

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

CZYTELNIA

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

Macromedia Fireworks 8. Oficjalny podręcznik

Autor: Patti Schulze

Tłumaczenie: Marcin Miklas

ISBN: 83-246-0314-X

Tytuł oryginału: [Macromedia Fireworks 8:
Training from the Source](#)

Format: B5, stron: 296



Źródło informacji o programie Fireworks 8 – książka polecana przez firmę Macromedia

- Skorzystaj z narzędzi bitmapowych i wektorowych
- Wprowadź do projektu elementy tekstowe i interaktywne
- Zoptymalizuj parametry grafiki
- Wyeksportuj witrynę do programu Dreamweaver

Macromedia Fireworks 8 to najnowsza wersja aplikacji służącej do projektowania grafiki dla potrzeb publikacji multimedialnych i witryn WWW. Fireworks umożliwia korzystanie zarówno z grafiki wektorowej, jak i bitmapowej, pozwala na tworzenie interaktywnych przycisków, menu rozwijanych oraz animacji w formacie GIF. Dzięki rozbudowanym funkcjom eksportu gotowy projekt można zapisać w plikach o różnych formatach, a następnie wygenerować kod HTML i JavaScript niezbędny do umieszczenia grafiki na stronie WWW. Fireworks doskonale integruje się z innym produktem firmy Macromedia – Dreamweaverem, tworząc tym samym wydajne środowisko pracy dla projektantów witryn WWW.

„Macromedia Fireworks 8. Oficjalny podręcznik” to kompletny zbiór wiadomości o tym programie, przygotowany we współpracy z pracownikami działu pomocy technicznej firmy Macromedia i dokładnie przez nich sprawdzony. Wykonując ćwiczenia zawarte w 11 lekcjach, poznasz wszystkie funkcje Fireworksa pozwalające tworzyć grafikę dla stron WWW. Nauczysz się korzystać z narzędzi, filtrów i funkcji eksportu.

- Narzędzia do edycji grafiki bitmapowej
- Praca z obiektami wektorowymi
- Korzystanie z warstw i efektów
- Umieszczanie elementów tekstowych w dokumencie
- Tworzenie elementów interaktywnych
- Definiowanie płatów i obszarów aktywnych
- Optymalizacja i eksport grafiki
- Tworzenie animowanych GIF-ów
- Stosowanie masek do tworzenia menu rozwijanego
- Integracja Fireworksa z Dreamweaverem

Najlepszym sposobem poznania nowej aplikacji jest wykonanie konkretnych zadań. Przekonaj się, jak szybko można opanować Fireworksa, korzystając z podręcznika polecanego przez producenta.

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



Spis treści

Wstęp	11
Lekcja 1. Edycja grafiki bitmapowej	15
Przegląd narzędzi panelu Tools programu Fireworks 8	17
Strona startowa	18
Grupy paneli swobodnych i dokowanych	18
Panel Properties	20
Edycja obiektów bitmapowych	20
Zmiana powiększenia widoku	21
Zmiana koloru obszaru roboczego	22
Użycie narzędzia Crop	23
Użycie panelu Info	24
Użycie narzędzia Magic Wand	25
Zapisywanie zaznaczenia	28
Dostosowywanie poziomów	29
Podgląd ustawień korekcji gamma	31
Użycie narzędzi Lasso i Polygon Lasso	32
Dodawanie i odejmowanie zaznaczeń	33
Tworzenie nowego dokumentu	35
Skalowanie obrazu	36
Zmiana rozmiarów obrazu	38
Kopiowanie zaznaczenia	40
Użycie narzędzia Rubber Stamp	41
Użycie narzędzia Smudge	43
Użycie narzędzia Eraser	45
Użycie narzędzia Red Eye Removal	45
Użycie narzędzi Marquee	47
Przesuwanie zaznaczenia	49
Dodatkowe opcje zaznaczania	50

Lekcja 2. Używanie narzędzi wektorowych 53

Wyświetlanie miarek i prowadnic	54
Użycie narzędzia Ellipse	57
Użycie narzędzia Rectangle	59
Użycie narzędzia Polygon	59
Użycie narzędzia Scale	61
Kopiowanie	62
Obracanie obiektu	63
Korzystanie z panelu History	64
Maskowanie obiektów poleceniem Paste Inside	67
Dodawanie filtrów aktywnych	69
Stosowanie filtrów jako filtrów aktywnych	70
Użycie polecenia Save As Style	71
Grupowanie obiektów	72
Importowanie grafiki	73
Przycinanie obszaru roboczego	75

Lekcja 3. Praca z warstwami 77

Użycie panelu Layers	78
Dodawanie i nazywanie warstw	81
Ustawianie rozmiaru i położenia obiektu	83
Zmiana nazwy warstwy	84
Blokowanie warstwy	84
Wyświetlanie i ukrywanie warstwy	85
Wybieranie kolorów	86
Rysowanie zaokrąglonych prostokątów	88
Użycie autokształtów	89
Dodawanie tekstury i cienia	92
Zmiana kolejności obiektów na warstwie	93
Użycie trybu edycji pojedynczej warstwy	94
Ustawianie kolorów domyślnych	96
Wyrównywanie położenia obiektów	98

Lekcja 4. Dodawanie tekstu 103

Dodawanie tekstu	104
Wyrównywanie i tworzenie wcięć w tekście	109
Sprawdzanie pisowni	110
Importowanie tekstu	112
Użycie narzędzia Text Editor	113

Użycie narzędzia Line	114
Użycie narzędzia Subselection	115
Użycie polecenia Paste Attributes	116
Dodawanie grotów strzałek	117
Lekcja 5. Techniki zaawansowane	119
Łączenie kształtów	120
Powielanie obiektów za pomocą polecenia Repeat	124
Tworzenie płyty CD	128
Dodawanie wypełnienia gradientowego	130
Zmiana przezroczystości	133
Dopasowanie tekstu do ścieżki	135
Użycie poleceń Intersect i Crop	139
Przekształcanie tekstu w ścieżki	140
Stosowanie przekształceń	141
Lekcja 6. Tworzenie przycisków	145
Użycie narzędzia Button Editor	146
Dodawanie nowego przycisku	151
Zmienianie przycisków	154
Dodawanie nazwy i łącza do przycisków	154
Importowanie przycisków	155
Zamienianie grafiki na przyciski	158
Lekcja 7. Tworzenie płatów i obszarów aktywnych	161
Tworzenie mapy obrazka	163
Praca z warstwą Web Layer	166
Dzielenie obrazu na płyty	167
Dodawanie płatu	168
Tworzenie rozłącznych obszarów aktywnych	170
Dodawanie klatek	171
Dodawanie behawiorów	172
Podgląd pełnoekranowy	174
Dodawanie kolejnych płatów	175
Lekcja 8. Optymalizacja i eksportowanie	177
Używanie narzędzia Export Wizard	178
Wybieranie formatu obrazu	182
Użycie przycisku podglądu 4-Up	183
Użycie wzorców ustawień optymalizacji	186

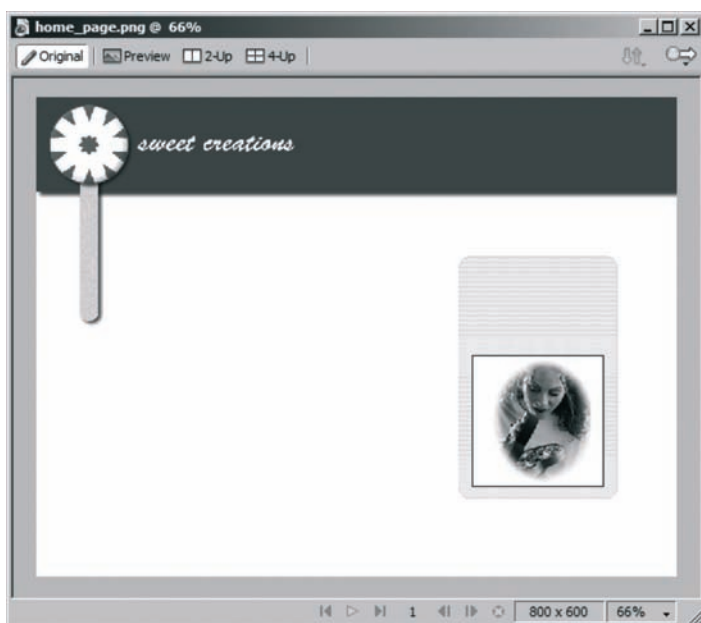
Eksportowanie obrazów JPEG	186
Wyświetlanie podglądu w przeglądarce	189
Eksportowanie pliku jako HTML	191
Użycie przycisku Quick Export	195
Lekcja 9. Tworzenie animacji GIF	197
Tworzenie animacji	198
Użycie techniki „skórki cebuli”	201
Współużytkowanie warstwy	204
Użycie symboli animacji	205
Kontrolowanie odtwarzania	208
Eksportowanie animacji GIF	210
Użycie polecenia Export Preview dla animacji	211
Używanie animacji automatycznej	214
Animacja automatyczna efektów	216
Lekcja 10. Maskowanie i menu rozwijane	219
Tworzenie szablonu	221
Maskowanie obrazu	222
Maskowanie za pomocą panelu Layers	226
Użycie tekstu jako maski	228
Tworzenie płatu tekstu	229
Dodawanie menu	232
Edycja menu	237
Przetwarzanie seryjne	240
Zapisywanie skryptów	243
Lekcja 11. Integracja z programem Dreamweaver 8	247
Programy Fireworks i Dreamweaver	249
Eksportowanie stron do programu Dreamweaver	250
Tworzenie lokalnej witryny w programie Dreamweaver	252
Wyświetlanie stron w programie Dreamweaver	257
Ustawianie preferencji programu Dreamweaver	259
Wyświetlanie strony w przeglądarce	261
Dodawanie łączy	261
Optymalizacja w programie Fireworks	263
Edycja w programie Fireworks z poziomu programu Dreamweaver	265
Tworzenie szablonów w programie Dreamweaver	267
Tworzenie strony na podstawie szablonu	269

