

## **O Autorach (21)**

### **Wstęp (23)**

- Dla kogo jest ta książka? (23)
- Jakiego sprzętu i oprogramowania będziesz potrzebował? (24)
- Jak zorganizowana jest ta książka? (24)
  - o Część I Poznajemy Fireworks (25)
  - o Część II Narzędzia Fireworks (25)
  - o Część III Tworzenie efektów (25)
  - o Część IV Organizacja obszaru roboczego (26)
  - o Część V Internet (26)
  - o Część VI Animacja (27)
  - o Część VII Programowanie w Fireworks (27)
  - o Dodatki (27)
- Konwencje stosowane w książce (27)
  - o Windows a MacOS (27)
  - o Kombinacje klawiszy (28)
  - o Instrukcje myszy (28)
  - o Polecenia menu (29)
  - o Typografia (29)

## **Część I Poznajemy Fireworks (31)**

### **Rozdział 1. Witamy w Fireworks (33)**

- Fireworks - pakiet graficzny nowej generacji (34)
  - o Połączenie najlepszych możliwości (34)
  - o Wydajne tworzenie grafiki wektorowej (35)
  - o Orientacja na wyświetlanie (35)
  - o Integracja z Internetem (35)
- Piksele i ścieżki: Wszystko, co najlepsze (36)
  - o Używanie narzędzi wektorowych z bitmapami (36)
  - o Zgodność bitmap (38)
  - o Efekty (38)
  - o Style (39)
  - o Animacja (40)
- Integracja z Internetem (41)
  - o Aktywne obszary i plastry (41)
  - o Paleta URL (42)
  - o Obrazki z behawiorami (42)
  - o Optymalizacja pod kątem Internetu (43)
  - o Integracja z Dreamweaverem (44)
- Narzędzia produkcyjne (45)
  - o Automatyzacja (45)
  - o Przetwarzanie wsadowe (46)
- Nowości Fireworks 3 (46)
  - o Interfejs użytkownika (47)
  - o Tworzenie grafiki (47)
  - o Współpraca z Internetem (48)
  - o Optymalizacja obrazków (48)
  - o Zarządzanie środowiskiem pracy (48)

- Podsumowanie (49)

## **Rozdział 2. Interfejs programu (51)**

- Środowisko Fireworks (52)
- Okno dokumentu (53)
- Kontrolki dokumentu (55)
  - o Zakładki Original/Preview (Oryginalny/Podgląd) (57)
  - o Ustawienia powiększenia (58)
  - o Opcje wyświetlania (58)
  - o Inne kontrolki (59)
- Poznajemy paletę narzędziową (60)
- Paski narzędziowe (tylko Windows) (64)
  - o Pasek narzędziowy Main (65)
  - o Pasek narzędziowy Modify (65)
  - o Pasek stanu (68)
- Zarządzanie pływającymi paletami (68)
  - o Grupowanie i przesuwanie palet (69)
  - o Układy palet (Panel Layout Sets) (70)
  - o Ukrywanie i wyświetlanie palet (71)
  - o Minimalizacja (71)
  - o Podstawowe elementy palet (72)
  - o Paleta Optimize (73)
  - o Inspektor Object (75)
  - o Paleta Stroke (76)
  - o Paleta Fill (78)
  - o Paleta Effect (79)
  - o Paleta Color Table (81)
  - o Paleta Swatches (81)
  - o Paleta Color Mixer (83)
  - o Paleta Tool Options (85)
  - o Paleta Layers (85)
  - o Paleta Frames (87)
  - o Paleta History (87)
  - o Paleta Info (89)
  - o Inspektor Behaviors (90)
  - o Paleta URL (91)
  - o Paleta Styles (92)
  - o Paleta Library (93)
  - o Paleta Find and Replace (94)
  - o Paleta Project Log (Dziennik projektu) (95)
- Menu (96)
  - o Menu File (96)
  - o Menu Edit (99)
  - o Menu View (102)
  - o Menu Insert (104)
  - o Menu Modify (105)
  - o Menu Text (110)
  - o Menu Commands (112)
  - o Menu Xtras (114)

