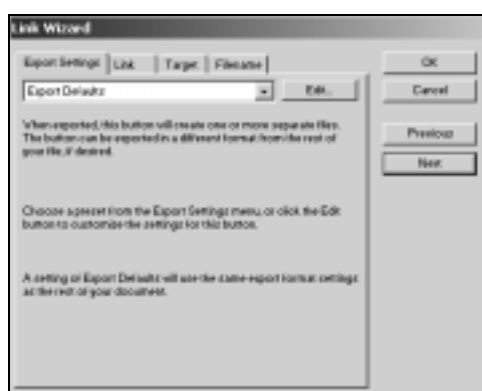


Kreator łączy (Link Wizard)

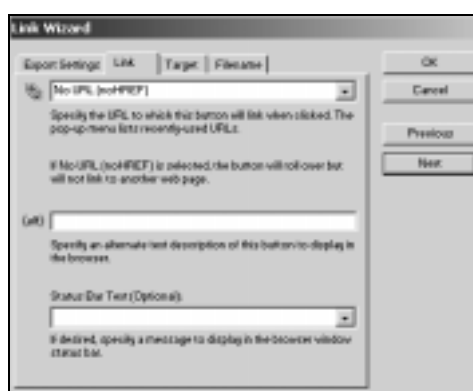
Poniższy obrazek przedstawia zakładkę *Export Settings* (ustawienia eksportu) w oknie *Link Wizard* (kreator łączy). Możesz wykorzystać jedno z predefiniowanych ustawień parametrów eksportu lub kliknąć przycisk *Edit* i zdefiniować własne ustawienia eksportu.

Na zakładce *Link* możesz dodać adres URL, do którego chcesz odesłać odwiedzającego, tekst zastępczy (umieszczany w znaczniku *alt* kodu źródłowego strony) oraz dowolny tekst, który ma zostać wyświetlony na pasku stanu przeglądarki.

Dwie pozostałe zakładki kreatora łączy to: *Target* (cel) — w niej ustawiasz okno lub ramkę docelową, w której otworzy się docelowa strona, oraz *Filename* (nazwa pliku), w której możesz samodzielnie określić nazwę pliku przycisku lub skorzystać z funkcji automatycznego nadawania nazw (*Auto-Name*).

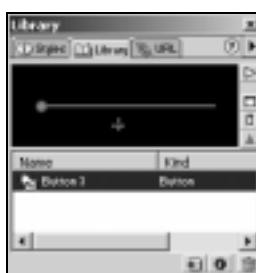


Zakładka *Export Settings* okna *Link Wizard*



Zakładka *Link* okna *Link Wizard*

- Symbol ten jest automatycznie dodawany do panelu *Library* (*Window/Library*). Jeśli będziesz chciał dodać więcej przycisków do dokumentu, skorzystaj z panelu *Library*, klikając i przeciągając na dokument symbol przycisku lub nazwę symbolu (w tym przykładzie nie potrzebujemy więcej symboli). Rysunek 10.5 przedstawia symbol w panelu *Library*.



Rysunek 10.5. Symbol przycisku widoczny w panelu *Library*

- Jeśli chcesz zapisać ten symbol, aby móc go później wykorzystać podczas tworzenia paska nawigacyjnego, musisz go wyeksportować. W panelu *Library* kliknij ikonę ze strzałką skierowaną w prawo i wybierz z menu panelu polecenie *Export Symbols*. W oknie dialogowym *Export Symbols* zaznacz symbol, który chcesz wyeksportować,



a następnie kliknij przycisk *Export*. Zostanie otwarte okno, w którym możesz określić nazwę i zapisać symbol. Omawiany tu symbol został zapisany w pliku *HAbuttonsymbol.png* w folderze z ćwiczeniami do rozdziału 10.

12. Możesz wyświetlić podgląd nowego przycisku, klikając w oknie dokumentu zakładkę *Preview*, a następnie przesuwając kursor myszy nad przycisk i klikając go, aby obejrzeć różne stany przycisku.

Edycja symbolu przycisku

Edycja utworzonych przycisków jest prostym zadaniem. Poniżej zamieszczona jest lista różnych elementów składowych Twoich przycisków oraz instrukcje odnośnie ich modyfikowania.

- Tekst wyświetlany na przycisku. Zaznacz tekst, który chcesz edytować, otwórz panel *Object* (*Window/Object* lub *Alt+F2/Option+F2*) i wpisz nowy tekst. Technika ta działa tylko wtedy, jeśli na symbolu przycisku znajduje się tekst.
- Cechy przycisku. Kliknij dwukrotnie przycisk, aby otworzyć okno *Button Editor*, kliknij zakładkę stanu, który chciałbyś zmienić i dokonaj żądanych zmian. Gdy skończysz, zamknij okno edytora przycisków.
- Symbole zaimportowane. Podczas edycji instancji przycisku zostaje zerwane połączenie z oryginalnym obiektem, co pozwala na dokonywanie zmian w nowym dokumencie bez wpływu na dokumenty zawierające symbol oryginalny. Aby zaktualizować zaimportowany przycisk, kliknij ikonę ze strzałką skierowaną w prawo w panelu *Library*, po czym wybierz z menu rozwijanego polecenie *Update*.
- Aktywny obszar. Zmian obszaru aktywnego plastra przycisku należy dokonywać z poziomu okna edytora przycisków.



Podczas edycji oryginalnego symbolu, jeśli wykorzystano go również w innych dokumentach, możesz dokonać aktualizacji wszystkich instancji jednocześnie, wybierając polecenie *Update* z opcji rozwijanego menu panelu *Library* (F11). Podczas próby edycji zaimportowanego symbolu pojawi się ostrzeżenie informujące o tym, że edycja zerwie połączenie z oryginalnym symbolem.

Modyfikacja przycisku

Każda zmiana przycisku powoduje powstanie nowego symbolu. Na przykład, jeśli zmienisz tekst, nowy symbol zostanie umieszczony w bibliotece wraz z nowym tekstem; jeśli dokonasz zmiany koloru choćby na jednym tylko przycisku, nowy symbol zostanie umieszczony w bibliotece. Przeczytaj punkt „Paski nawigacyjne” w dalszej części tego rozdziału, aby dowiedzieć się, w jaki sposób zachować wszystkie przyciski strony internetowej jako jeden symbol.

Wykorzystanie panelu Library

Biblioteki pozwalają zaoszczędzić czas, bo można dzięki nim wielokrotnie wykorzystywać symbole. Ponieważ symbole są stosowane bardzo często, zarządzanie nimi za pośrednictwem panelu *Library* jest nie tylko wygodne, ale również znacząco wspomaga Twoją pracę. Wystarczy przeciągnąć symbol z biblioteki na dokument, można również współużytkować bibliotekę z współpracownikiem.

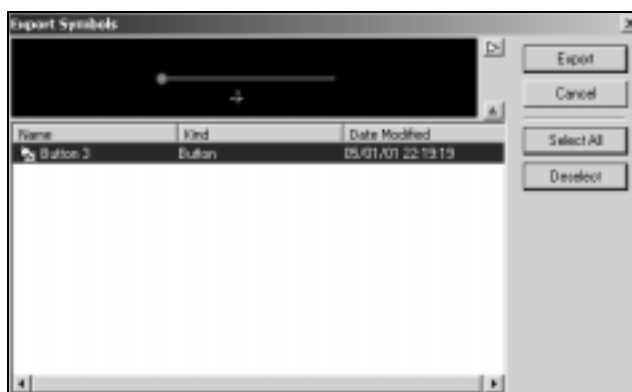


Istnieją dwa rodzaje bibliotek: biblioteka domyślna, zawarta w dokumencie oraz taka, którą możesz sam wygenerować i zapisać. Biblioteka domyślna jest generowana w chwili, gdy konwertujesz obiekt na symbol i obejmuje symbole, które tworzy się za pomocą edytora przycisków. Biblioteka ta jest zapisywana razem z dokumentem; będzie ona dostępna po ponownym otwarciu dokumentu. Na przykład, jeśli chciałbyś, aby zestaw przycisków był dostępny dla innych projektów, możesz zapisać bibliotekę, by wykorzystać ją w dowolnym dokumencie. W następnym podrozdziale dowiesz się, w jaki sposób można to wykonać.