Dodawanie tekstu w programie Dreamweaver	270
Importowanie z programu Word	272
Modyfikowanie szablonu	273
Przypisywanie szablonu do strony	275
Przemieszczanie plików w panelu Files	276
Edycja menu utworzonego w Fireworks	277
Zakończenie	278
Skorowidz	279

3 Praca z warstwami

Warstwy są narzędziem, które pomaga ci zarządzać i organizować obiekty na stronie. Warstwy to przezroczyste płaszczyzny, na których możesz tworzyć i przechowywać obiekty. Za ich pomocą kontrolujesz kolejność obiektów ułożonych jeden na drugim, przemieszczając je w górę i w dół. Możesz także zablokować i ukryć warstwy, aby łatwiej było tworzyć skomplikowane obiekty.

Podczas tej lekcji utworzysz stronę internetową i użyjesz warstw do kontrolowania położenia obiektów na stronie.



Podczas tej lekcji zbudujesz stronę startową swojej witryny internetowej, używając warstw dla ułatwienia realizacji projektu

Czego się nauczysz

Po tej lekcji będziesz potrafił:

- ✧ używać panelu *Layers*;
- ✧ dodawać i nazywać warstwy;

- ✧ używać panelu *Properties* do dokładnego pozycjonowania i zmiany rozmiarów obiektów;
- ✧ zmieniać nazwę i blokować warstwę;
- ✧ wyświetlać i ukrywać warstwę;
- ✧ używać narzędzia *Rounded Rectangle Auto Shape* (autokształt zaokrąglony prostokąt);
- ✧ dodawać teksturę i cień;
- ✧ zmieniać kolejność warstw;
- ✧ używać trybu edycji pojedynczej warstwy;
- ✧ używać domyślnych kolorów konturu i wypełnienia;
- ✧ wyrównywać obiekty.

Czas wykonania

Lekcja zajmie około godziny.

Materiały do lekcji

Pliki multimedialne:

Lekcja03\Media\basic_colors.png

Pliki startowe:

Lekcja03\Start\start.png

Gotowy projekt:

Lekcja03\Completed\home_page.png

Użycie panelu Layers

Wyobraź sobie warstwę jako przezroczystą płaszczyznę, na której tworzysz i umieszczasz obiekty. Warstwy umożliwiają ci podzielenie materiału graficznego przy budowaniu skomplikowanych lub złożonych obrazów. Poszczególne części obrazu mogą być przechowywane na różnych warstwach i w razie potrzeby wyświetlane i ukrywane. Pomoże ci to wydzielić część, nad którą pracujesz. Warstwy mogą zawierać obiekty wektorowe, bitmapowe lub ich kombinację.

Panel *Layers* w programie Fireworks jest podobny do paneli warstw w innych programach graficznych takich jak Macromedia FreeHand lub Adobe Photoshop, zawiera jednak dodatkowe informacje.

Na każdej z warstw możesz umieścić jeden lub wiele obiektów. Jeśli umieścisz wiele obiektów na tej samej warstwie, każdy z nich zostanie ułożony na stosie jako osobny obiekt. Nowe obiekty

są umieszczane początkowo na wierzchu. Miniaturka przedstawiająca obiekt wyświetlana jest po lewej stronie nazwy obiektu na panelu *Layers*. Kolejność obiektów w stosie możesz zmienić, używając poleceń *Modify/Arrange/Bring to Front* (modyfikacja/rozmieszczanie/przesuń na wierzch), *Modify/Arrange/Bring Forward* (modyfikacja/rozmieszczanie/przesuń do przodu), *Modify/Arrange/Send to Back* (modyfikacja/rozmieszczanie/przesuń pod spód), *Modify/Arrange/Send Backward* (modyfikacja/rozmieszczanie/przesuń do tyłu). Możesz też użyć panelu *Layers*, aby przeciągnąć obiekt w nowe położenie w stosie, lub przenieść obiekt na nową warstwę.

Warstwy pozwalają ci organizować rysunki na różnych poziomach, które można edytować jak pojedyncze elementy i ukryć w razie potrzeby. Następne ćwiczenie pokazuje, jak używać panelu *Layers*, aby dodać nowe warstwy, przesuwać obiekty między warstwami, ukrywać i blokować warstwy.

1. Zaczynij od utworzenia nowego dokumentu. Ustaw szerokość na 800, wysokość na 600 pikseli i biały kolor tła.

Dokument ten będzie stroną startową witryny internetowej tworzonej podczas tych lekcji.

W początkowych dniach Internetu większość użytkowników posiadała monitory 13 calowe. Teraz ceny monitorów znacznie spadły i teraz przeważają monitory 17 calowe. Dziś prawie wszyscy projektanci witryn internetowych tworzą strony dla większego rozmiaru 17 cali: 800×600 pikseli. Tworząc strony internetowe, musisz określić najmniejszy rozmiar ekranu użytkowników i odpowiednio je zaprojektować.

Uwaga

Faktycznie widoczny obszar monitora o rozdzielczości 800×600 wynosi 760×420 co jest spowodowane obecnością elementów przeglądarki, takich jak panel statusu i paski przewijania. Jeśli chcesz, by cała strona była widoczna na mniejszych monitorach, dostosuj rozmiar strony.

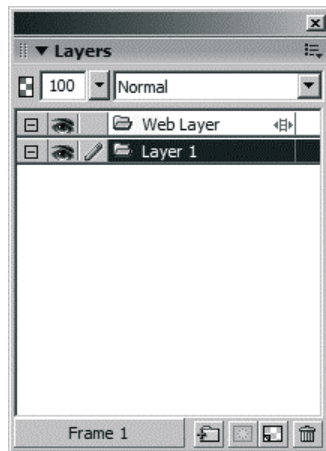
2. Zapisz dokument jako *home_page.png* w katalogu *Projects*.

Nazwa, jaką nadasz dokumentowi w programie Fireworks, jest używana dla eksportowanej strony HTML. Wybierając nazwę musisz o tym pamiętać i przestrzegać podstawowych zasad:

- ✧ Używaj małych liter w nazwach plików. Niektóre serwery internetowe rozróżniają wielkość liter, inne wymagają użycia tylko małych.
- ✧ W nazwach plików nie używaj spacji. Zastąp je znakami podkreślenia lub myślnikami. Na przykład, użyj nazwy *home_page.htm* zamiast *home page.htm*.
- ✧ Używaj liter i cyfr, a nie znaków specjalnych, takich jak %, * lub /.

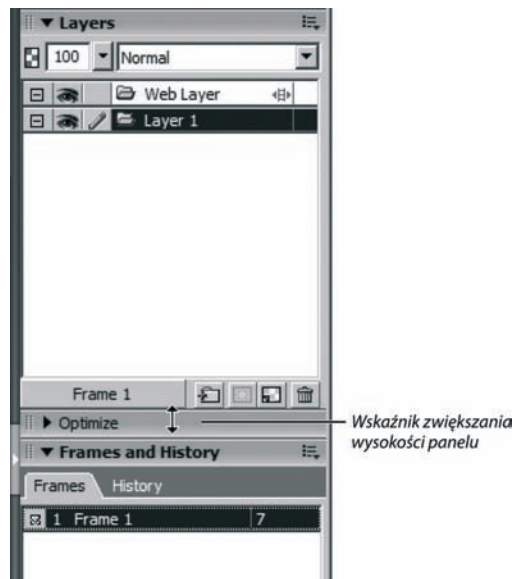
3. Wybierz polecenie *Window/Layers* (okno/warstwy).

