

# ADOBE® FIREWORKS® CS5/CS5 PL

 KSIĄŻKA W KOLORZE

## OFICJALNY PODRĘCZNIK

Twórz grafiki skrojone idealnie na potrzeby WWW!

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



Helion



Zawiera CD



## » Idź do

- Spis treści
- Przykładowy rozdział
- Skorowidz

## » Katalog książek

- Katalog online
- Zamów drukowany katalog

## » Twój koszyk

- Dodaj do koszyka

## » Cennik i informacje

- Zamów informacje o nowościach
- Zamów cennik

## » Czytelnia

- Fragmenty książek online

## » Kontakt

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

## Adobe Fireworks CS5/ CS5 PL. Oficjalny podręcznik

Autor: [Adobe Creative Team](#)

Tłumaczenie: Joanna Zatorska

ISBN: 978-83-246-2963-3

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

Format: 170×230, stron: 448



### Twórz grafiki skrojone idealnie na potrzeby WWW!

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

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

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

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

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

# SPIS TREŚCI

<b>ZACZYNAMY</b>	<b>9</b>
Zawartość książki.....	9
Niezbędna wiedza .....	10
Instalowanie programu Adobe Fireworks .....	10
Uruchamianie programu Adobe Fireworks .....	10
Kopiowanie plików z płyty CD dołączonej do książki.....	11
Inne źródła informacji .....	11
Certyfikaty Adobe.....	13
<b>1 ZAPOZNANIE Z PRZESTRZENIĄ ROBOCZĄ</b>	<b>16</b>
	
Tematyka lekcji .....	16
Wstęp do programu Adobe Fireworks.....	18
Korzystanie z paneli Tools (Narzędzia).....	24
Panel Properties (Właściwości).....	26
Konfiguracja paneli i grup paneli .....	28
Praca z kilkoma dokumentami.....	32
Anulowanie wykonanych czynności.....	35
<b>2 PANELE PAGES (STRONY), STATES (STANY) I LAYERS (WARSTWY) — PODSTAWOWE NARZĘDZIA PRACY</b>	<b>38</b>
	
Tematyka lekcji.....	38
Strony, warstwy i stany .....	40
Zaczynamy.....	42
Importowanie stron.....	43
Praca z warstwami .....	45
Stany .....	51
<b>3 OBRAZY RASTROWE</b>	<b>56</b>
	
Tematyka lekcji.....	56
Rozdzielczość i rozmiar pliku .....	58
Kadrowanie obrazu .....	59
Zarządzanie obrazami znajdującymi się na obszarze roboczym .....	61
Importowanie obrazów .....	62
Skalowanie obrazów bez zniekształceń .....	64

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

## 4 ZAZNACZANIE 80



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

## 5 GRAFIKA WEKTOROWA 96



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

## 6 MASKI 126



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

<b>7 PRACA Z TEKSTEM</b>	<b>160</b>
	Tematyka lekcji..... 160
	Zaczynamy..... 162
	Podstawy pracy z tekstem..... 162
	Tworzenie bloków tekstu o automatycznej regulacji rozmiaru..... 163
	Wyglądanie..... 169
	Specjalne efekty tekstowe..... 170
<b>8 OPTIMALIZACJA NA POTRZEBY WWW</b>	<b>178</b>
	Tematyka lekcji..... 178
	Podstawy optymalizacji..... 180
	Optymalizacja pliku zawierającego jeden obraz..... 184
	Narzędzia WWW..... 191
	Tworzenie i optymalizacja plasterków..... 192
	Nadawanie właściwości interaktywnych..... 207
	Eksportowanie złożonych projektów..... 210
<b>9 SYMBOLE</b>	<b>228</b>
	Tematyka lekcji..... 228
	Kilka słów o symbolach..... 230
	Symbole graficzne..... 230
	Symbole przycisków..... 239
	Symbole animacji..... 247
<b>10 PODSTAWY TWORZENIA PROTOTYPÓW</b>	<b>258</b>
	Tematyka lekcji..... 258
	Organizacja pracy..... 260
<b>11 ZAAWANSOWANE METODY TWORZENIA PROTOTYPÓW</b>	<b>274</b>
	Tematyka lekcji..... 274
	Zapoznanie się z prototypem..... 276
	Efekty najazdu obrazów..... 287
	Emulowanie tabeli danych Spry..... 300
	Praca z zachowaniami..... 309
	Czynności końcowe..... 315