Eksportowanie bibliotek

Jeśli posiadasz zestaw symboli tworzących system nawigacji, możesz zapisać ten zestaw w postaci biblioteki. Jeśli chcesz zapisać bibliotekę symboli w bieżącym dokumencie, aby móc używać jej ponownie bądź też współużytkować ją z innymi osobami, wykonaj następujące czynności:

1. Otwórz plik *HAbuttonsymbol.png* z folderu *Przykłady/Rozdział/Materialy*. Otwórz paletę *Library*, wybierając polecenie *Window/Library*.
2. Kliknij strzałkę wskazującą w prawo, a następnie z listy rozwijanej wybierz polecenie *Export Symbols*, aby otworzyć okno dialogowe *Export Symbols* (rysunek 10.6).



Rysunek 10.6. Okno dialogowe *Export Symbols*

3. Zaznacz symbole, które chcesz wyeksportować (dostępne będą tylko te, które są używane w bieżącym dokumencie). Jeśli chciałbyś wyeksportować je wszystkie, wybierz polecenie *Select All*; jeśli chcesz wybrać kilka symboli leżących na liście obok siebie, wciśnij klawisz Shift i zaznacz wybraną grupę; jeśli chciałbyś wybrać tylko niektóre z nich, wciśnij Ctrl/Option i kliknij wybrane przez siebie symbole. Po zakończeniu czynności kliknij przycisk *Export*.

Biblioteki często używane

Jeśli uważasz, że będziesz często korzystać z danej biblioteki, zapisz ją lub przenieś do folderu: *Macromedia/Fireworks 4/Configurations/Libraries*. Umieszczając tam swoje pliki, po wybraniu polecenia *Insert/Libraries* będziesz miał do nich łatwy dostęp.



4. Nadaj bibliotece nazwę, wybierz lokalizację, w której chciałbyś ją zapisać i kliknij przycisk *Save*. Biblioteka może zostać zapisana w dowolnym miejscu — jednak podczas jej importowania musisz pamiętać o tym, gdzie ją zapisałeś.

Importowanie bibliotek

Aby skorzystać z biblioteki, którą zapisałeś w bieżącym dokumencie lub która została zapisana w innym dokumencie, należy ją zaimportować. Aby importować zapisaną bibliotekę, wykonaj następujące czynności:

1. Otwórz panel *Library* (jeśli nie jest jeszcze otwarty), wybierając polecenie *Window/Library*.
2. Z menu panelu wybierz polecenie *Import Symbols*.
3. Odszukaj zapisaną bibliotekę; zaznacz ją i kliknij *Open*.
4. Zostanie otwarte okno dialogowe *Import Symbols* przedstawiające listę symboli w bibliotece, którą zapisałeś. Wybierz symbol (symbole), który chcesz importować i kliknij przycisk *Import*.

Paski nawigacyjne

Pasek nawigacyjny (*navigation bar*), nazywany także *nav bar*, składa się z zestawu przycisków, które zwykle występują na każdej stronie witryny internetowej. W tym podrozdziale dowiesz się, w jaki sposób przekształcić cały system nawigacyjny w edytowalny symbol.

Używanie edytowalnych symboli przycisków do nawigacji

W poniższym ćwiczeniu wykonasz przyciski dla stanów *Up*, *Over* i *Down* i połączysz zestaw przycisków z różnymi tekstami, aby wykorzystać je jako pasek nawigacyjny. Zwykle, gdy zmieniasz tekst na symbolu, Fireworks tworzy nowy symbol; jeśli chcesz zmienić wyłącznie sam przycisk, musisz edytować każdy poszczególny symbol. W tym ćwiczeniu nauczysz się tworzyć symbole z różnymi tekstami; dowiesz się również, co należy zrobić, aby w trakcie jednokrotnej edycji właściwości przycisku aktualizować wszystkie pozostałe symbole w pasku nawigacyjnym.

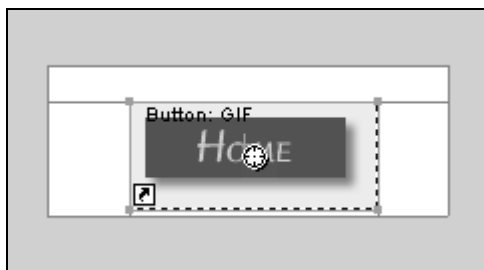
Tworzenie przycisku

Aby stworzyć system nawigacyjny z edytowalnymi przyciskami, należy rozpocząć od utworzenia przycisku. W tym celu wykonaj następujące instrukcje:

1. Otwórz nowy dokument, wystarczająco duży, aby zmieścić przycisk. Wybierz rozmiar 200×75 pikseli oraz biały kolor tła.



- Wybierz polecenie *Insert/New Button* i utwórz przycisk o trzech lub czterech stanach. Skorzystaj z narzędzia *Rectangle* i narysuj prostokąt w oknie edytora przycisków. Korzystając z panelu *Info*, określ rozmiary przycisku: 100 pikseli szerokości (*W*) i 30 pikseli wysokości (*H*) i korzystając z krzyżyka wyśrodkuj przycisk najlepiej, jak umiesz. W panelu *Fill* wybierz ciemnoniebieski kolor wypełnienia, a w panelu *Effect* wybierz efekt *Shadow and Glow/Drop Shadow* i zaakceptuj ustawienia domyślne.
- Kliknij zakładkę stanu *Over*, a następnie przycisk *Copy Up Graphic*. Pojawi się ta sama grafika, która występuje dla stanu *Up*. Aby zmienić kolor dla stanu *Over*, rozwiń paletę kolorów w panelu *Fill* i wybierz kolor jaskrawozielony.
- Kliknij zakładkę stanu *Down*, a następnie przycisk *Copy Over Graphic*. Wprowadź zmiany, które chciałbyś uzyskać, gdy ktoś kliknie przycisk. W omawianym przykładzie przejdź do panelu *Effect*, zaznacz efekt *Drop Shadow* i kliknij ikonę kosza na śmieci, aby usunąć efekt cienia. Wybierz polecenie *Bevel and Emboss/Inset Emboss*. Zamknij okno edytora przycisków. Rysunek 10.7 przedstawia pusty symbol przycisku w dokumencie.



Rysunek 10.7. Symbol przycisku w dokumencie

- Symbol nowego przycisku znajduje się teraz w panelu *Library*, którą należy otworzyć (*Window/Library* lub F11).

Dodawanie tekstu

Dodawanie tekstu w przedstawiony poniżej sposób umożliwia uzyskanie zmian w całym pasku nawigacyjnym w wyniku jednokrotnej edycji przycisku.

- Aby otworzyć okno *Button Editor*, kliknij dwukrotnie instancję pustego przycisku.



Przed dodaniem tekstu nie trzeba zamykać okna edytora przycisku — poleciłam Ci to zrobić tylko po to, aby pokazać symbol w dokumencie. Aby dodać tekst, będziesz ponownie modyfikować przycisk.

- Pierwszym i zarazem najważniejszym zadaniem jest dodanie nowej warstwy. W tym celu kliknij żółtą ikonę folderu w panelu *Layers*.
- Wybierz narzędzie *Text*. W oknie edytora tekstu wpisz *Home*. Czcionka użyta w tym przykładzie to Ruzicka Freehand RomanSC, wielkości 24 pkt., w kolorze złotym. Kliknij przycisk *Center Alignment* a następnie *OK*. Następnie wyśrodkuj tekst na przycisku.



Upewnij się, że tekst rzeczywiście znajduje się na warstwie 2. (*Layer 2*). Czasami zdarza się, że nawet po wybraniu jakiejś warstwy w niewytłumaczalny sposób wracasz na warstwę pierwszą. Tekst *musi* znajdować się na warstwie, która nie jest współużytkowana.

4. Aby przenieść tekst do innych stanów przycisku w tej samej pozycji, co w stanie *Up*, zaznacz tekst i skopiuj (Ctrl+C/Cmd+C), kliknij zakładkę *Over* i wklej (Ctrl+V/Cmd+V). Podczas wklejania tekstu jest on cały czas zaznaczony, zmień więc kolor wypełnienia na ciemnoniebieski. Powtórz operację kopiowania, wklejania i zmiany koloru wypełnienia dla zakładki *Down*. Chociaż wymaga to większego nakładu pracy na początku, będziesz zadowolony, że zrobiłeś to w ten sposób, gdy kiedyś będziesz chciał zmienić wygląd przycisku. Zamknij okno edytora przycisku. W następnej części dowiesz się, w jaki sposób używać tego przycisku i zmienić tekst.
5. Zapisz ten przycisk jako *samplebutton.png*. Plik ten znajdziesz również w folderze z ćwiczeniami do rozdziału 10.