Jeśli panel *Layers* był zamknięty, zostanie otwarty. Znacznik wyboru obok nazwy panelu w liście menu wskazuje, że panel jest otwarty. Jeżeli zobaczysz panel w grupie paneli z prawej strony ekranu, możesz również kliknąć strzałkę rozwijania, aby otworzyć go lub zamknąć.



4. Przesuń wskaźnik na pasek tytułowego panelu, który znajduje się bezpośrednio pod panelem *Layers*.

Kiedy wskaźnik znajdzie się nad paskiem tytułowym panelu pod otwartym panelem, zmieni się w strzałkę wskazującą w górę i w dół (PC) lub strzałkę skierowaną w dół (Mac). Następnie przeciągnij wskaźnik w dół, by zwiększyć lub zmniejszyć wysokość panelu znajdującego się powyżej. Kiedy zaczniesz dodawać warstwy, będziesz chciał zwiększyć rozmiar panelu *Layers*.



Możesz zwiększyć lub zmniejszyć panel tylko jeśli otwarte są dwa panele.

Dodawanie i nazywanie warstw

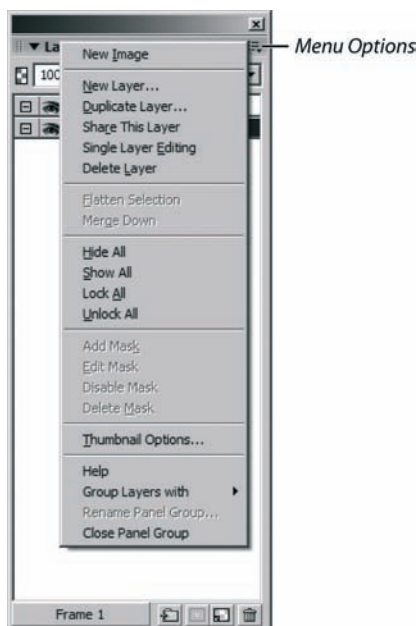
Kiedy tworzysz nowy dokument, tworzone są domyślnie dwie warstwy: *Layer 1* i *Web Layer*. Na warstwie *Web Layer* są przechowywane płyty i obszary aktywne. Opisane są one w jednej z następnych lekcji.

Wszystkie obiekty i obrazy zostaną początkowo umieszczone na warstwie *Layer 1*. Jeśli nie utworzysz dodatkowej warstwy, wszystkie obiekty w dokumencie pozostaną na warstwie *Layer 1*. W przypadku pojedynczych rysunków, takich jak logo utworzone w lekcji 2, wszystkie elementy mogą zostać na tej samej warstwie.

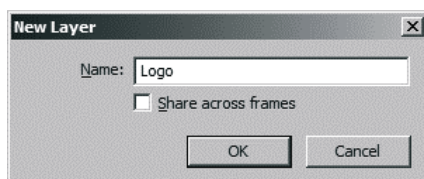
Natomiast w przypadku obrazów złożonych, użycie kilku warstw pomaga w organizacji i zarządzaniu różnymi elementami, które utworzysz. Możesz zablokować każdą warstwę, co pozwala pracować z jedną stroną bez przypadkowego przemieszczania lub usuwania obiektów, albo ukryć warstwę, aby nie przeszkadzała w tworzeniu kolejnej części strony.

1. Rozwiń menu *Options* usytuowane w prawej górnej części paska tytułowego panelu *Layers*. Następnie wybierz polecenie *New Layer* (nowa warstwa) z menu panelu.

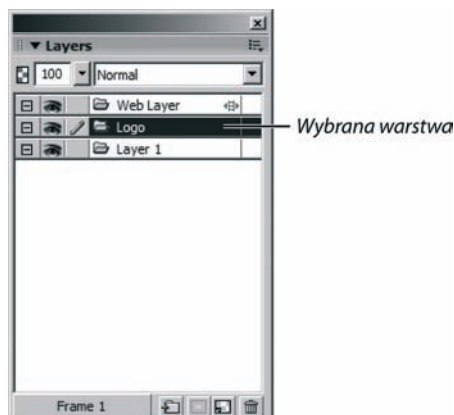
Menu *Options* panelu *Layers* zawiera kilka poleceń służących do modyfikowania lub kontrolowania warstw. Wszystkie panele (nie tylko panel *Layers*) wyświetlają ikonę menu *Options*, gdy panel jest otwarty.



2. Wpisz Logo w oknie dialogowym *New Layer* i kliknij przycisk *OK*.



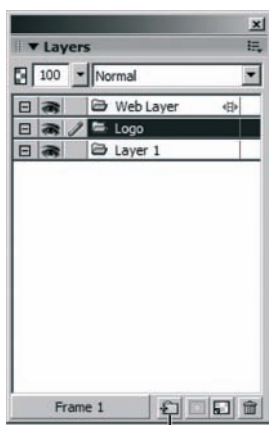
Nad warstwą *Layer 1* pojawi się nowa warstwa nazwana *Logo*.



Nowa warstwa zostanie zaznaczona. Jeśli spojrzysz na panel *Layers*, zobaczysz ikonę ołówka, która wskazuje aktywną warstwę. Wszystko, co dodasz do dokumentu, będzie umieszczone na tej warstwie.



Możesz również kliknąć ikonę New Layer w dolnej części panelu Layers. Utworzona zostanie nowa warstwa o domyślnej nazwie Layer n, w której n oznacza numer kolejnej dostępnej warstwy. Gdy dodasz warstwę tym sposobem, nie pojawi się okno dialogowe do wpisywania jej nazwy. W jednym z kolejnych podrozdziałów tej lekcji — Zmiana nazwy warstwy — nauczysz się zmieniać domyślne nazwy warstw.



Dodawanie nowej warstwy

3. Wybierz polecenie *File/Import* (plik/importuj), znajdź plik *sweet_creations_logo.png*, który utworzyłeś w lekcji 2, a następnie kliknij przycisk *OK*.

Jeśli nie możesz znaleźć tego pliku, użyj pliku z katalogu *Lekcja02\Completed*.

4. Kliknij, gdy zobaczysz wskaźnik wstawiania w kształcie strzałki w prawo.

Logo zostanie umieszczone w miejscu kliknięcia. Chcesz, aby znalazło się ono w lewej górnej części strony.

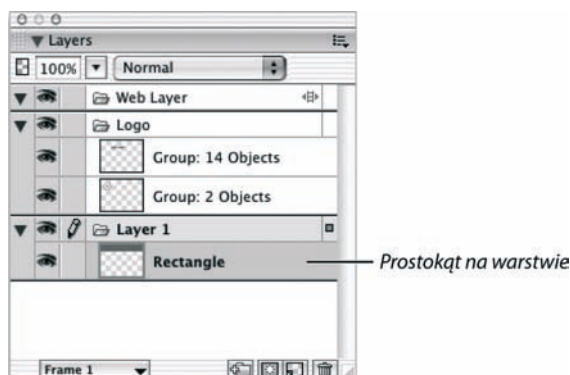
Logo jest usytuowane na warstwie *Logo*.

5. Kliknij warstwę *Layer 1* z panelu *Layers*, aby ją zaznaczyć.

Warstwa *Layer 1* jest warstwą domyślną. Ponieważ znajduje się ona pod warstwą *Logo*, wszystko, co umieścisz na tej warstwie, będzie pod obrazem logo.

6. Wybierz narzędzie *Rectangle* z panelu *Tools* i narysuj prostokąt w górnej części strony. Prostokąt powinien być tak szeroki jak strona.

Zauważ, że prostokąt znajduje się pod logo. Nie przejmuj się kolorem prostokąta; zmienisz go później.



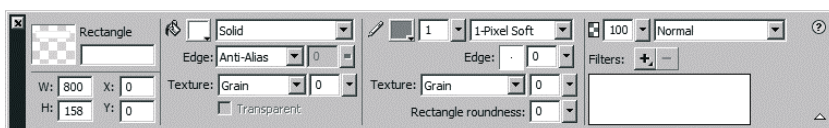
Ustawianie rozmiaru i położenia obiektu

Często będziesz chciał ustawiać i odczytywać rozmiar narysowanego obiektu. W tym ćwiczeniu na stronie masz prostokąt. Chcesz go umieścić na górze obrazka i nadać mu dokładnie szerokość strony — w tym przypadku 800 pikseli.