## 12 UŁATWIENIA ORGANIZACJI PRACY 322



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

## 13 DODATKOWE MOŻLIWOŚCI 360



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

## SKOROWIDZ 435

# 2

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

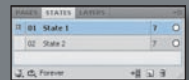
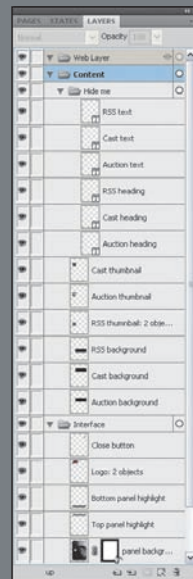
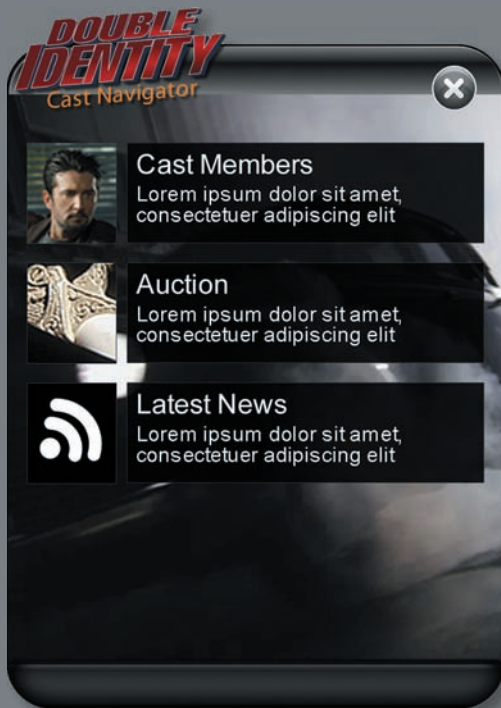
### Tematyka lekcji

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

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



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



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



# Strony, warstwy i stany

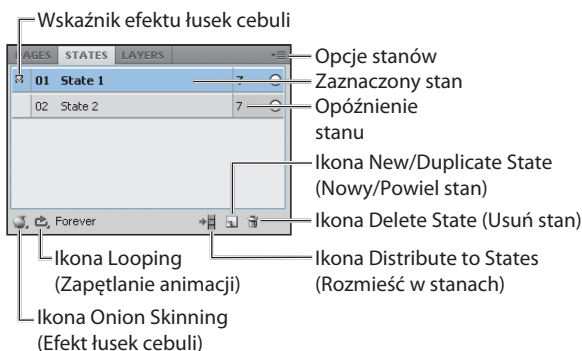
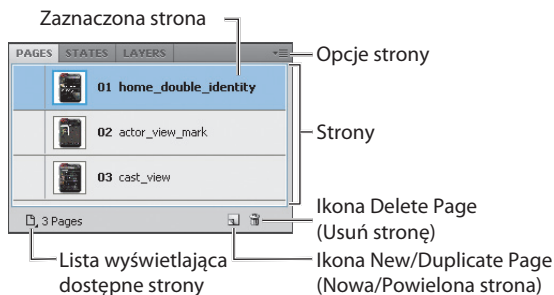
Dokument utworzony w programie Fireworks może składać się z wielu stron, warstw oraz stanów. Najprostszy nowy dokument, jaki powstaje w programie, zawiera jedną stronę — *Page 1 (Strona 1)*, jeden stan — *State 1 (Stan 1)* oraz dwie warstwy: *Web layer (Warstwa WWW)* i *Layer 1 (Warstwa 1)*.

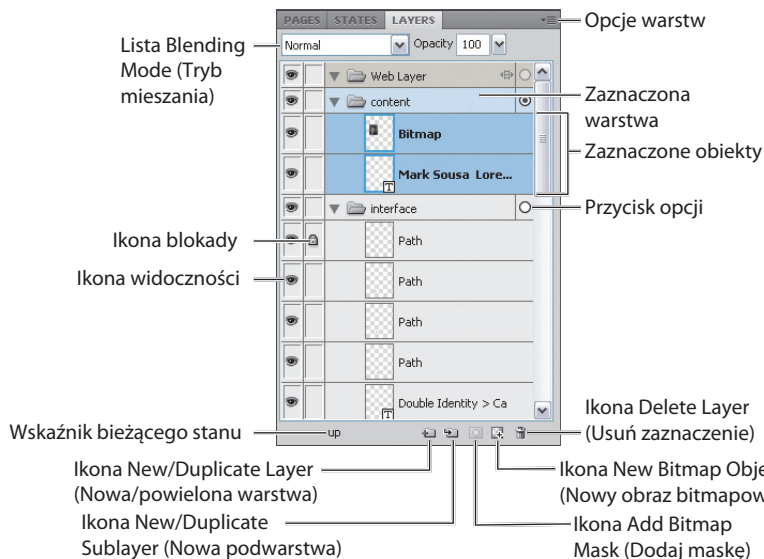
## Strony

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

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

Na każdej stronie możesz umieścić wiele warstw oraz stanów.





## Warstwy

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

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

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

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

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

## Stany

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

Skorzystaj ze stanów, jeśli planujesz:

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

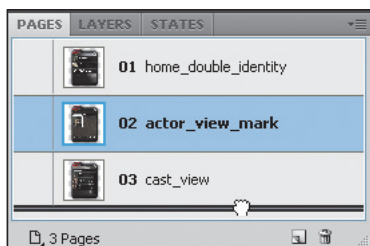
Każda strona posiada przynajmniej jeden stan. Jeśli nie zamierzasz wprowadzać elementów interaktywnych, jeden stan w zupełności wystarczy. W przeciwnym razie w projekcie zawierającym animacje i interaktywne zachowania konieczne będzie dodanie nowych warstw. Każdy stan może być odpowiedzialny za widoczność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