Tworzenie paska nawigacyjnego

W poniższym ćwiczeniu stworzysz w pełni edytowalny pasek nawigacyjny z przyciskami i oddzielnym tekstem — wszystko zawarte w jednym symbolu. Aby utworzyć pasek nawigacyjny, wykonaj następujące czynności:

1. Otwórz nowy dokument, aby rozpocząć tworzenie paska nawigacyjnego. Wybierz polecenie *File/New*, wprowadź rozmiar 600×80 pikseli i wybierz biały kolor tła.
2. Otwórz plik *bar.png* z folderu z ćwiczeniami do rozdziału 10. Otwórz plik *samplebutton.png*, który wykonałeś w poprzedniej części ćwiczenia. Plik ten jest również dostępny w folderze *Przykłady/Rozdział10/Materiały*.



Plik *bar.png* jest po prostu dużym przyciskiem. Jeśli chciałbyś utworzyć go sam, wybierz narzędzie *Rectangle* i narysuj prostokąt. Zmień jego rozmiar w panelu *Info* na 494×60 pikseli. W panelu *Fill* wybierz kolor jaskrawozielony. W panelu *Effect* wybierz polecenie *Bevel and Emboss/Outer Bevel*. W oknie dialogowym efektu z listy kształtów krawędzi fazy (*Bevel edge shape*) wybierz pozycję *Frame 1*, ustaw parametr *Width* (rozmiar) na 6, *Softness* (rozmycie) na 3 i wybierz kolor ciemnoniebieski. Pozostałe ustawienia pozostaw na ich wartościach domyślnych. Pamiętaj, że możesz sprawdzać zastosowane ustawienia w dowolnym pliku PNG utworzonym w Fireworks, zaznaczając dany obiekt i sprawdzając zawartość poszczególnych paneli.

3. Zaznacz nowy dokument, aby go uaktywnić, a następnie wybierz polecenie *Insert/New Symbol* oraz opcję *Graphic*. Przeciągnij pasek z pliku *bar.png* do okna edytora symboli.
4. Wybierz dokument *samplebutton*, aby go uaktywnić, po czym otwórz panel *Library* i przeciągnij cztery instancje symbolu przycisku z palety na pasek w oknie edytora symboli. Ulokuj pierwszy i ostatni przycisk w dowolnym miejscu; nie zwracaj uwagi na środkowe przyciski. Aby rozmieścić wszystkie przyciski, wciśnij klawisz Shift i zaznacz je; wybierz polecenie *Modify/Align/Distribute Widths* (jeśli przyciski są poziome), a następnie polecenie *Modify/Align/Center Horizontal*. Rysunek 10.8 przedstawia wyrównane przyciski. W niewielkiej odległości od górnej krawędzi umieściliśmy linię przewodniczą po to, aby móc ustawić przyciski w jednej linii.



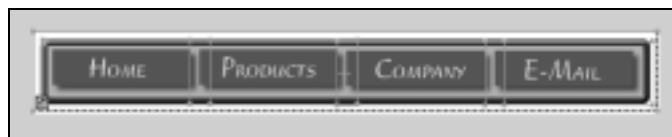
Rysunek 10.8. Zestaw przycisków rozmieszczony w poziomie

5. Otwórz panel *Layers* (*Window/Layer* lub F2). Zaznacz bieżącą warstwę, prawdopodobnie o nazwie *Layer 1*. Kliknij ikonę strzałki wskazującej w prawo i wybierz polecenie *Share This Layer* z rozwijanego menu. Po zastosowaniu tego polecenia duża grafika tła zostanie dodana do pozostałych stanów przycisków, dzięki czemu unikniemy wyświetlania białych ramek wokół przycisków wtedy, gdy kursor myszy znajdzie się nad nimi. Jeśli chciałbyś zmienić tekst na przyciskach, *nie zamykaj* okna edytora symboli, ale przejdź od razu do poniższego punktu „Edycja tekstu”. Jeśli zamknąłeś okno edytora, wystarczy kliknąć dwukrotnie symbol, aby je ponownie otworzyć.

Edycja tekstu

Z pewnością nie chcesz, aby wszystkie przyciski zawierały tekst „Home”. Aby zmienić pozostałe przyciski, wykonaj następujące czynności:

1. Przy otwartym oknie edytora symboli zaznacz drugi symbol przycisku (jeśli okno nie jest otwarte, kliknij dwukrotnie symbol w dokumencie, by otworzyć okno edytora symbolu). Otwórz panel *Object* (*Window/Object* lub Alt+F2/Option+F2). Uaktywnij pole *Button Text*, w którym obecnie znajduje się tekst *Home* i wpisz słowo *Products*. Naciśnij klawisz Enter/Return. Pojawi się wtedy okno z pytaniem, czy chcesz edytować wszystkie instancje przycisku, czy tylko bieżącą; wybierz opcję *Current* (bieżąca).
2. Powtórz czynności dla przycisku trzeciego, zmieniając tekst na *Company* oraz dla czwartego, wpisując słowo *E-mail*.
3. Kiedy skończysz, zamknij okno edytora symboli. Przetestuj swój pasek nawigacyjny, wybierając przycisk *Preview* i poruszając kursorem myszy nad przyciskami. Rysunek 10.9 przedstawia ukończony pasek nawigacyjny jako symbol w dokumencie.



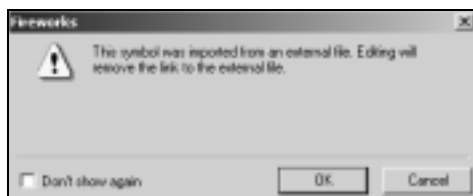
Rysunek 10.9. Ukończony pasek nawigacyjny jako pojedynczy symbol w dokumencie

Edycja przycisków paska nawigacyjnego

Edycja wyglądu przycisków na tym przykładowym pasku nawigacyjnym jest teraz bardzo prosta. Aby rozpocząć edycję, wykonaj następujące czynności:

1. Otwórz plik *SampleNavigationBar.png* z folderu z ćwiczeniami do rozdziału 10. (jeśli wcześniej go zamknąłeś).

2. Otwórz panel *Library* (F11). Zauważysz symbol pustego przycisku i paska nawigacyjnego.
3. Kliknij dwukrotnie symbol pustego przycisku, aby go edytować. Pojawi się wtedy okno ostrzeżenia przedstawione na rysunku 10.10; informuje ono, że połączenie z oryginalnym przyciskiem, od którego zacząłeś pracę, zostanie zerwane. Kliknij *OK*.



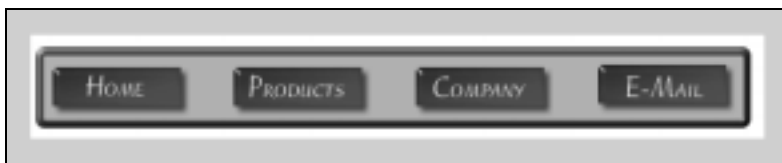
Rysunek 10.10. Okno dialogowe ostrzeżenia wyświetlane podczas edycji pustego symbolu przycisku

4. Zaznacz przycisk i zmień jego kolor lub styl. W omawianym ćwiczeniu zastosowałam styl *glass* (szkło), który sama stworzyłam. Możesz znaleźć dwa style w pliku *glass.stl* umieszczonym w folderze z ćwiczeniami do rozdziału 10.

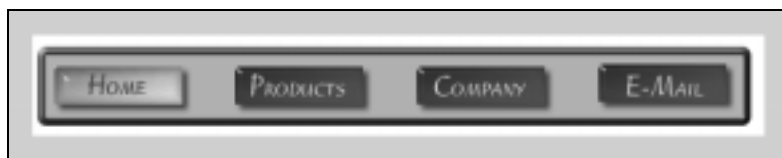


Aby skorzystać ze stylów *glass*, skopiuj plik *glass.stl* i wklej go do folderu *Fireworks4/Configuration/Styles* lub zaimportuj go do panelu *Styles* bezpośrednio z folderu z CD-ROM-u dołączonego do książki. Otwórz panel *Styles* (*Window/Styles* lub *Shift+F11*), kliknij ikonę ze strzałką wskazującą w prawo i wybierz polecenie *Import Styles*. Wybierz plik *glass.stl* i kliknij *Otwórz* (*Open*).