Mając zaznaczony prostokąt, spójrz na panel *Properties*. Lewa część tego panelu wyświetla informacje o rozmiarze i położeniu prostokąta na stronie.

1. W panelu *Properties* wpisz wartość 800 dla szerokości i 118 dla wysokości prostokąta.

Wysokość prostokąta powinna być większa od wysokości logo cukierka. W przeciwnym razie musisz dostosować wysokość prostokąta.



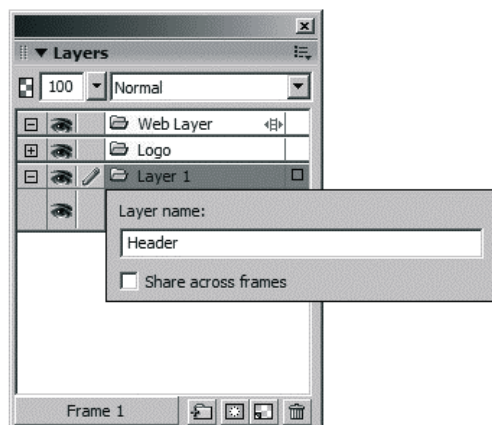
2. W panelu *Properties* wpisz 0 (zero) dla wartości X i Y prostokąta. Wciśnij klawisz *Enter* (PC) lub *Return* (Mac) lub kliknij poza panelem, aby ustawić wartości.

Czynność ta spowoduje umieszczenie prostokąta w lewej górnej części strony.

Zmiana nazwy warstwy

Warstwa prostokąta nosi nazwę *Layer 1*. Jeśli dodasz więcej warstw do dokumentu, pomocne będzie nadanie każdej warstwie nazwy opisowej.

1. Kliknij dwukrotnie nazwę warstwy w panelu.



2. W oknie dialogowym *Layer Name* (nazwa warstwy) wpisz *Header*, a następnie wciśnij klawisz *Enter* (PC) lub *Return* (Mac).

Możesz również kliknąć poza oknem *Layer Name*, aby przyporządkować nazwę warstwie.

Blokowanie warstwy

Blokowanie warstwy jest przydatne, gdy chcesz zobaczyć na niej wszystkie obiekty, ale chcesz uniknąć przypadkowego przemieszczania lub usuwania obiektów. Blokowanie warstwy zapobiega także dodawaniu na niej nowych obiektów.

1. Zaznacz logo.

Kiedy zaznaczasz logo zauważ, że w panelu *Layers* zostaje zaznaczona warstwa *Logo*.

2. Zmień rozmiar logo i przesunij je, aby dopasowało się do wysokości prostokąta.

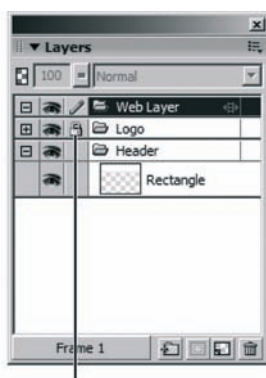
Możesz użyć narzędzia *Scale*, które poznałeś w lekcji 2, lub narzędzia *Pointer*, aby przeciągnąć jeden z narożnych uchwytów w celu zmiany rozmiaru. Ponieważ wszystkie elementy w obrazie logo są zgrupowane, ich rozmiary zostaną zmienione jednocześnie.

Wskazówka

*Jeśli użyjesz narzędzia *Scale*, wystarczy przeciągnąć jeden z narożnych uchwytów, aby zmienić rozmiar logo. Natomiast jeśli skorzystasz z narzędzia *Pointer*, musisz przytrzymać klawisz *Shift* podczas przeciągania uchwyty narożnego, aby proporcjonalnie zmienić rozmiar.*

3. Kliknij kolumnę *Lock* (blokuj) — wyświetla ona rysunek ołówka — z lewej strony warstwy *Logo*, aby obiekty tej warstwy nie dały się przemieścić lub usunąć.

W kolumnie pojawi się ikona kłódki. Zaznaczona jest teraz warstwa nad warstwą zablokowaną.



Ikona zablokowania warstwy

Jeśli warstwa jest aktualnie zaznaczona, kolumna *Lock* wyświetla ikonę ołówka. Kiedy klikniesz ołówek, kolumna *Lock* wyświetli kłódkę. Puste miejsce w kolumnie *Lock* oznacza, że warstwa nie została zaznaczona. Aby odblokować warstwę, kliknij ikonę kłódki w panelu *Layers*.

Wskazówka

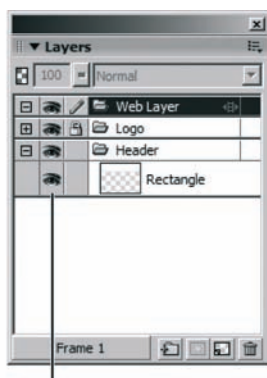
*Przytrzymaj klawisz *Alt* (PC) lub *Option* (Mac) i kliknij kolumnę *Lock*, aby zablokować lub odblokować wszystkie warstwy jednocześnie.*

Wyświetlanie i ukrywanie warstwy

Jeśli twój obraz jest złożony, wygodnie jest wyświetlić tylko te części rysunku, nad którymi aktualnie pracujesz. W ten sposób nie przesuwasz ani nie usuwasz przypadkowo obiektów, które mogłyby zachodzić na obiekty przez ciebie zmieniane.

1. Zaznacz warstwę *Header* (nagłówek) i kliknij kolumnę *Show/Hide* (ikona z rysunkiem oka).

Prostokąt zostanie ukryty.



Kolumna pokazywania/ukrywania

2. Kliknij ponownie kolumnę *Show/Hide*, aby wyświetlić obiekty na warstwie.



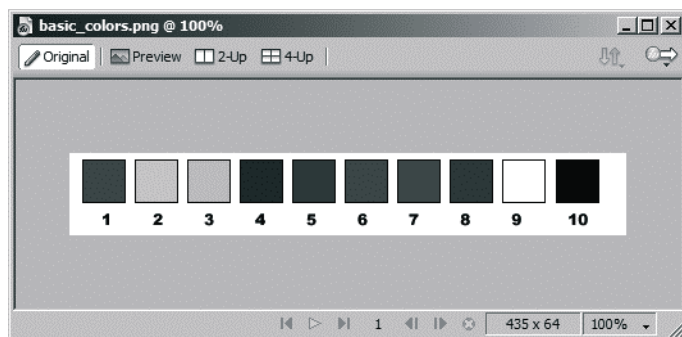
Przytrzymaj klawisz Alt (PC) lub Option (Mac) podczas klikania ikony Show/Hide, aby wszystkie warstwy stały się widoczne.

Wybieranie kolorów

Na stronach internetowych możesz używać kolorów z ustalonej palety lub kolorów dowolnych. Jeśli chcesz ograniczyć barwy do kolorów linii produktu lub firmy, możesz utworzyć dokument zawierający tylko te kolory.

1. Otwórz plik *basic_colors.png* z katalogu *Lekcja03\Media*.

Dokument otworzy się na wierzchu już istniejącego obrazu. Składa się z zestawu pól o różnych barwach.



2. Wybierz polecenie *Window/Tile Vertical* (okno/rozmieść w pionie).

Oba okna zostaną tak ułożone, aby mieściły się obok siebie na monitorze. Można było zrobić to ręcznie, ale polecenie działa szybciej.

Mogłeś również wybrać polecenie *Tile Horizontal* (okno/rozmieść w poziomie), aby zmienić rozmiar i przenieść jedno okno poniżej drugiego. Jeśli chcesz przywrócić oryginalny rozmiar i położenie okien, wybierz polecenie *Window/Cascade* (okno/rozmieść kaskadowo).

3. Zaznacz prostokąt na swojej stronie startowej.

Chcesz zmienić kolor wypełnienia prostokąta na czerwony (kolor numer 11) w pliku *basic_colors.png*.

Uwaga

Jeżeli nie widzisz prostokąta, kliknij kolumnę *Show* w panelu *Layers*.

4. Kliknij pole koloru wypełnienia w panelu *Properties* i przesun kropłomierz nad kolor czerwony w pliku *basic_colors.png*. Kliknij, aby wybrać ten kolor.

Wypełnienie prostokąta przyjmie barwę ciemnoczerwoną.

Mogłeś również użyć pola koloru wypełnienia w panelu *Tools*, aby zmienić kolor. Pola kolorów znajdują się w kilku miejscach: na panelu *Properties*, panelu *Tools* i panelu *Colors*.