## Zaczynamy

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

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

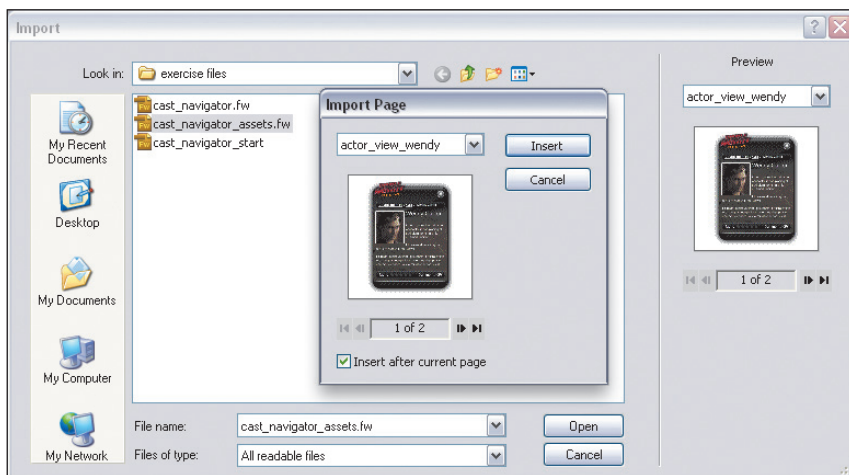




## Importowanie stron

W następnym ćwiczeniu wstawisz do projektu kolejne strony. Upewnij się, że strona *actor\_view\_mark* jest nadal zaznaczona.

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



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

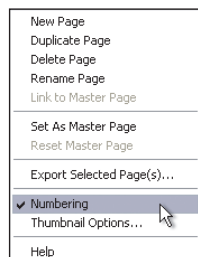


► **Wskazówka:**

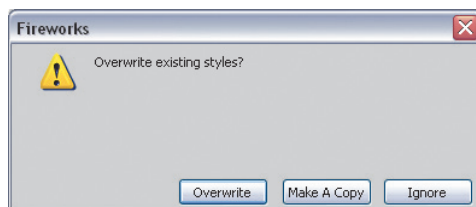
Istnieje jeszcze jeden sposób przemieszczania się między stronami. Jest to lista stron zamieszczonych w dokumencie, która znajduje się w prawej górnej części okna dokumentu.



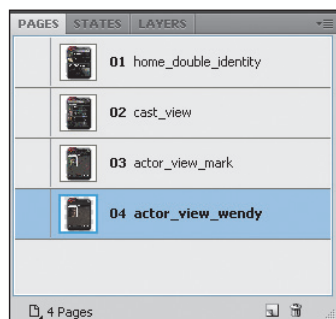
● **Uwaga:** Po zmianie kolejności stron numeracja stron drugiej i trzeciej również będzie inna. Używając domyślnych ustawień program Fireworks automatycznie zmienia numery stron zgodnie z kolejnością rosnąco w dół. Aby wyłączyć numerację stron, w menu panelu *Pages (Strony)* wybierz opcję *Numbering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



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



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



- 6 Jeśli to konieczne, zaznacz stronę *actor\_view\_wendy*.
- 7 Powtórz czynności opisane w punktach 1. – 5., tak aby zaimportować stronę *actor\_view\_vitto*.  
Ostatnia strona zostanie umieszczona w pliku.
- 8 Wydadz polecenie *File/Save As (Plik/Zapisz jako)*. Nadaj projektowi nazwę *cast\_navigator\_working.fw.png*.

## Photoshop i wielostronicowe pliki programu Fireworks

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

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

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

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

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

## Praca z warstwami

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

### Nadawanie nazw obiektom

Warto jest wykształcić nawyk nadawania poszczególnym obiektom nazw opisowych.

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



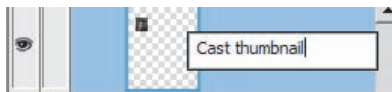
- 3 Zaznacz zdjęcie aktora znajdujące się na obszarze roboczym.

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

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

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

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

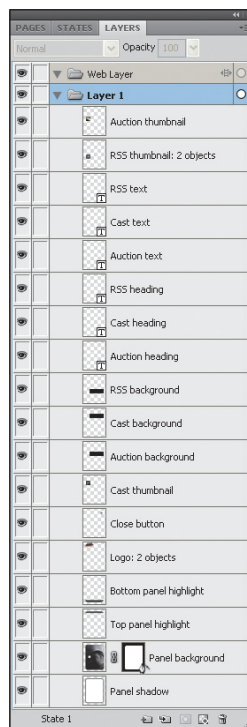


6 Kliknij drugą miniaturę obrazka znajdującą się na obszarze roboczym i zmień jej nazwę na **Auction thumbnail**.

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

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

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



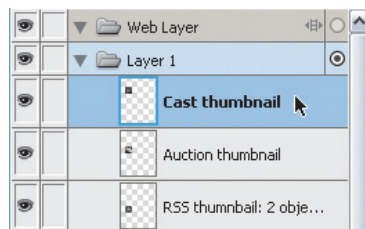
## Zmiana kolejności obiektów w warstwie

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

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

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

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

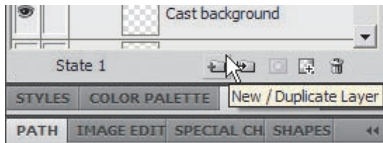


● **Uwaga:** Umieszczenie obiektu na samej górze listy może sprawić Ci pewną trudność. Jeśli się to nie uda, umieść obiekt na drugiej pozycji, po czym przeciągnij obiekt *Auction thumbnail* poniżej obiektu *Cast Thumbnail*.