5. W stanie *Up* zaznacz styl *blueglass* (kliknij go w panelu *Styles*); w panelu *Fill* zmień kolor na bardziej jaskrawoniebieski. W panelu *Effect* wybierz efekt *Shadow and Glow/Drop Shadow* i zaakceptuj ustawienia domyślne.
6. Dla stanu *Over* zaznacz przycisk i zastosuj styl *Glassbutton* (kliknij go w panelu *Styles*). W panelu *Effect* dodaj cień zewnętrzny.
7. Dla stanu *Down* zaznacz przycisk i zastosuj styl *Glassbutton*. W panelu *Effect* wybierz efekt *Bevel and Emboss/Inset Emboss* i zaakceptuj wartości domyślne.
8. Zamknij okno edytora przycisków. Rysunek 10.11 przedstawia zmieniony pasek nawigacyjny w stanie *Up*, a rysunek 10.12 prezentuje stan *Over*. Aby lepiej przyjrzeć się efektowi szkła, obejrzyj tę próbkę w kolorowej wkładce dołączonej do książki.



Rysunek 10.11. Zmodyfikowany pasek nawigacyjny w stanie *Up*



Rysunek 10.12. Zmodyfikowany pasek nawigacyjny w stanie *Over*



Projektowanie systemu nawigacji dla witryny Horse Adventures

Wcześniejsze zaplanowanie witryny internetowej i jej układu może zaoszczędzić wiele czasu. Witryna *Horse Adventures* jest przykładem potwierdzającym prawdziwość tej tezy. Ponieważ znałam wcześniej ogólny układ witryny oraz jej ostateczny rozmiar, wiedziałam też, jak duży obszar był przeznaczony na pasek nawigacyjny. Skoro wiedziałam z góry, jakiej wielkości obszarem dysponuję, mogłam wykonać przyciski właściwych rozmiarów i zarezerwować określony obszar dla paska nawigacyjnego.

Witryna *Horse Adventures* jest chroniona prawami autorskimi firmy Idea Design (www.jeideadesign.com) i nie jest udostępniana dla Czytelników tej książki. Niniejszy projekt służy jedynie do celów edukacyjnych i ma stanowić inspirację do własnych projektów. Aby stworzyć pasek nawigacyjny dla witryny *Horse Adventures*, wykonaj następujące czynności:

1. Do utworzenia paska nawigacyjnego potrzebny będzie pusty przycisk, którego wygląd można łatwo edytować. Wcześniej w tym rozdziale, w części „Tworzenie symbolu przycisku”, wykonałeś już przycisk dla witryny internetowej. Możesz też otworzyć plik *HAbuttonsymbol.png* z folderu z ćwiczeniami do rozdziału 10.
2. Otwórz nowy dokument o rozmiarach 172×275 pikseli i czarnym kolorze tła.
3. Zaznacz nowy dokument, który otworzyłeś, aby go uaktywnić. Wybierz polecenie *Insert/New Button*. Będziesz teraz pracował w oknie *Button Editor* — niezależnie od tego, z których paneli, warstw itp. będziesz korzystał, *nie zamykaj* okna edytora aż do chwili, gdy pojawi się takie polecenie. Instrukcje będą nieskuteczne, jeśli wykonasz je poza oknem edytora przycisków.
4. Zaznacz plik *HAbuttonsymbol.png*, aby go uaktywnić. Po otwarciu panelu *Library* (F11) przeciągnij symbol przycisku (grafikę lub tekst) z biblioteki do okna edytora przycisku. Rysunek 10.13 przedstawia umiejscowienie prowadnicy oraz pierwszego przycisku.



Rysunek 10.13. Symbol przycisku z pliku *HAbuttonsymbol* umieszczony w oknie stanu *Up* edytora przycisków



5. Zaznacz warstwę, którą właśnie używasz (prawdopodobnie *Layer 1*). Z rozwijanego menu panelu *Layers* wybierz polecenie *Share This Layer*.
6. Przeciągnij jeszcze 10 symboli przycisku do okna edytora (lub skopiuj i wklej, bądź też powiel). Umieść pierwszy przycisk u góry, ostatni na dole, a dziewięć pozostałych pomiędzy nimi. Wciśnij klawisz Shift i zaznacz wszystkie przyciski (lub skorzystaj z narzędzia *Pointer*, aby zaznaczyć je ramką selekcji), a następnie wybierz polecenie *Modify/Align/Distribute Heights*. Rysunek 10.14 przedstawia obecny widok paska nawigacyjnego.



Rysunek 10.14. Pasek nawigacyjny po dodaniu wszystkich przycisków

7. Aby dodać tekst do każdego z przycisków, należy dodać nową warstwę. Kliknij żółtą ikonę foldera w panelu *Layers*, aby dodać nową warstwę.
8. Wybierz narzędzie *Text*. W oknie edytora tekstu wpisz „Horse Game”. Czcionka zastosowana w tym przykładzie to CopperplateGoth BD BT wielkości 14 pkt., pogrubiona (*Bold*), koloru białego. Kliknij *OK*. Wyśrodkuj tekst na pierwszym przycisku.
9. Jeśli chciałbyś poćwiczyć dodawanie tekstu, powtórz czynności z punktu 8., używając słów: *Bookstore*, *Equine Tack*, *Model Horses*, *Breed Info*, *Articles*, *Puzzles*, *Screensavers*, *Site Map*, *Credits* i *Contact*. Ulokuj teksty na przyciskach w dowolnych miejscach.
10. Aby skopiować tekst dla innych stanów przycisku w to samo miejsce, co w stanie *Up*, zaznacz i skopiuj go (Ctrl+C/Cmd+C), kliknij zakładkę *Over* i wklej (Ctrl+V/Cmd+V). Powtórz czynność dla każdego ze słów.

Skrót

Możesz wcisnąć klawisz Shift i zaznaczyć każde ze słów w stanie *Up*, a następnie wkleić całość do innych stanów.

11. Przed zamknięciem okna *Button Editor* kliknij zakładkę *Active Area* i przeciągnij górny lewy węzeł w dół, poniżej przycisku *Contact*. Wykonanie tej czynności pozwoli usunąć duży pojedynczy plaster wstawiany przez *Fireworks*. Rysunek 10.15 przedstawia ukończony pasek nawigacyjny jako symbol w dokumencie. Rysunek 10.16 prezentuje pasek nawigacyjny po umieszczeniu na stronie internetowej *Horse Adventures*.



Rysunek 10.15. Ukończony pasek nawigacyjny jako pojedynczy symbol w dokumencie



Rysunek 10.16. Ukończony pasek nawigacji umieszczony na stronie internetowej Horse Adventures

Rollowery

Wszystkie rollowery stworzone za pomocą języka JavaScript działają w ten sam sposób — gdy przemieszczamy kursor myszy nad określoną grafiką, zostaje uaktywniony obszar uruchamiający. Do tego obszaru można przypisać wiele behawiorów lub akcji, np. zastępowanie bieżącego obrazka innym, bądź też wyświetlanie grafiki lub tekstu w innym miejscu na



stronie internetowej. W roli obszaru uruchamiającego występuje zazwyczaj obszar aktywny (*hotspot*) lub plaster (*slice*). Obszary aktywne mogą być wykorzystane tylko do uruchomienia akcji takich jak *Set Text of Status Bar*, natomiast nie mogą obsługiwać akcji takich jak *Swap Image*. Mogą jednak być wykorzystane do uruchamiania akcji w innym plastrze, co zostanie przedstawione w części „Tworzenie rozłącznych rollowerów”.