5. Odblokuj warstwę *Logo*.

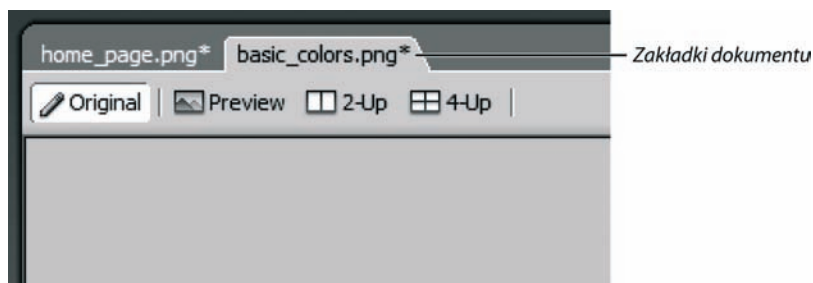
Kliknij ikonę kłódki na warstwie *Logo*, aby ją odblokować.

6. Zaznacz logo i wybierz polecenie *Modify/Ungroup* (modyfikacja/rozgrupuj). Kliknij poza logo, żeby usunąć zaznaczenie, a następnie zaznacz tekst *Sweet Creations*. Zmień kolor tekstu na biały.

Zostaw warstwę *Logo* odblokowaną.

Uwaga

W systemie *Windows*, gdy okno dokument jest zmaksymalizowane, możesz przełączać się między wieloma dokumentami, używając zakładek dokumentów widocznych w górnej części okna. Ułożenie okien sąsiadująco oddziela pliki, usuwając zakładki dokumentów. Powiększ jeden z dokumentów, aby połączyć dokumenty i przywrócić ich zakładki.



Rysowanie zaokrąglonych prostokątów

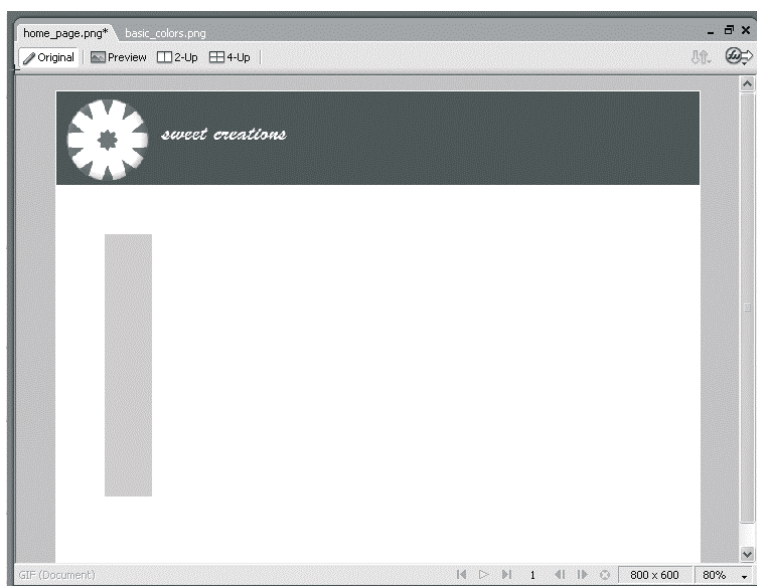
W panelu *Properties* możesz zmienić stopień zaokrąglenia rogów prostokąta. W tym ćwiczeniu będziesz dodawał kolejne elementy do logo: patyk do cukierka (jak patyk do lodów). Patyk to nic innego jak prostokąt z zaokrąglonymi rogami.

1. Z pliku *basic_colors.png* wybierz drugie pole znajdujące się z lewej strony.

Użyj narzędzia *Pointer*, aby wybrać pole. Jest ono opatrzone numerem 2. Kiedy je wybierzesz, pola koloru wypełnienia w panelu *Tools* i panelu *Properties* zmienią się, aby odzwierciedlić kolor wybranego obiektu.

2. Wróć do pliku *home_page.png* i wybierz warstwę *Logo*. Użyj narzędzia *Rectangle*, aby narysować pionowy prostokąt w lewej części strony.

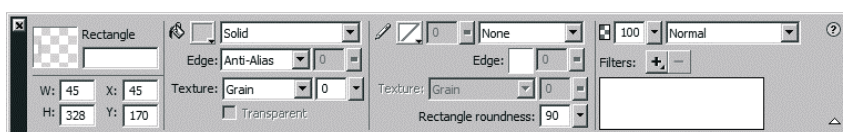
Prostokąt jest umieszczony na wybranej warstwie *Logo*. Program *Fireworks* zapamiętuje ostatni kolor, którego użyłeś dla obiektu. Kolory z wybranego przez siebie pola w ćwiczeniu 1. zostaną użyte dla wypełnienia prostokąta.



Wskazówka

Po narysowaniu prostokąta możesz przenieść go w nowe położenie. Masz również dostępną opcję przesuwania obiektu w trakcie rysowania. Przytrzymaj klawisz spacji podczas przeciągania. Teraz możesz przesunąć prostokąt w nowe położenie, zanim puścisz przycisk myszy. Kiedy zwolnisz klawisz spacji, prostokąt zostanie zablokowany i możesz dalej zmieniać jego rozmiar. Możesz również zastosować ten sposób przy używaniu narzędzi rysowania prostokąta, elipsy i zaznaczenia bitmapowego.

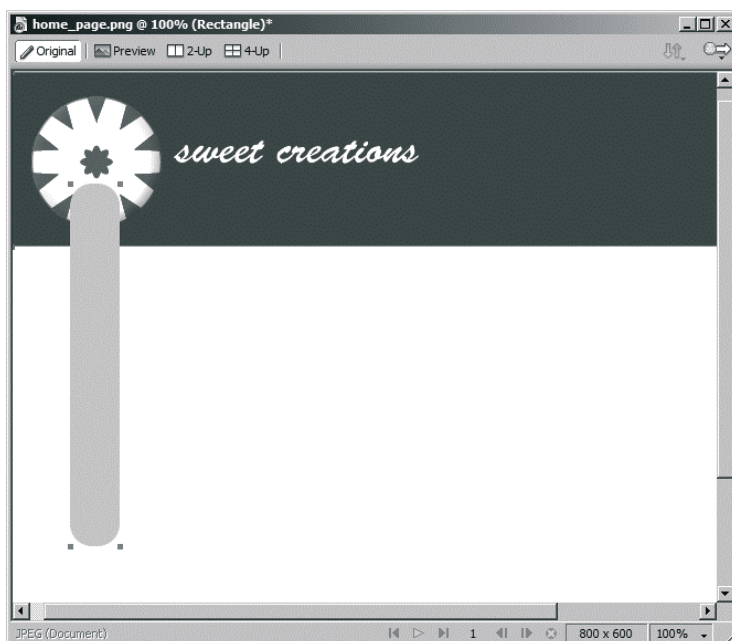
3. Ustaw suwakiem *Rectangle Roundness* (zaokrąglenie prostokąta) w panelu *Properties* wartość 90.



Możesz wpisać dowolną wartość w polu tekstowym. Wciśnij klawisz *Enter* (PC) lub *Return* (Mac), aby zatwierdzić stopień zaokrąglenia narożników dla prostokąta.

4. Wybierz narzędzie *Pointer* i przeciągnij patyk nad cukierek w logo. Zmień rozmiar prostokąta, aby był proporcjonalny do cukierka.

Możesz zmienić rozmiar patyka, przeciągając jeden z uchwytów z narzędziem *Pointer*.



5. Zapisz plik.

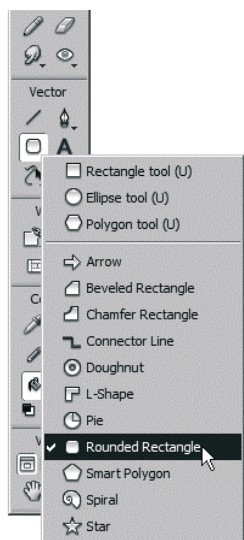
Użycie autokształtów

Autokształty to zgrupowane obiekty wektorowe, zawierające pewne reguły i warunki potrzebne do narysowania kształtów. W przeciwieństwie do innych rysowanych obiektów, autokształty, oprócz czterech punktów narożnych, posiadają także punkty kontrolne w kształcie rombu. Każdy punkt kontrolny jest związany z jakąś własnością wizualną kształtów. Przeciągając go, zmieniasz odpowiednią własność. Na przykład, w przypadku narzędzia *Rounded Rectangle Auto Shape* (autokształt zaokrąglony prostokąt), możesz edytować zaokrąglenie wszystkich rogów, tak jak w poprzednim ćwiczeniu za pomocą ustawień zaokrąglenia lub możesz zmienić zaokrąglenie pojedynczego rogu.