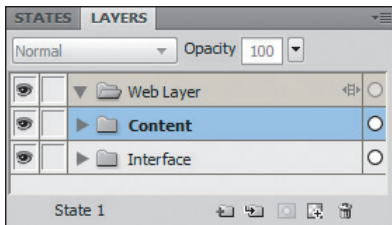
## Dodawanie i nazywanie warstw

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

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



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

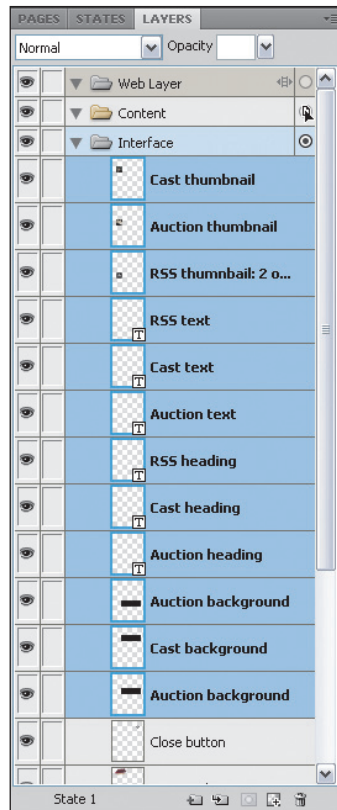


## Przenoszenie obiektów z jednej warstwy do drugiej

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

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

Udało Ci się umieścić wszystkie obiekty na właściwych warstwach.



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

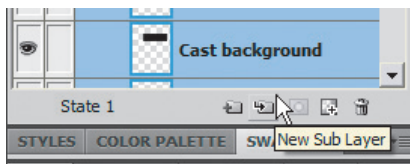
► **Wskazówka:** Aby zaznaczyć obiekty, które w panelu nie są położone obok siebie, naciśnij przycisk *Ctrl* w Windows lub *Command* w Mac OS, a następnie kliknij nazwy tych obiektów.



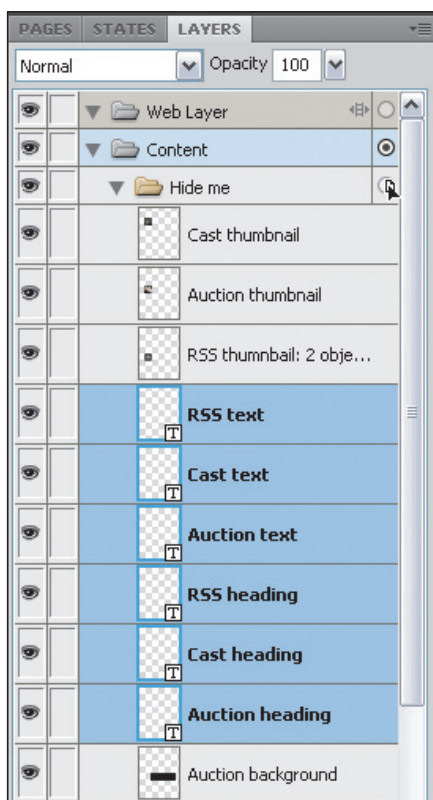
## Tworzenie podwarstw

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

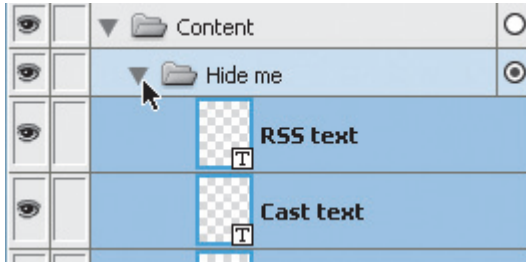
- 1 Upewnij się, że zaznaczona jest warstwa *Content*.
- 2 W dolnej części panelu *Layers* (*Warstwy*) kliknij przycisk *New Sub Layer* (*Nowa podwarstwa*), tak aby wstawić nową podwarstwę w warstwie *Content*.



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



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



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

- 8 Zapisz projekt.

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

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

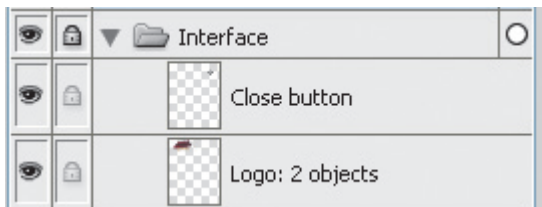
## Blokowanie warstw

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

- 1 Kliknij kolumnę blokowania w warstwie *Interface*.