Tworzenie rozłącznych rollowerów

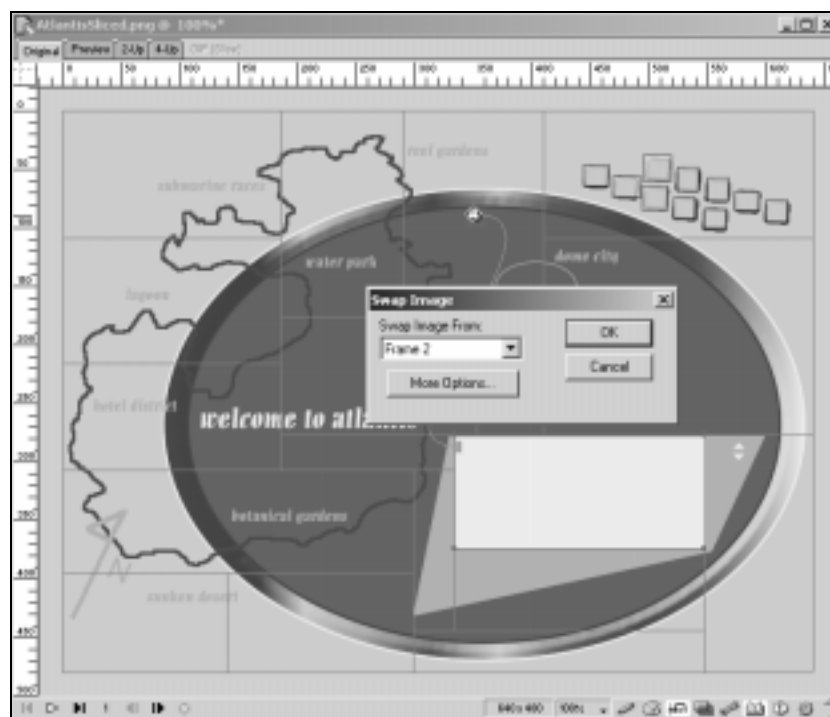
Gdy używamy *rozłącznych rollowerów*, wskaźnik myszy porusza się po obszarze uruchamiającym lub klika go, natomiast obraz wyświetlany jest w innym miejscu na stronie internetowej. Rollowery tego typu są często stosowane w przyciskach, w których obszarem uruchamiającym jest właśnie przycisk, a w obszarze docelowym wyświetlany jest opis tekstowy. W tym ćwiczeniu będziesz miał okazję skorzystać z nowej funkcji Fireworks 4 — behawiorów obsługiwanych technologią *drag-and-drop* („przeciągnij i upuść”), co pozwala zaoszczędzić mnóstwo czasu. Aby utworzyć rozłączny rollower dla tekstu o ogrodach rafy koralowej w interfejsie Atlantis zaprojektowanym przez Jeffreya Robertsa, wykonaj następujące czynności:

1. Otwórz plik *AtlantisSliced.png* z folderu z ćwiczeniami do rozdziału 10.
2. Na dole palety narzędziowej znajduje sekcja *View*. Upewnij się, że został wybrany przycisk *Hide/Show Slices (2)*; jest to widok wyświetlający plastery.
3. W panelu *Frames (Window/Frames lub Shift+F2)* wybierz *Frame 2*. W oknie pliku *AtlantisSliced.png* zobaczysz wtedy prostokąt z napisem *Image Goes Here*; usuń go dwukrotnie (za pierwszym razem usuniesz plaster, a za drugim razem — obrazek).

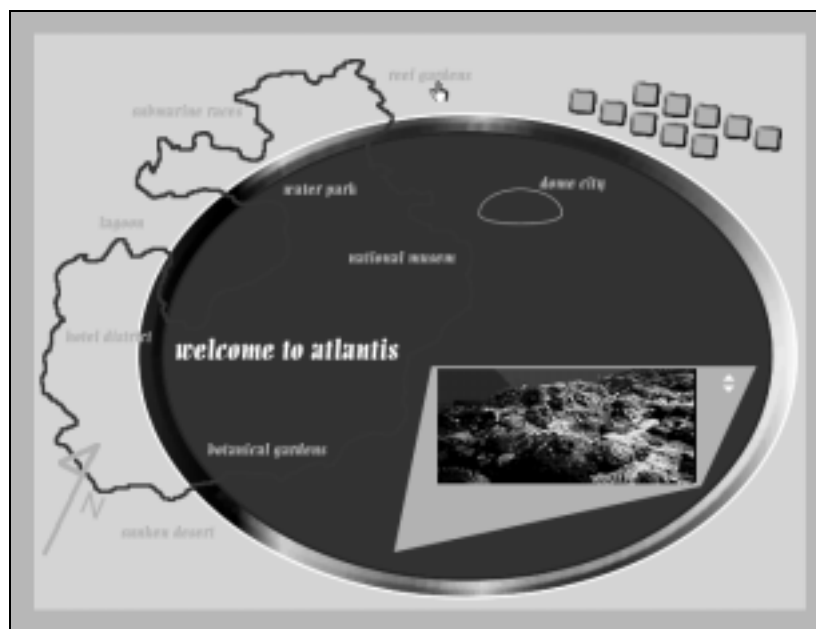


Tak się składa, że plik ten posiada dwie klatki. Jeśli będziesz pracował z plikiem, który nie posiada żadnych dodanych klatek, wówczas zaznacz *Frame 1* (klatkę 1.) i przeciągnij ją na ikonę *New/Duplicate Frame* (nowy/duplikuj klatkę). Obrazek, który zamierzasz wyświetlić przy rollowerze, będzie się znajdował w klatce 2.

4. Otwórz plik *reef.png* (obrazek ten pochodzi z witryny dostępnej pod adresem www.flowergarden.nos.noaa.gov, w której napisano, że informacje tam zawarte można kopiować i rozpowszechniać). Przeciągnij obraz rafy na biały obszar. Wybierz polecenie *Insert/Slice* (*Alt+Shift+U/Option+Shift+U*). Kliknij *Frame 1*, a zobaczysz pustą białą ramkę; kliknij *Frame 2*, aby zobaczyć obrazek rafy.
5. Kliknij *Frame 2*, a następnie zaznacz obiekt, który będzie obszarem uruchamiającym. W tym ćwiczeniu jest to tekst *reef gardens* (ogrody rafy koralowej). W środku plastra ujrzysz małe kółko, które należy kliknąć i przeciągnąć do białego prostokąta (w którym pojawi się obrazek rafy). Następnie pojawi się okno dialogowe behawiora *Swap Image* z domyślnie ustawioną klatką 2. (*Frame 2*); w tym przykładzie kliknij *OK* (jeśli będziesz wykonywał wiele rozłącznych rollowerów, Twoje obrazki będą się znajdowały w osobnych klatkach; będziesz więc musiał określić klatkę dostępu dla rollowera). Rysunek 10.17 przedstawia linię symbolizującą behawior *OnMouseOver Swap Image* przy plastrze *reef gardens*. Jeśli chciałbyś zobaczyć behawior, który dodałeś, otwórz panel *Behaviors (Window/Behaviors)*. Rysunek 10.18 przedstawia sposób, w jaki działa rozłączny rollower.



Rysunek 10.17. Okno dialogowe behawiora Swap Image



Rysunek 10.18. Rozłączny rollower wyświetlany w trybie Preview

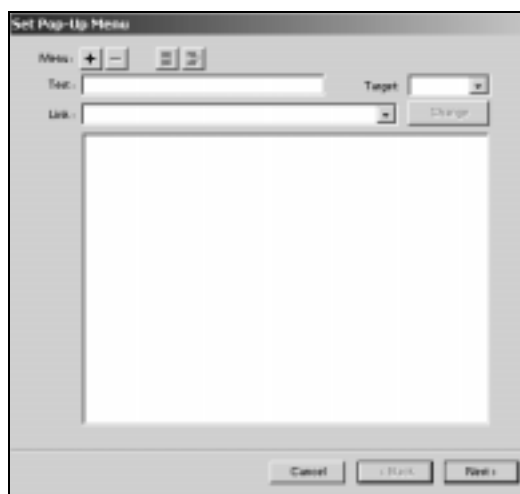
Menu rozwijane

Kreator ustawień menu rozwijanego (*Set Pop-Up Menu Wizard*) jest jednym z najnowszych dodatków do Fireworks 4. Wielu użytkowników przyjęło go z zainteresowaniem. W tej części przedstawione zostaną podstawy stosowania kreatora w sposób zgodny z jego przeznaczeniem. Oprócz tego, przedstawimy krótko niektóre słabe strony korzystania z narzędzia automatycznego.