- o Menu Window (115)
  - o Menu Help (117)
- Podsumowanie (118)

### **Rozdział 3. Dostosowywanie środowiska pracy (121)**

- Ustawianie preferencji (121)
  - o Ogólne preferencje programu (122)
  - o Określanie liczby poziomów cofania operacji (122)
  - o Preferencje folderów (127)
  - o Preferencje importu (129)
- Właściwości HTML (130)
  - o Dzielenie obrazków na plastry (131)
  - o Opcje map obrazków (134)
- Opcje drukowania (135)
- Podsumowanie (136)

### **Rozdział 4. Definiowanie właściwości dokumentów (137)**

- Tworzenie nowych dokumentów (137)
  - o Dwa podejścia (138)
  - o Opcje obszaru roboczego (139)
  - o Tworzenie nowego dokumentu (142)
- Otwieranie istniejących obrazków (143)
  - o Formaty plików (144)
  - o Otwieranie wielu plików (146)
- Zapisywanie plików (148)
  - o Zamykanie plików (149)
  - o Przywracanie ostatnio zapisanej wersji pliku (149)
- Modyfikowanie obszaru roboczego (150)
  - o Zmienianie rozmiaru obszaru roboczego (150)
  - o Przycinanie obszaru roboczego (155)
  - o Wybór nowego koloru obszaru roboczego (156)
  - o Obracanie obszaru roboczego (157)
- Podsumowanie (157)

## **Część II Praca z narzędziami (159)**

### **Rozdział 5. Tworzenie i przekształcanie obiektów (161)**

- Obiekty w Fireworks (161)
- Ścieżki (162)
  - o Stosowanie obrysów (162)
  - o Ścieżki otwarte i zamknięte (163)
  - o Punkt środkowy (164)
  - o Kierunek (165)
- Kształty (165)
  - o Prostokąty i kwadraty (166)
  - o Elipsy i okręgi (169)
  - o Wielokąty i gwiazdy (170)
- Rysowanie linii i ścieżek o dowolnych kształtach (174)

- o Linie proste (174)
  - o Odręczne rysowanie za pomocą narzędzi Pencil i Brush (175)
- Tworzenie krzywych Béziera (178)
  - o Rysowanie linii za pomocą narzędzia Pen (178)
  - o Tworzenie gładkich krzywych za pomocą narzędzia Pen (179)
  - o Łączenie prostych linii i krzywych (180)
  - o Modyfikowanie kształtu krzywych (181)
  - o Używanie klawiszy modyfikujących (183)
- Podsumowanie (184)

## **Rozdział 6. Praca z grafiką bitmapową (185)**

- Podstawy pracy z grafiką bitmapową w Fireworks (186)
  - o Tryb edycji grafiki bitmapowej (186)
  - o Otwieranie istniejących obrazków (189)
  - o Skalowanie obrazków (190)
  - o Umieszczanie obrazków w dokumentach (192)
  - o Umieszczanie pustych obrazków (192)
  - o Stosowanie narzędzi bitmapowych (193)
- Technika Fireworks: Ograniczanie obszaru rysowania (205)
- Zaznaczanie obrazków (206)
  - o Zaznaczanie wszystkich obiektów (206)
  - o Usuwanie wszystkich zaznaczeń (206)
  - o Odwracanie zaznaczeń (206)
  - o Wygładzanie istniejących selekcji (207)
  - o Zaznaczanie podobnych obszarów (208)
  - o Modyfikowanie zaznaczeń (208)
- Używanie narzędzi wektorowych do pracy z obrazkami (209)
- Konwertowanie obiektów wektorowych na bitmapowe (210)
- Podsumowanie (210)