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



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

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



## Opcje panelu Layers (Warstwy)

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

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

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

# Stany

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

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

## Powielanie stanów i nadawanie im nazwy

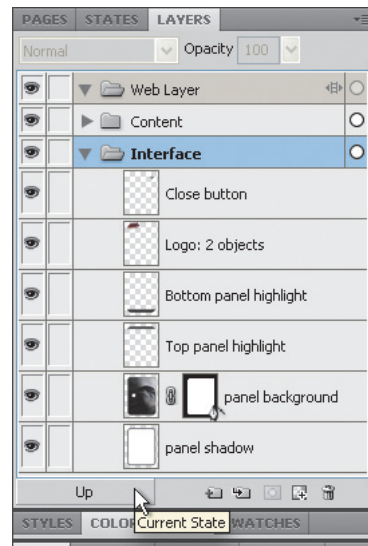
W celu utworzenia efektu *rollover* konieczne będzie wykorzystanie różnych elementów aplikacji. Najprostszy sposób na wykonanie tego ćwiczenia i dodanie tych elementów do drugiego stanu polega na ich powieleniu.

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

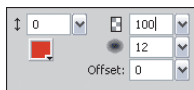
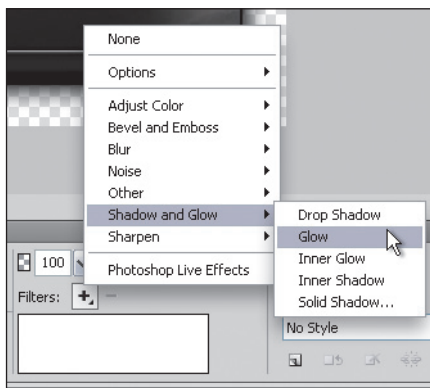
## Zmiana zawartości stanów

Przyjrzyjmy się bliżej każdemu ze stanów.

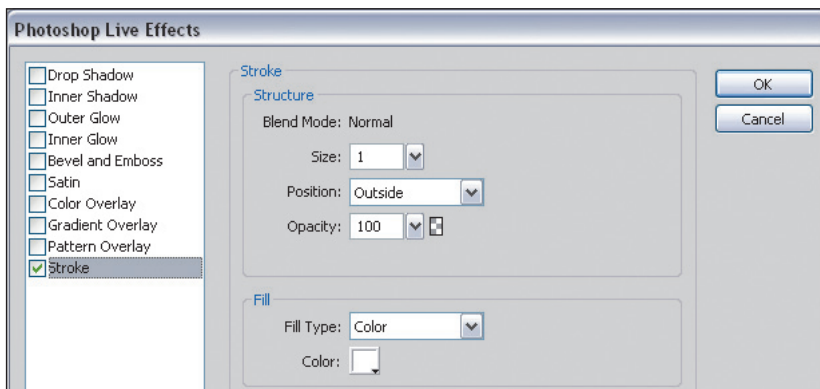
- 1 Zaznacz panel *Layers (Warstwy)*.  
Bieżący stan jest wyświetlony w lewym dolnym rogu panelu *Layers (Warstwy)*.
- 2 Kliknij przycisk *Current State (Bieżący stan)* i z listy, która się pojawi, wybierz stan *Over*.
- 3 Za pomocą narzędzia *Pointer (Wskaźnik)* zaznacz przycisk *Close button*.
- 4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



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



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



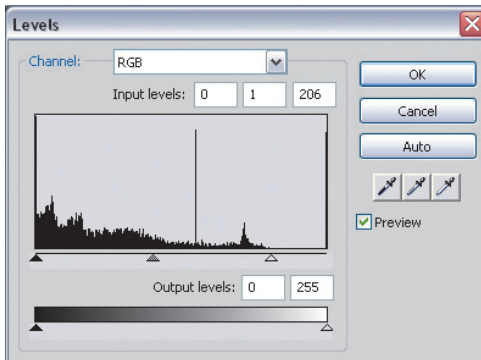
● **Uwaga:** Program Fireworks najpierw dołączy aktywny efekt programu Photoshop, dzięki czemu będziesz mógł edytować style warstw programu Photoshop. Pamiętaj jednak, że okno dialogowe *Photoshop Live Effects (Efekty aktywne programu Photoshop)* nie zawiera tylu opcji, ile posiada okno dialogowe *Layer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

## Dodawanie kilku filtrów aktywnych

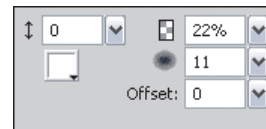
Niezwykłą cechą filtrów aktywnych jest możliwość zastosowania kilku takich filtrów w przypadku jednego obiektu. W kolejnym ćwiczeniu dodasz trzy filtry do obiektu tworzącego tytuł filmu w stanie *Up*.