Tworzenie błyskawicznego rozwijanego menu

W trakcie lektury tego podrozdziału nauczysz się tworzyć menu rozwijane, co jest stosunkowo łatwym zadaniem. Jedynym problemem może okazać się dodawanie pozycji podmenu, dlatego też zwróciliśmy szczególną uwagę na dokładne wyjaśnienie i zobrazowanie procesu dodawania podmenu. Gdy opanujesz znacznie pojęć *indent* (poziom wyżej) i *outdent* (poziom niżej), reszta będzie już łatwa. Aby utworzyć menu rozwijane, wykonaj następujące czynności:

1. Otwórz nowy dokument (*File/New*) o rozmiarach 300×300 pikseli i białym kolorze tła.
2. Narysuj prostokąt (dowolnych rozmiarów w dowolnym miejscu dokumentu; są to tylko ćwiczenia) i wybierz polecenie *Insert/Slice*. Zaznacz plaster i wybierz polecenie *Insert/Pop-up Menu*. Zostanie otwarte okno kreatora ustawień menu rozwijanego (*Set Pop-Up Menu Wizard*), przedstawione na rysunku 10.19.



Rysunek 10.19. Kreator ustawień menu rozwijanego (*Set Pop-Up Menu Wizard*)

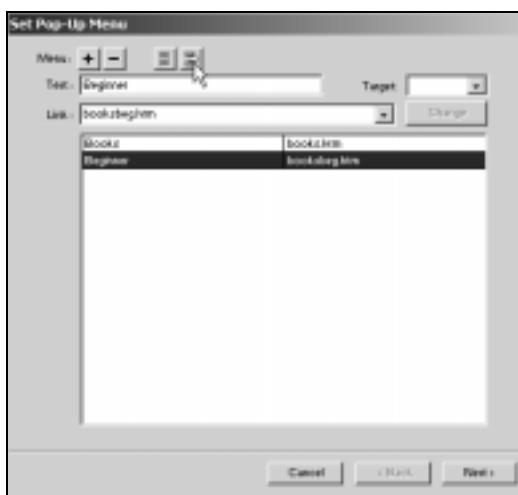
3. W okienku *Text* wpisz nazwę pozycji menu (w tym przykładzie użyto nazwy *Books*). Jeśli chcesz stworzyć łącze, wpisz je w polu *Link* (w tym przypadku użyto *books.htm*). Kliknij znak plusa (+) obok *Menu*, aby dodać pozycję do listy menu.
4. Wprowadź następną pozycję w polu *Text*, słowo *Beginner*. Jeśli chcesz utworzyć łącze, wprowadź adres (*booksbeg.htm*) i kliknij znak plusa (+) obok etykiety *Menu*.



Długie nazwy łączy

Zależnie od tego, którą wersję Fireworks 4 dysponujesz, możesz mieć problemy z wpisaniem długich nazw łączy w polu *Link*. Jeśli tak się stanie, na stronie firmy Macromedia (<http://www.macromedia.com/support/fireworks/>) znajdziesz aktualizację programu — kliknij opcję *Download* po prawej stronie. To powinno rozwiązać problem. Alternatywą jest „droga dookoła”. Przed rozpoczęciem tworzenia listy rozwijanej otwórz panel *URL* (*Window/URL*). W polu *Current URL* (nie musisz mieć otwartego dokumentu) wpisz adres URL i kliknij znak *+*, aby dodać go do biblioteki adresów URL (*URL Library*). Nie trzeba wykonywać już innych dodatkowych czynności. Teraz, gdy klikniesz strzałkę wskazującą w dół obok pola *Link* w kreatorze ustawień menu rozwijanego (*Set Pop-Up Menu Wizard*), wszystkie łącza z biblioteki URL będą dostępne.

5. Pozycja, którą dodałeś w punkcie 4., została dodana do menu, a Ty chciałeś, by była to pozycja podmenu. Zaznacz drugą pozycję i kliknij ikonę *Indent Menu* (poziom wyżej) (rysunek 10.20).



Rysunek 10.20. Ikona *Indent Menu* (poziom wyżej)

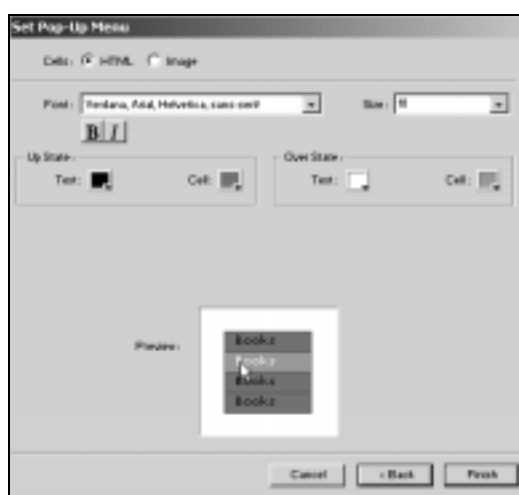


Pozycje menu nie występują z wcięciem; jeśli chcesz stworzyć podmenu, kliknij ikonę *Indent Menu* (poziom wyżej), która oznacza pozycję podmenu. Jeśli chcesz, aby element z wcięciem był pozycją menu, kliknij ikonę *Outdent Menu* (poziom niżej). Pozycje podmenu należy umieszczać poniżej pozycji menu, do której są przyłączone.

6. Wprowadź więcej pozycji menu i podmenu. Kliknij przycisk *Next*, gdy skończysz.
7. Zostanie otwarte kolejne okno kreatora ustawień menu rozwijanego (rysunek 10.21), w którym zdefiniujesz wygląd menu rozwijanego. Do wyboru pozostaje opcja *HTML* lub *Image* (opcja *Image* wykorzystuje grafikę zamiast kodu HTML; zostanie to zaprezentowane w ćwiczeniu w dalszej części tego podrozdziału). Na dole okna dialogowego kreatora możesz zobaczyć podgląd (*Preview*) przyszłego wyglądu menu. Możesz także wybrać rodzaj czcionki (*Font*), rozmiar (*Size*) oraz kolor tekstu (*Text*) i komórki (*Cell*) dla stanu *Up*; a dla stanu *Over* możesz wybrać kolory tekstu i komórki. Poeksperymentuj trochę — do momentu, w którym uzyskasz pożądaną wygląd. Alternatywnie, możesz skorzystać z formatowania menu jako obrazków, klikając opcję *Image* (obrazki). Pojawiają się dodatkowe opcje wyboru. Zamiast wyboru jedynie koloru



tekstu i komórek, możesz skorzystać z listy stylów. Wyglądają one bardzo podobnie do tych, których używałeś wcześniej, ponieważ są to te same style — jedynie zgromadzone w innym miejscu. Aby dowiedzieć się więcej na ten temat, przeczytaj punkt „Używanie własnych stylów w listach rozwijanych”. Wybieraj więc style i eksperymentuj!



Rysunek 10.21. Okno dialogowe kreatora ustawień menu rozwijanego umożliwiające definiowanie wyglądu menu



Czcionki znajdujące się w kreatorze ustawień listy rozwijanej są tymi, które prawdopodobnie są zainstalowane w każdym komputerze. Jeśli skorzystasz z opcji *Image* (obrazki), zostanie wyeksportowana tylko grafika, a nie tekst — tekst HTML zostanie wygenerowany przez przeglądarkę.

8. Kliknij przycisk *Finish*. Aby dokonać podglądu menu rozwijanego w przeglądarce, wybierz polecenie *File/Preview in Browser*.

Eksportowanie menu rozwijanego

Po ukończeniu listy rozwijanej możesz już ją wyeksportować. Dla celów ćwiczenia wybierz polecenie *File/Export/HTML and Images*. Zaznacz opcję *Put Images in Subfolder*, aby Twoje obrazki zostały zapisane w podkatalogu z obrazkami. Gdy skończysz, kliknij przycisk *Save*.

Fireworks samodzielnie wygeneruje cały skrypt JavaScript dla danego menu w pliku o nazwie *fw_menu.js*, który znajdzie się w tym samym folderze co plik HTML. Upewnij się, że załadowałeś plik *fw_menu.js* na serwer, w przeciwnym razie Twoje menu rozwijane nie będzie działać. Zawsze powstaje tylko jeden plik *fw_menu.js*, niezależnie od tego, jak wiele menu rozwijanych zostanie włączonych do dokumentu. Utworzenie podmenu pociąga za sobą powstanie pliku graficznego *Arrow.gif*.