W tym ćwiczeniu wypróbujesz niektóre z narzędzi *Auto Shapes*. Stwórz nowy dokument dla tego ćwiczenia.

1. Wybierz narzędzie *Rounded Rectangle Auto Shape*.

Jest ono umieszczone w tej samej grupie, co narzędzie *Rectangle*.



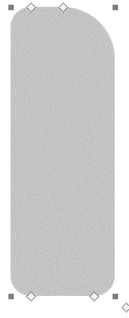
2. Przeciągnij wskaźnik, aby narysować pionowy prostokąt, jak w poprzednim ćwiczeniu.

Obiekt utworzony za pomocą narzędzia *Auto Shape Rounded Rectangle* ma te same uchwyty zmiany rozmiaru, jak wcześniej utworzony prostokąt, ale również punkty kontrolne w kształcie rombu. Gdy wskaźnik myszy znajdzie się nad punktem kontrolnym, pojawi się okienko z podpowiedzią, które pomoże ci przy zmianie kształtu.



3. Przytrzymaj klawisz *Alt* (PC) lub *Option* (Mac) i przeciągnij prawy górny punkt kontrolny na lewą stronę. Wykonaj tę czynność ponownie dla prawego dolnego punktu kontrolnego.

Przeciąganie punktów kontrolnych zmienia zaokrąglenia poszczególnych rogów.

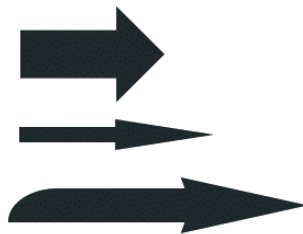


4. Powtórz czynności z punktu 3., przeciągając lewy, górny i dolny punkt kontrolny na lewą stronę.

Wartość zaokrąglenia lewych rogów ulegnie zmianie.

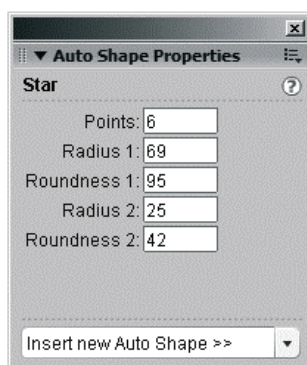


Możesz również wypróbować inne narzędzia z grupy *Auto Shape*. Na przykład, użyj narzędzia *Arrow Auto Shape* (autokształt strzałka) do narysowania strzałek i edytuj je, przeciągając jeden z punktów kontrolnych. I teraz okienko z podpowiedzią pomoże ci nadać kształt obiektom, które rysujesz.



5. Wybierz polecenie *Window/Auto Shape Properties*.

Panel *Auto Shape Properties* umożliwia zmienianie różnych atrybutów wybranego obiektu *Auto Shape*. Na przykład, jeśli narysowałeś gwiazdkę *Auto Shape*, możesz zmienić ilość ramion oraz ich kąty i wielkość zaokrąglenia.



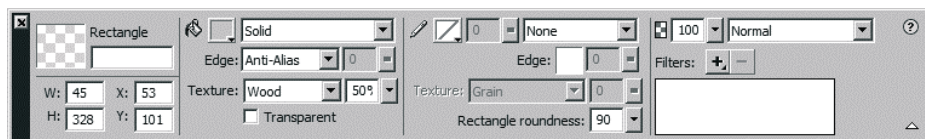
6. Jeśli utworzyłeś obiekty w pliku *home_page.png*, możesz je usunąć lub zamknąć dokument z autokształtami bez zapisywania.

Dodawanie tekstury i cienia

Teraz dodasz teksturę drewna, aby patyk wyglądał bardziej realistycznie. Tekstury są obrazami w odcieniach szarości, które symulują powierzchnię połączoną z wypełnieniem obiektu. Dodanie tekstury zmienia intensywność wypełnienia. Tekstura o wartości zero procent nie wpływa na obraz. Zwiększanie wartości tekstury wzmacnia efekt wypełnienia. Tekstury mogą być stosowane do wzorów, wypełnień jednolitych, gradientowych, a nawet konturów.

1. Wybierz opcję *Wood* (drewno) z menu *Texture* (tekstura) w panelu *Properties*.

Próbka tekstury zostanie wyświetlona w menu.



2. Przeciągnij suwak wartości, aby zmienić intensywność tekstury.

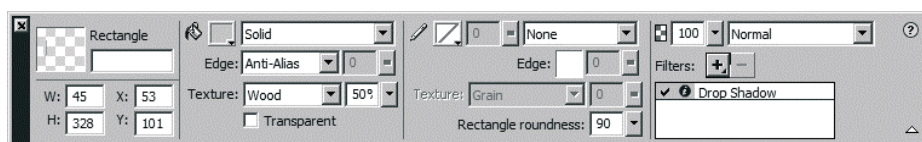
Na przykład, wpisz 50 procent.



Każde wypełnienie ma dostosowaną teksturę. Kiedy jej wartość wynosi zero procent, tekstura jest niewidoczna.

3. Dodaj cień do patyka.

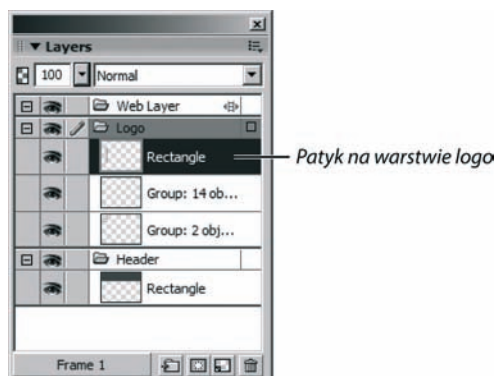
W lekcji 2. dodawałeś efekt *Bevel* do cukierka. Cień dodasz w ten sam sposób. Kliknij przycisk *Add Filters* (dodaj filtr) w panelu *Properties*. Wybierz z listy opcję *Shadow and Glow/Drop Shadow* (cień i poświata/cień). Dostosuj ustawienia.



Zmiana kolejności obiektów na warstwie

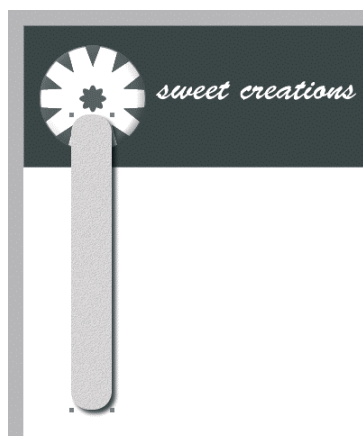
Porządek, według którego obiekty pojawiają się na stosie, zależy od kolejności ich utworzenia. Tak jak w innych programach graficznych, ostatni utworzony obiekt znajduje się na wierzchu. Możesz zmienić kolejność poszczególnych obiektów, używając podmenu *Arrange* (z menu *Modify*). Kolejność na warstwie różni się od kolejności warstw. Obiekt może jednocześnie znajdować się na wierzchu listy obiektów z jednej warstwy, a pod obiektem z warstwy wyższej. Wybierz polecenie *Modify/Arrange/Bring to Front*, aby wyciągnąć obiekt na wierzch lub *Modify/Arrange/Send to Back*, aby przenieść go pod spód. Wybierz polecenie *Modify/Arrange/Bring Forward*, aby umieścić obiekt nad innym obiektem z tej samej warstwy lub *Modify/Arrange/Send Backward*, aby przesunąć go pod spód. W systemie Windows możesz również użyć paska narzędzi *Modify* zamiast tych poleceń menu.

W panelu *Layers* na warstwie *Logo* masz teraz trzy obiekty: cukierka, tekst *Sweet Creations* i patyk. Każdy z tych obiektów pojawia się w innym miejscu na stosie warstwy. Patyk został utworzony jako ostatni, więc jest na wierzchu. Chcesz, aby znalazł się pod cukierkiem.



1. Zaznacz patyk. Przenieś go nad cukierek.

Jest to obiekt, który chcesz przenieść.



2. Wykonaj jedną z następujących czynności:

Wybierz polecenie *Modify/Arrange/Send to Back*.

Patyk przesunie się pod spód cukierka, ale nad czerwony prostokąt. Prostokąt znajduje się na innej warstwie (*Header*), która jest poniżej warstwy *Logo*.

lub

Przeciągnij obiekt (nazwany *Rectangle* na warstwie *Logo*) poniżej zgrupowanego obiektu cukierka w panelu *Layers*.