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

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



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



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

## Dodatkowe ćwiczenia

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

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

## Pytania kontrolne

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

## Odpowiedzi

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

# SKOROWIDZ

9-Slice Scaling, 65, 105

## A

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

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

## B

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

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

## C

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



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

## D

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

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

## E

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

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

## F

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

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

## G

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

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

## H

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

## I

Illustrator, 409  
Image Preview, 343, 412

Image Size, 72  
Import, 43, 62, 117, 134, 135, 138, 139, 149  
Import Page, 43, 44, 68  
importowanie  
  obiekty wektorowe, 117  
  obrazy, 62, 340  
  obrazy programu Photoshop, 137, 353  
  strony, 43  
  zasoby, 134  
Importuj, 43, 62, 117, 134, 135, 138, 139, 149

Importuj stronę, 43, 44, 68  
Include Layer To Page(s), 294  
Indexed Palette, 199  
Informacje o pliku, 349, 350  
Insert After Current Page, 307  
Insert Hotspot, 267, 284, 374  
Insert Rectangular Slice, 196, 200, 292, 304, 419  
instalacja  
  Adobe Fireworks, 10  
  prototyp AIR, 383  
instancja symbolu, 230  
integracja silnika tekstowego, 106  
inteligentne linie pomocnicze, 67  
interaktywne pliki PDF, 267  
interaktywność, 207  
interfejs programu, 17  
interlinia, 168  
Interlinia, 245  
Intersect, 120  
Invert, 208  
IPTC, 350  
izolowanie panelu Pages, 261

## J

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

## K

Kadrowanie, 59  
kadrowanie obrazu, 59, 60

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

## L

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

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

## Ł

łącza, 239, 284, 299  
Łącze, 284, 299

## M

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

- maski wektorowe, 130
    - edycja, 144
    - Grayscale Appearance, 130
    - Kontur ścieżki, 130
    - Path Outline, 130
    - tryby, 130
    - tworzenie, 141
    - Wygląd skali szarości, 130
    - zmiana atrybutów, 143
  - maskowanie, 127
  - maskowanie wektorowe, 130
  - Matte, 184
  - Maximize, 372, 377
  - metadane, 348
    - szablony, 350
  - Miarki, 21, 62, 99, 251
  - Minimalizuj, 372, 377
  - Minimize, 372, 377
- N**
- nadawanie nazw obiektom, 45
  - najazd obrazów, 287
  - nakładające się plasterki, 298
  - Nałożenie koloru, 330
  - narzędzia, 24
    - 9-Slice Scaling, 65, 105
    - Brush, 129
    - Burn, 70, 71
    - Cięcie na plasterki, 25, 192, 193, 305
    - Circle Hotspot, 207
    - Compound Shape, 118, 120, 122
    - Crop, 59
    - Dodge, 70
    - Eksport obszaru, 343
    - Elipsa, 25, 98
    - Ellipse, 25, 98
    - Export Area, 343
    - Eyedropper, 25
    - Freeform, 111
    - Gradient, 25
    - Hide Hotspots and Slices, 192
    - Kadrowanie, 59
    - Kropłomierz, 25
    - Lasso, 82, 90
    - Lasso wielokątne, 82, 145
    - Line, 98
    - Linia, 98
    - Magic Wand, 24, 82, 84
    - Marquee, 24, 82
    - Narzędzie skalowania 9 plasterków, 65, 105
    - Odrysuj ścieżkę, 111
    - Ołówek, 24
    - Oval Marquee, 82
    - Paint Bucket, 25
    - Path Scrubber, 111
    - Pen, 109, 110
    - Pencil, 24
    - Pędzel, 129
    - Pióro, 109, 110
    - Plasterek wielokątny, 193
    - Pochylenie, 172
    - Podselekcja, 92, 110, 112, 118, 329
    - Pointer, 24, 26, 51, 99
    - Pokaż plasterki i punkty aktywne, 192
    - Polygon, 98
    - Polygon Hotspot, 207
    - Polygon Lasso, 82, 145
    - Polygon Slice, 193
    - Powiększanie, 305
    - Properties, 61
    - Prostokąt, 21, 22, 98, 100
    - Prostokąt ścięty, 107
    - Przekształcanie dowolne, 111
    - Przekształć obszar, 111
    - Punkt aktywny okrągły, 207
    - Punkt aktywny prostokątny, 205, 207, 285
    - Punkt aktywny wielokątny, 207
    - Ramka zaznaczenia, 24, 82
    - Rectangle, 21, 22, 98, 100
    - Rectangle Hotspot, 205, 207
    - Rectangular hotspot, 285
    - Redraw Path, 111
    - Reshape Area, 111
    - Rozjaśnianie, 70
    - Różdżka, 24, 82, 84
    - Rubber Stamp, 24, 74, 75
    - Scale, 64, 101, 105
    - Show Hotspots and Slices, 192
    - Skalowanie, 64, 101, 105
    - Skew, 172
    - Slice, 25, 192, 193, 305
    - Stempel, 24, 74, 75
    - Subselection, 92, 110, 112, 118, 329
    - Ściemnianie, 70, 71
    - Ścieżka wektorowa, 111
    - Ścieżka złożona, 118, 120, 122
    - Tekst, 24, 150, 164
    - Text, 24, 150, 164
    - Ukryj plasterki i punkty aktywne, 192
    - Vector Path, 111
    - Wiadro z farbą, 25
    - Wielokąt, 98
    - Właściwości, 61
    - Wskaźnik, 24, 26, 51, 99
    - WWW, 191
    - Zaznaczanie owalne, 82
    - Zmiana nacisku ścieżki, 111
    - Zoom, 305
    - Narzędzia, 19, 24
      - Bitmapa, 24
      - Kolory, 25
      - Punkt aktywny, 25
      - ukryte narzędzia, 25
      - Wektor, 24
      - Widok, 25
      - WWW, 25
      - Wybierz, 24
    - Narzędzie skalowania 9 plasterków, 65, 105
    - nawigacja z efektem najazdu, 281
    - nazwy
      - obiekty, 45
      - plasterki, 203, 295
      - warstwy, 47
    - New, 18, 131
    - New Bitmap Image, 70, 387
    - New Bitmap Object, 41
    - New Document, 18, 131
    - New Flex Skin, 397
    - New from Template, 324, 364
    - New Style, 153
    - New Sub Layer, 48, 293, 373
    - New/Duplicate Layer, 47
    - New/Duplicate Page, 40, 247
    - New/Duplicate State, 40, 51, 208
    - New/Duplicate Sublayer, 41
    - niestandardowe kształty, 112
    - niezależna zmiana narożników prostokąta, 345
    - Normal, 388
    - Nowa podwarstwa, 41, 48, 293, 373
    - Nowa skórka Flex, 397
    - Nowa/Powielona strona, 40, 247, 264, 280, 345
    - Nowa/Powielona warstwa, 41, 47
    - Nowy, 18, 131
    - Nowy dokument, 18, 131
    - Nowy obraz bitmapowy, 41, 70, 387
    - Nowy styl, 153
    - Nowy z szablonu, 324, 364
    - Nowy/Powiel stan, 40, 51, 208
    - Numbering, 44
    - Numerowanie, 44