Pozycja biblioteki Dreamweavera

Nie można wyeksportować menu rozwijanego z Fireworks jako biblioteki Dreamweavera (*Dreamweaver Library*). Na stronie internetowej pomocy Macromedia Fireworks Support znajduje się rozwiązanie. Połącz się z Internetem, wybierz w Fireworks polecenie *Help/Fireworks Support Center*; a wtedy połączysz się ze stroną Fireworks Support. Poszukaj pod hasłem „Dreamweaver library of a pop-up menu” lub „pop-up menus”, a na pewno znajdziesz rozwiązanie.

Używanie własnych stylów w menu rozwijanych

Aby skorzystać z projektu graficznego menu rozwijanego, który nie jest dostępny w Fireworks, możesz utworzyć własny styl. Możesz wykonać całkowicie dowolny projekt (wyłącznie graficzny, nie tekstowy) graficznego menu i zapisać go jako styl.

Aby utworzyć własny styl, zaprojektuj przycisk, kliknij strzałkę skierowaną w prawo w panelu *Styles* i wybierz polecenie *Export Styles*. Nadaj utworzonemu stylowi odpowiednią nazwę i zapisz go w folderze *Fireworks 4\Configuration\Nav Menu*.

Twoje własne style mogą teraz zostać wykorzystane w menu rozwijanych. Style menu nie są składowane w tym samym miejscu, co zwykle style z panelu *Styles*. Jeśli zapisałeś inne style przeznaczone do wykorzystania w Fireworks, znajdują się one w folderze *Fireworks 4\Configuration\Styles*. Aby wykorzystać któryś z tych stylów do rozwijanych menu, skopiuj wybrany plik do folderu *Nav Menu*, który także znajduje się w folderze *Configuration*. Każdy styl z folderu *Nav Menu* będzie automatycznie udostępniony w oknie kreatora ustawień menu rozwijanego.

Edycja menu rozwijanego

Korzystając z kreatora ustawień menu rozwijanego (*Set Pop-Up Menu Wizard*), możesz poddać edycji dostępne opcje w kreatorze oraz fizyczne położenie menu w Twoim dokumencie. Kliknij dwukrotnie zarys menu, aby edytować w oknie kreatora ustawień; po otwarciu okna kreatora dokonaj pożądanych zmian.

Aby zmienić położenie menu rozwijanego, zaznacz plaster, do którego przypisano menu i przeciągnij zarys w nowe miejsce. Jeśli chciałbyś poćwiczyć przenoszenie menu, otwórz plik, który zapisałeś w ćwiczeniach „Tworzenie błyskawicznego rozwijanego menu” i „Eksportowanie menu rozwijanego”. Kliknij i przeciągnij dół zarysu menu, aby wyrównać z dołem i lewą stroną przycisku Fireworks. W razie potrzeby użyj kilkakrotnie okna podglądu, aby umieścić menu w pożądanym miejscu. Rysunek 10.22 przedstawia zmienione położenie menu.



Rysunek 10.22. Menu rozwijane umieszczone na stronie w odpowiednim położeniu



Nie można dokonywać podglądu menu rozwijanego w Fireworks; musisz do tego celu użyć przeglądarki (*File/Preview in Browser*).



Zaawansowana edycja menu rozwijanych

Edycja menu rozwijanego obejmuje również edytowanie pliku JavaScript wygenerowanego do obsługi menu. Zagadnienie to wykracza poza zakres tematyki tej książki; pełne omówienie tego tematu znajdziesz w książce pt. „Fireworks 4 f/x & Design”. Edytując plik JavaScript, możesz wyeliminować ramki lub zmienić ich kolor i rozmiar, możesz także zmienić rozmiar przycisków i dostosować wiele innych fizycznych atrybutów listy.

Ograniczenia menu rozwijanych

Oto kilka problemów, które możesz napotkać, używając menu rozwijanych programu Fireworks 4:

- Menu rozwijane nie wypełniają ramek zaprojektowanych na stronie internetowej. Jeśli menu będzie znajdowało się w górnej lub bocznej ramce, jedyną widoczną częścią listy będzie to, co zmieści się w bieżącej ramce. Jeśli musisz korzystać z ramek, to być może nie powinieneś korzystać z tego rozwiązania dla menu.
- Jakikolwiek bardziej zaawansowane modyfikacje menu zwykle wymagają znajomości programowania w języku JavaScript.
- Pozycjonowanie bezwzględne menu rozwijanych stwarza pewne problemy podczas wstawiania kodu do innych edytorów. Edytory, które nie obsługują warstw, nie potrafią obsłużyć menu rozwijanych bez konieczności ręcznego modyfikowania kodu.
- Menu rozwijane nie mogą być wykorzystane w tabeli wyśrodkowanej zawartej w układzie strony. Należy wykorzystywać inne rozwiązania odnośnie rozmieszczenia, np. warstwy z pozycjonowaniem bezwzględnym.

Pominąwszy powyższe ograniczenia, możliwość tworzenia menu rozwijanego są doskonałym i oszczędzającym czas dodatkiem do Fireworks 4.

Tworzenie menu rozwijanego z wykorzystaniem grafiki

W poniższym ćwiczeniu stworzysz menu rozwijane dla witryny internetowej *Horse Adventures* jako alternatywę dla paska nawigacyjnego utworzonego w tym rozdziale. Menu rozwijane pozwalają zaoszczędzić sporo miejsca na stronie WWW. Do ćwiczeń przewidziano plik *horsecollage.png* znajdujący się w folderze z ćwiczeniami do rozdziału 10. Wykonaj następujące czynności:

1. Przed rozpoczęciem ćwiczenia musisz stworzyć styl, który możesz wykorzystać dla graficznego menu rozwijanego oraz dla grafiki łącza. Otwórz plik *horsecollage.png* z folderu *Przykłady/Rozdział10/Materiały*.
2. Wybierz narzędzie *Rectangle* i narysuj prostokąt w lewym dolnym rogu kolażu z końmi. W panelu *Info* wprowadź wymiary prostokąta 94×24 i naciśnij Enter/Return. W panelu *Fill* wybierz wypełnienie *Linear* i kliknij przycisk *Edit*. Kliknij pierwszą kontrolkę koloru i wprowadź kolor o kodzie #FFFF00. Następnie kliknij kontrolkę koloru po prawej stronie i wprowadź kod szesnastkowy #FF9900.



3. W panelu *Stroke* wybierz kategorię obrysu *Basic*, z listy *Stroke name* wybierz opcję *Hard Line*, rozmiar obrysu (*Tip size*) ustaw na 4 i wybierz kolor czarny. Aby zmienić kierunek gradientu, kliknij narzędzie *Pointer* i przesun okragłą kontrolkę do góry na środek prostokąta, a kontrolkę kwadratową do dołu na środek, tak jak na rysunku 10.23.



Rysunek 10.23. Pozycja gradientu grafiki łączy i umiejscowienie grafiki w koleżu



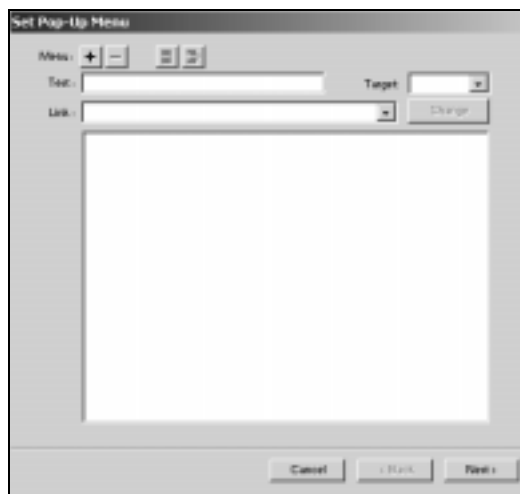
Nowa pozycja gradientu nie będzie tworzyć części stylu.