Podczas przeciągania obiektu na warstwie, pojawi się czarna linia nad lub pod innymi obiektami. Obiekt, który przesuwasz, znajdzie się w miejscu czarnej linii, kiedy puścisz przycisk myszy.

Uważaj, by nie przesunąć obiektu prostokąta na warstwę *Header*. Jeśli tak się stanie, przesunij go z powrotem na warstwę *Logo*.



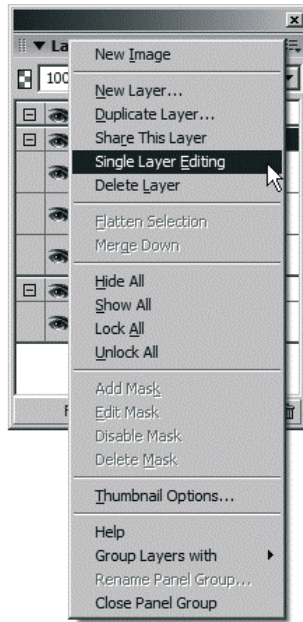
Blokując inne warstwy (w tym przypadku Header), zapobiegasz przypadkowemu przenoszeniu na nie obiektów.

Użycie trybu edycji pojedynczej warstwy

Opcja *Single Layer Editing* (edycja jednej warstwy), dostępna z menu *Options* panelu *Layers*, sprawia, że tylko aktualnie wybrana warstwa jest dostępna do edycji. Obiekty z innych warstw nie mogą zostać wybrane. Różni się to trochę od blokowania warstwy i może być bardzo użyteczne podczas pracy nad skomplikowanym obrazem, składającym się z wielu warstw. Gdy blokujesz warstwę, nie możesz zaznaczać, edytować lub zmieniać obiektów znajdujących się na niej, dopóki jej nie odblokujesz. W trybie edycji pojedynczej warstwy możesz edytować obiekty tylko na zaznaczonej warstwie. Inne warstwy zachowują się jak zablokowane. Aby zaznaczyć na nich obiekty, musisz zaznaczyć warstwę w panelu *Layers*.

1. Użyj menu *Options* z panelu *Layers*, aby wybrać opcję *Single Layer Editing*.

Znacznik wyboru pojawi się obok polecenia, wskazując, że jest ono wybrane. Ta opcja jest przełącznikiem. Aby ją wyłączyć, wybierz ją ponownie z menu *Options* panelu *Layers*.



2. Gdy na stronie nie ma zaznaczonych obiektów, zaznacz warstwę *Header* z panelu *Layers*.

Wybierz polecenie *Select/Deselect* lub kliknij poza stroną (ale w oknie dokumentu), aby odznaczyć wszystkie obiekty. Spróbuj zaznaczyć cukierek lub tekst *Sweet Creations*. Mając zaznaczoną warstwę *Header* w panelu *Layers*, nie możesz zaznaczyć obiektu z innej warstwy.

3. Uaktywnij warstwę *Logo* na panelu *Layers*.

Teraz spróbuj zaznaczyć prostokąt z warstwy *Header*. Znowu nie możesz go zaznaczyć, gdyż znajduje się na niezaznaczonej warstwie.

4. Wyłącz tryb edycji pojedynczej warstwy.

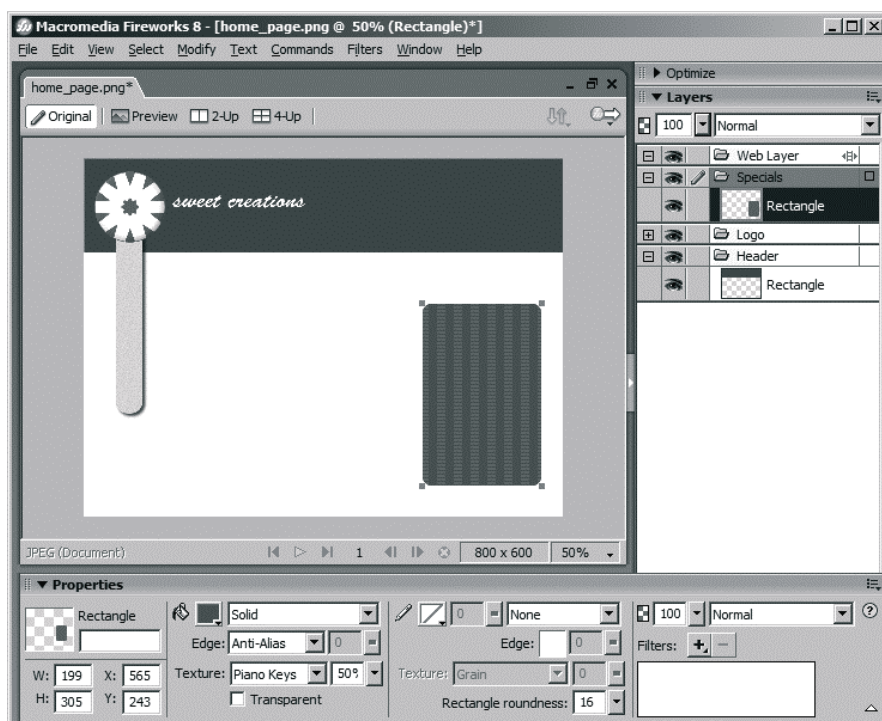


Chociaż tryb edycji pojedynczej warstwy jest bardzo przydatny, może być także kłopotliwy, jeśli nie wiesz, że został włączony. Jeśli masz trudności z zaznaczaniem obiektów na stronie, sprawdź, czy warstwa nie jest zablokowana i czy opcja *Single Layer Editing* nie jest aktywna.

5. Zapisz plik.

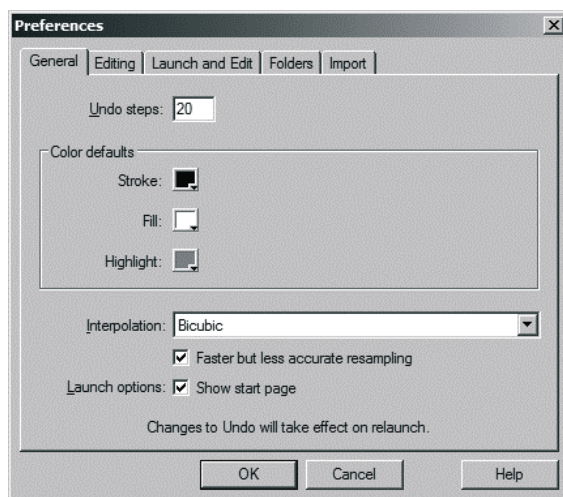
Ćwiczenie samodzielne

Utwórz nową warstwę i nazwij ją *Specials*. Narysuj na niej pionowy prostokąt z zaokrąglonymi rogami. Ustaw szerokość prostokąta na 199 pikseli, a wysokość na 305 oraz zaokrąglenie rogów na 16. Przesuń prostokąt na prawą stronę. Ustaw kolor wypełnienia na jasnoszary lub wybierz kolor numer 3 z pliku *basic_colors.png*. Dodaj teksturę *Piano Keys* (klawiatura pianina) i ustaw jej wartość na 50 procent.



Ustawianie kolorów domyślnych

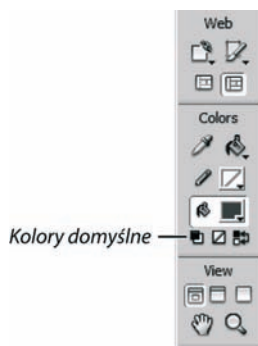
Odkryłeś może, że program Fireworks zachowuje ustawienia konturu i wypełnienia ostatnio twózonego obiektu i używa ich dopóki nie zostaną zmienione. Właściwość ta jest bardzo przydatna zwłaszcza, gdy dodajesz wiele obiektów. W programie Fireworks znajdują się także ustawienia domyślnego koloru wypełnienia i konturu. Domyślnym kolorem wypełnienia jest biały, a konturu czarny. Możesz łatwo zmienić te kolory. Aby to zrobić, wybierz polecenie *Edit/Preferences* (PC) lub *Fireworks/Preferences* (Mac). Na zakładce *General* okna dialogowego *Preferences* kliknij pola koloru *Stroke* (kontur) lub *Fill* (wypełnienie) i wybierz nowy kolor domyślny.



Ostatnio utworzonym obiektem był szary prostokąt wypełniony teksturą *Piano Keys*. Jeżeli narysujesz kolejny prostokąt, otrzyma on ten sam kolor konturu i wypełnienia. Mógłbyś narysować kwadrat, a potem zmienić kolor wypełnienia, ale dla uproszczenia wybierzesz kolory domyślne przed narysowaniem nowego obiektu.