## O

obiekty WWW, 196  
obrazy rastrowe, 56  
  dostosowywanie jasności, 70  
  dostosowywanie poziomów tonalnych, 66  
importowanie obrazów, 62  
jakość, 58  
kadrowanie, 59  
klonowanie, 74, 75  
lifting twarzy, 76  
linie pomocnicze, 62  
poprawki, 74  
retuszowanie, 74, 75  
rozdzielczość, 58  
rozmiar pliku, 58  
skalowanie obrazów bez zniekształceń, 64  
wyostrzenie, 72  
wyrównywanie, 67  
zarządzanie obrazami, 61  
zaznaczanie, 80  
zmiana rozmiaru, 72

obrys, 102, 116  
  tekst, 393, 396

Obrys, 103

obszar roboczy, 21

Odbij w poziomie, 141

Odblokuj wszystko, 50

Odejmij/Wykrój, 120

Odłącz wspólną warstwę, 286

Odrysuj ścieżkę, 111

odstęp między akapitami, 168

Odwróć gradienty, 243

ograniczenia podwarstw, 288

Ołówek, 24

Onion Skinning, 40, 251

onMouseOut, 311

onMouseOver, 312

Opcje importu pliku Photoshop, 138, 140

Opcje obrysu, 396

Opcje otwierania pliku Photoshop, 140

opcje warstw, 41

Opcje wypełnienia, 152

Open, 32, 42, 43, 134, 135, 139, 341

Open As Untitled, 72

opóźnienie stanu, 254

Optimize, 182, 185, 278, 282

Optimize To Size, 183

Optymalizacja, 182, 278, 282

optymalizacja animacji, 252

optymalizacja grafiki na potrzeby WWW, 178

eksportowanie pliku, 190

formaty grafiki, 180

GIF, 197

narzędzia WWW, 191

obrazy, 197

plasterki, 192

plik zawierający jeden obraz, 184

PNG 8, 202

ustawienia, 182, 184

wybór ustawień, 189

zmniejszanie rozmiaru pliku zawierającego ilustrację, 199

optymalizacja stron, 345

Optymalizuj, 182, 185

Optymalizuj do rozmiaru, 183

organizacja pracy, 260, 322

Otoczka, 184

otwieranie, 32, 42  
  pliki programu Photoshop, 139  
  szablony dokumentu, 324

Otwórz, 32, 42, 43, 134, 135, 139, 341

Otwórz jako "Bez nazwy", 72

Oval Marquee, 82

Over, 239, 243, 400

Over While Down, 239

## P

Page Source, 213

Pages, 44, 247, 259, 260, 261, 276, 367

Paint Bucket, 25

Paleta Indeksowana, 199

panele, 28  
  Align, 68  
  Behaviors, 309  
  Biblioteka dokumentów, 230  
  Document Library, 230  
  dostosowywanie ułożenia, 30  
  Expanded Mode, 29, 30  
  Historia, 35  
  History, 35  
  Iconic Mode, 29  
  Iconic Mode With Panel Names, 30  
  konfiguracja, 28  
  Layers, 46  
  Narzędzia, 19, 24  
  Optimize, 182  
  Optymalizacja, 182  
  Pages, 260  
  Properties, 26  
  stacja dokowania, 28