4. Wybierz nową grafikę łączy i otwórz panel *Styles* (Shift+F11). Wciśnij ikonę ze strzałką wskazującą w prawo i wybierz z menu polecenie *New Style*. W oknie dialogowym *New Style* wpisz nazwę swojego nowego stylu — w tym przykładzie jest to *Hacustom*. Zaakceptuj wartości domyślne i kliknij *OK*, aby dodać nowy styl do panelu *Style*.
5. Aby zapisać ten styl i móc go używać w menu rozwijanym, kliknij ponownie strzałkę wskazującą w prawo i wybierz polecenie *Export Styles*. W oknie dialogowym *Save as* ponownie nazwij swój styl i odszukaj folder *Fireworks 4*. Przejdź do *Fireworks 4\ Configuration\Nav Menu* i zapisz swój styl w tym miejscu.
6. Wybierz narzędzie *Text* i kliknij grafikę łączy. W oknie dialogowym edytora tekstu wpisz słowo *Links*. Podświetl to słowo i wybierz czcionkę; w tym przykładzie wykorzystano *CopperplateGoth BD BT*, wielkości 30 pkt., koloru czarnego. (Używamy czcionki większej niż zwykle, ponieważ jest to strona przeznaczona dla dzieci.) Kliknij *OK*. Wyśrodkuj tekst. Rysunek 10.24 przedstawia umieszczoną grafikę łączy.



Rysunek 10.24. Ukończona grafika łączy umieszczona na stronie internetowej *Horse Adventures*

7. Zaznacz grafikę łączy i wybierz polecenie *Insert/Slice* lub narysuj plaster narzędziem *Slice*, bądź też kliknij prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie *Insert Slice*. Wybierz polecenie *Insert/Pop-Up Menu*. Zostanie otwarte okno *Set Pop-Up Menu Wizard*, przedstawione na rysunku 10.25.



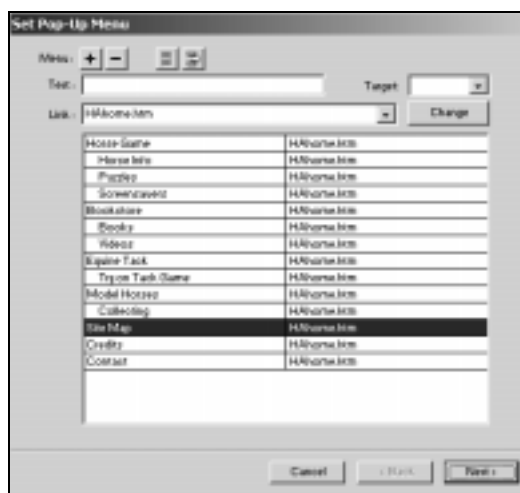
Rysunek 10.25. Okno kreatora ustawień menu rozwijanego przed wprowadzeniem danych

8. W polu *Text* wprowadź tekst *Horse Game*. W polu *Link* wpisz *Hahome.htm*. Kliknij znak plusa (+), aby dodać tę pozycję menu. W polu *Text* wpisz *Horse Info* i kliknij ponownie znak plus, aby dodać pozycję do menu. Ponieważ *Horse Info* to podmenu dla *Horse Game*, zaznacz jego nazwę i kliknij ikonę *Indent Menu* (poziom wyżej).

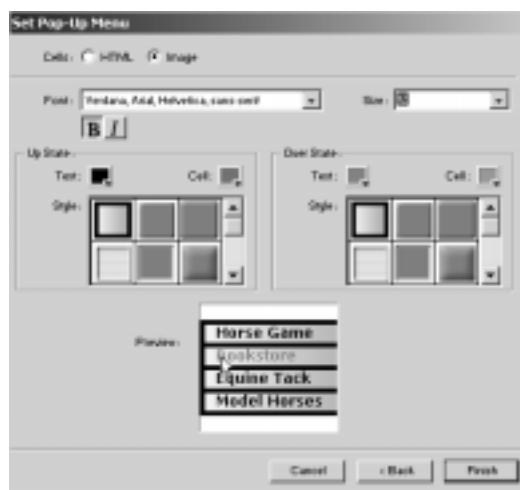


W tym przykładzie dodawane jest cały czas to samo łącze. Oczywiście, jeśli miałyby być ono wykorzystane na stronie internetowej, należałoby dodać odpowiednie łącza w polu *Link*.

9. W pole *Text* wpisz *Puzzles* i kliknij znak plusa. Prawdopodobnie tekst ten posiada już wcięcie jako podmenu; jeśli tak nie jest, zaznacz wpis i kliknij ikonę *Indent Menu*. Powtórz procedurę dla słowa *Screensavers*. Wpisz następnie słowo *Bookstore* w pole *Text* i kliknij znak plusa. Zaznacz słowo *Bookstore* i kliknij ikonę *Outdent Menu* (poziom niżej) (na lewo od ikony *Indent Menu*), aby sprawić, by słowo *Bookstore* było elementem menu głównego. Powtórz procedurę dla reszty wpisów menu. Pełną listę nazw przedstawia rysunek 10.26.
10. Kiedy skończysz dodawać pozycje menu, kliknij przycisk *Next* (dalej). Rysunek 10.27 przedstawia kolejne okno dialogowe ustawień menu rozwijanego z wybraną opcją *Image* zamiast *HTML*. W tym przykładzie wykorzystano czcionkę 12-punktową Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif. Jedyne opcje obrazka inne niż styl, który chciałeś zastosować, dotyczą koloru tekstu (*Text*) dla stanu *Up* i *Over*. W tym przypadku zastosuj czarny kolor tekstu dla stanu *Up* i średni odcień zieleni dla stanu *Over*. W obszarze *Style* (styl) wybierz własny gradient, który wyeksportowałeś jako styl na początku tego ćwiczenia. Kliknij przycisk *Finish*, gdy skończysz.
11. Menu rozwijane posiada niebieski obrys. Aby przenieść go na miejsce, kliknij niebieskie linie i przeciągnij poniżej grafiki łącza — tak, jak przedstawia rysunek 10.28.
12. Aby dokonać podglądu listy rozwijanej, wybierz polecenie *File/Preview in Browser* (plik/podgląd w przeglądarce). Rysunek 10.29 przedstawia listę rozwijaną oglądaną w Internet Explorerze 5.



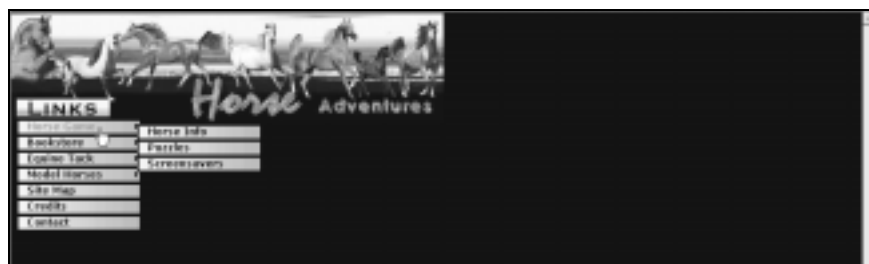
Rysunek 10.26. Okno dialogowe ustawień menu rozwijanego (Set Pop-Up Menu) po dodaniu pozycji menu



Rysunek 10.27. Drugie okno dialogowe Set Pop-Up Menu przedstawiające opcje obrazków (Image)



Rysunek 10.28. Menu rozwijane przeniesiona na miejsce poniżej grafiki łączy



Rysunek 10.29. Podgląd menu rozwijanego w Internet Explorerze 5

13. Aby wyeksportować menu rozwijane, wybierz polecenia *File/Export/HTML and Images*, a następnie zaznacz opcję *Put Images in Subfolder*. Odszukaj folder, w którym chcesz je zapisać. Plik *fw_menu.js* został również wygenerowany. Jeśli potrzebujesz pomocy lub wyjaśnień odnośnie eksportowania, zajrzyj do rozdziału 12.

W następnym rozdziale

Po przeczytaniu niniejszego rozdziału powinieneś już potrafić stosować całą gamę interfejsów nawigacyjnych dla swoich witryn internetowych. Nauczyłeś się tworzyć popularne rozłączne rollovery i automatyczne paski nawigacyjne. Oprócz tego, posiadasz umiejętności związane z tworzeniem nowych list rozwijanych, a zatem będziesz mógł sprostać każdemu wyzwaniu odnośnie nawigacji.

W rozdziale 11. nauczysz się dzielić obrazki na plastry i dowiesz się, kiedy należy to robić. Dowiesz się również, w jaki sposób optymalizować obrazki, aby mogły być szybko ładowane na strony internetowe.