1. Kliknij przycisk *Default Colors* (kolory domyślne) w panelu *Tools*.

Kolor wypełnienia zmieni się na biały (lub kolor, który zdefiniowałeś zmieniając ustawienia), a kolor konturu na czarny (lub inny kolor, który wybrałeś).



2. Kliknij przycisk *Swap Default Colors* (zamień kolory domyślne) w panelu *Tools*.

Kolory wypełnienia i konturu zostaną zamienione. W następnym ćwiczeniu chcesz wprowadzić biały kolor wypełnienia i czarny konturu, więc ponownie kliknij przycisk *Swap Default Colors*.



Naciśnij klawisz D, aby wybranemu obiektowi nadać kolory domyślne. Naciśnij klawisz X, aby zamienić kolor wypełnienia z kolorem konturu w wybranym obiekcie.

Wyrównywanie położenia obiektów

Gdy stworzysz kilka obiektów na stronie, często chcesz je wyrównać względem siebie lub względem strony, lub rozmieścić je równomiernie.

1. Narysuj kwadrat na warstwie *Specials*. Użyj narzędzia *Rectangle* i trzymaj klawisz *Shift* podczas rysowania, aby powstał kwadrat.

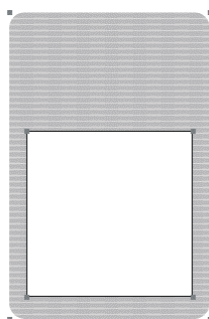
Kwadrat powinien być biały z czarnym konturem. Jeżeli w poprzednim ćwiczeniu nie ustawiłeś kolorów na domyślne, użyj Super wskazówki i naciśnij klawisz *D*, aby ustawić je teraz.

2. Użyj panelu *Properties*, aby zmienić rozmiar kwadratu na 165 pikseli.

Powinieneś zmienić zarówno wysokość, jak i szerokość prostokąta na 165 pikseli, aby otrzymać kwadrat.

3. Przesuń kwadrat nad prostokąt utworzony w ćwiczeniu samodzielnym. Umieść go w dolnej części prostokąta. Zaznacz oba obiekty.

Możesz kliknąć oba obiekty, trzymając klawisz *Shift*, lub użyć zaznaczania prostokątnego. Gdy klikniesz i przeciągniesz myszą, na stronie pojawi się ramka zaznaczenia prostokątnego. Wszystkie obiekty wewnątrz ramki zostaną zaznaczone, gdy puścisz przycisk myszy.



4. Wybierz polecenie *Modify/Align/Center Vertical* (modyfikacja/wyrównanie/wyśrodkuj w pionie).

Kwadrat i prostokąt zostaną wyśrodkowane w pionie.

Program Fireworks wyrównuje obiekty do lewej strony według obiektu najbardziej wysuniętego na lewo, a do prawej strony według obiektu znajdującego się najbardziej na prawo. Obiekt na górze kontroluje zachowanie polecenia *Align Top* (wyrównaj do góry), a obiekt na dole kontroluje polecenie *Align Bottom* (wyrównaj do dołu). Po wybraniu polecenia *Distribute Widths* (rozmieść szerokości) Fireworks umieszcza obiekty w równych odstępach między prawą krawędzią lewego obiektu i lewą krawędzią prawego. Po wybraniu polecenia *Distribute Heights* (rozmieść wysokości) Fireworks umieszcza obiekty w równych odstępach między dolną krawędzią najwyższego obiektu i górną krawędzią dolnego.

Uwaga

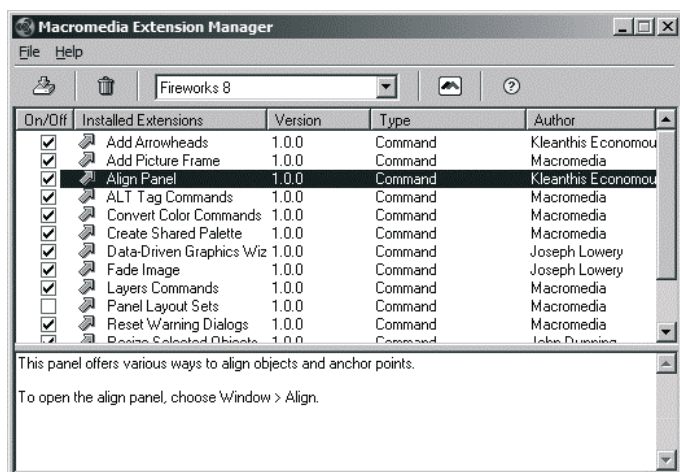
*W systemie Windows możesz także użyć przycisków wyrównania znajdujących się w panelu *Modify*. Jeżeli nie jest on widoczny, wybierz polecenie *Window/Toolbars/Modify*. Panel ten może zachowywać się jak niezależne okno; możesz go również przeciągnąć i dołączyć na górze lub dole okienka aplikacji.*

Możesz użyć także panelu *Align* do wyrównywania obiektów. Wybierz polecenie *Window/Align*, aby otworzyć panel. Zawiera on wszystkie polecenia wyrównywania z menu *Modify*, a także polecenia do wyrównywania obiektów na stronie, tworzenia jednakowych odstępów między obiektami i dopasowywania szerokości lub wysokości obiektów.



Uwaga

*Panel *Align* jest dodatkowym rozszerzeniem programu Fireworks. Aby znaleźć więcej rozszerzeń, wybierz polecenie *Commands/Manage Extensions* (polecenia/zarządzaj rozszerzeniami). Otworzy się okno *Macromedia Extension Manager* (zarządzanie rozszerzeniami firmy Macromedia). Wybierz polecenie *File/Go to Macromedia Exchange* (plik/przejdź do strony Macromedia Exchange). Otworzy się przeglądarka internetowa ze stroną firmy Macromedia, gdzie będziesz mógł poszukać nowych rozszerzeń dla programów Macromedia Flash, Fireworks oraz Dreamweaver.*

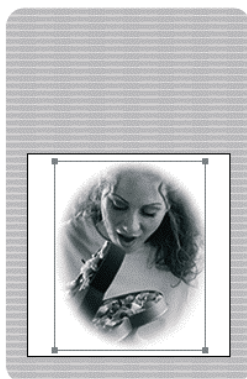


5. Wybierz polecenie *File/Import* i znajdź plik *start.png*, utworzony podczas lekcji 1.

Przedstawia on obraz dziewczyny z czekoladkami, o owalnej, rozmytej krawędzi. Jeśli nie możesz znaleźć utworzonego pliku, możesz wykorzystać plik z katalogu *Lekcja03\Start*.

6. Powinieneś wybrać warstwę *Specials* przed umieszczeniem obrazu na białym kwadracie.

Użyj narzędzia *Scale* lub przytrzymaj klawisz *Shift*, przeciągając narożnik, aby dopasować rozmiar obrazu do kwadratu.



Uwaga

Obraz jest bitmapą, co oznacza, że można go zmniejszyć, ale nie powinno się go powiększać. Rozdzielczość obrazu wynosi 72 piksele — wartość standardowa dla obrazów internetowych. Obraz o mniejszej rozdzielczości nie zawiera wystarczającej ilości pikseli, byś mógł zwiększyć rozmiar obrazu. Zwiększenie obrazu negatywnie wpłynie na jego jakość.

7. Zapisz plik.

Zostaw plik otwarty, użyjesz go podczas następnej lekcji.

Podsumowanie

Podczas tej lekcji nauczyłeś się:

- ✧ tworzyć nowe warstwy i umieszczać na nich obiekty (strony 78 – 83);
- ✧ używać panelu *Properties*, aby przesuwać i zmieniać rozmiary obiektów na stronie (strony 83 – 84);
- ✧ zmieniać nazwy warstw (strona 84);
- ✧ blokować warstwę, aby zachować jej zawartość (strony 84 – 85);
- ✧ zmieniać zaokrąglenie rogów prostokąta (strony 88 – 89);
- ✧ używać narzędzia *Auto Shape* (strony 89 – 92);
- ✧ dodawać teksturę i cień do obiektu (strony 92 – 93);
- ✧ przesuwać obiekty na warstwie, aby zmienić ich kolejność (strony 93 – 94);
- ✧ używać trybu edycji pojedynczej warstwy (strony 94 – 96);
- ✧ ustawiać domyślne kolory (strony 96 – 98);
- ✧ wyrównywać położenie obiektów na stronie (strony 98 – 100).