Strony, 260

Tools, 19, 24

Tryb ikon, 29

Tryb ikon z nazwami paneli, 30

Tryb rozszerzony, 29, 30

Warstwy, 46

Właściwości, 26

Wyrównaj, 68

Zachowania, 309

Paragraph Indent, 167

pasek aplikacji, 19

pasek Main, 19

pasek nawigacji, 281

Paste, 208, 236, 290, 399

Paste As Mask, 174, 326, 392

Path, 119, 122

Path Outline, 130

Path Scrubber, 111

Pattern, 119

Pattern/Paint Blue, 102

PDF, 207, 267

Pen, 109, 110, 128, 171

Pencil, 24

Pędzel, 128, 129

Photoshop, 45, 352  
  dopasowywanie opcji importu z programu Fireworks, 356  
  tryby mieszania, 357

Photoshop File Import Options, 138, 140

Photoshop File Open Options, 140

Photoshop Live Effects, 52, 330, 352

Photoshop PSD, 45, 355

Pióro, 109, 110, 128, 171

Plasterek wielokątny, 193

plasterki, 192  
  Cięcie na plasterki, 193  
  cięcie na plasterki podczas pracy z wieloma elementami, 200  
  dopasowywanie wymiarów, 195  
  łącza, 299  
  nakładające się plasterki, 298  
  nazwy, 203, 295  
  optymalizacja, 195  
  Plasterek wielokątny, 193  
  Polygon Slice, 193  
  punkty aktywne, 205  
  Slice, 193  
  tworzenie, 192, 193

Plastic Styles, 240

Pliki CSS i obrazy, 210, 217, 218, 220, 224, 298

pliki PDF, 267

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

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

## R

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

## S

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

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

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

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

## U

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

## V

- Vector Path, 111

## W

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



- wstawianie
  - strony, 40, 44, 264, 280
  - tekst, 106, 150
- Wtop, 83
- Wyczyść linie pomocnicze, 107
- Wygląd skali szarości, 130
- Wyglądanie, 83
- wyglądanie tekstu, 169
  - ustawienia, 169
- wyostrzanie, 72
- wypełnianie stron, 315
- wypełnienie, 21, 102
  - gradient, 114
  - tło, 155
- Wyrównaj, 67, 68, 328
- Wyrównaj dolne krawędzie, 172
- Wyrównaj górne krawędzie, 68
- wyrównywanie obiektów, 99
- wyskakujące okna, 298, 300
- Wysokość, 23
- Wysokość zaznaczenia, 22
- wyświetlanie
  - pliki w programie Flash Catalyst, 407
  - podgląd pliku w przeglądarce, 206
  - strona WWW, 225
- Wytnij, 174
- Wzorek, 119
- Wzorek/Farba niebieska, 102
- wzorki, 119
  
- X**
- XML, 31
- XMP, 348
  
- Z**
- Zachowaj wygląd, 185, 366
- zachowania, 296, 297, 309
  - dodawanie, 309
  - edycja, 311
- Zachowania, 309, 312
- zakładki, 20
- Zamień obraz, 207, 312
- Zamień obraz z, 310
- Zamknij, 372, 377
- Zapętlanie animacji, 40
- zapisywanie, 23, 181
  - pliki PSD, 353
  - zaznaczenie bitmapy, 88
- Zapisywanie jako, 88
- Zapisz, 23, 88, 181
- Zapisz do wspólnej biblioteki, 232
- Zapisz Fireworks PNG, 91
- Zapisz jako, 23, 44, 181
- Zapisz obraz internetowy, 413
- Zapisz zaznaczenie, 89
- Zapisz zaznaczenie bitmapy, 88
- zarządzanie obrazami, 61
- zasoby skórek Flex, 403
- Zastąp brakujące czcionki, 279
- Zaznacz, 93
- Zaznacz odwrotnie, 93
- Zaznacz podobne, 93
- zaznaczanie, 80, 81
  - aktywne zaznaczanie, 83
  - Anti-alias, 83
  - bitmapy, 82
  - Feather, 83
  - konwersja zaznaczenia na ścieżki, 92
  - Lasso, 90
  - Magic Wand, 84
  - narzędzia, 82
  - opcje zaznaczania, 93
  - przywracanie zaznaczenia, 88
  - ramka zaznaczenia, 83
- Różdżka, 84
- ustawienia miękkości krawędzi, 83
- Wtop, 83
- Wyglądanie, 83
- zapisywanie zaznaczenia, 88
- zaznaczanie odwrotne, 93
- zaznaczanie podobnych obiektów, 93
  - zmiana zaznaczenia, 93
- Zaznaczanie owalne, 82
- zdarzenia AIR, 372
- zdarzenia JavaScript, 311
- Zdarzenia myszy AIR Mouse, 377
- zmiana
  - atrybuty maski wektorowej, 143
  - kolejność obiektów, 46
  - kolory, 148
  - położenie obrazu, 157
  - rozmiar obrazka, 72, 340
  - ustawienia animacji, 254
  - wielkość obiektu wektorowego, 101, 117
  - wygląd podstawowych kształtów wektorowych, 102
  - wygląd tekstu, 152
  - zawartość stanów, 51
  - zaznaczenie, 93
- Zmiana nacisku ścieżki, 111
- Zmieść w obszarze, 337
- zmniejszanie rozmiaru pliku, 199, 254
- znacznik DIV, 218
- Znajdź źródło, 415
- Zoom, 305
- Zwykły, 388
  
- Ź**
- Źródło strony, 213