## **Rozdział 7. Zarządzanie kolorem (213)**

- Kolor w Internecie (214)
  - o Głębia kolorów (214)
  - o Kolory szesnastkowe (216)
  - o Kolory bezpieczne dla Internetu (217)
  - o Różnice pomiędzy platformami (218)
  - o Systemy zarządzania kolorem (219)
- Mieszanie kolorów (220)
  - o Korzystanie z miksera kolorów (220)
  - o Wybieranie koloru (221)
  - o Modele kolorów (222)
- Próbkowanie kolorów (225)
  - o Wybieranie kolorów za pomocą próbek (226)
  - o Wykorzystanie narzędzia Eyedropper (Kroplomierz) (226)
  - o Systemowy próbnik kolorów (227)
  - o Brak koloru (229)
  - o Paleta Swatches (Próbki) (229)
  - o Tabele kolorów (233)

- Technika Fireworks: konwertowanie kolorów Pantone na kolory bezpieczne dla Internetu (234)
- Podsumowanie (237)

## **Rozdział 8. Obrysy (239)**

- Paleta Stroke (Obrys) (240)
  - o Kategorie i typy obrysów (241)
  - o Krawędzie i rozmiar obrysu (242)
  - o Tekstura obrysu (243)
- Wbudowane obrysy (244)
- Pencil (Ołówek) (244)
- Basic (Podstawowy) (247)
- Air Brush (Aerograf) (248)
- Calligraphy (Kaligraficzny) (249)
- Charcoal (Węgiel) (250)
- Crayon (Kredka) (250)
- Felt Tip (Marker) (251)
- Oil (Farba) (252)
- Watercolor (Akwarela) (253)
- Random (Losowy) (253)
- Unnatural (Nienaturalny) (254)
- Tworzenie nowych obrysów (255)
  - Zarządzanie obrysami (256)
  - Edycja obrysów (258)
- Technika Fireworks: Tworzenie kropkowanych linii (267)
- Orientacja obrysu (269)
- Podsumowanie (270) **Rozdział 9. Konstruowanie ścieżek (271)**
  - Wizualne przekształcanie obiektów (272)
    - o Skalowanie (272)
    - o Przekrzywianie (274)
    - o Zniekształcanie (274)
    - o Obracanie (275)
    - o Numeryczne transformacje obiektów (276)
  - Technika Fireworks: tworzenie perspektywy (277)
  - Zarządzanie węzłami i ścieżkami (279)
    - o Przesuwanie punktów za pomocą narzędzia Subselection (279)
    - o Dodawanie i usuwanie punktów (280)
    - o Zamykanie otwartych ścieżek (282)
    - o Praca ze złożonymi ścieżkami (283)
  - Edycja ścieżek (284)
    - o Modyfikowanie ścieżek (284)
    - o Narzędzia Freeform (Dowolne kształty) i Reshape Area (Zmiana kształtu) (285)
    - o Narzędzia Path Scrubber (Zmiana nacisku ścieżki) (289)
    - o Operacje na ścieżkach (291)

- Podsumowanie (297)

## **Rozdział 10. Obiekty tekstowe (299)**

- Wykorzystanie edytora tekstu (300)
  - o Zawsze aktualny podgląd (301)
  - o Definiowanie podstawowych atrybutów czcionek (302)
  - o Dostosowywanie odstępów w tekście (304)
  - o Włączanie opcji edytora tekstu (309)
- Reedycja tekstu (310)
- Importowanie tekstu (311)
- Przekształcanie tekstu (312)
  - o Dodawanie obrysów (312)
  - o Dostosowywanie wypełnień (313)
  - o Wykorzystanie narzędzi transformacji (315)
  - o Konwertowanie tekstu na ścieżki (316)
  - o Konwertowanie tekstu na obrazki (316)
- Technika Fireworks: tekst-wycinacz (316)
- Technika Fireworks: czcionki bezpieczne dla Internetu (317)
- Tekst na ścieżce (319)
- Technika Fireworks: maskowanie obrazków za pomocą tekstu (321)
- Podsumowanie (323)

## **Część III Efekty (325)**

### **Rozdział 11. Wypełnienia i tekstury (327)**

- Wykorzystanie wbudowanych wypełnień (328)
  - o Usuwanie wypełnień obiektów (329)
  - o Solid (Jednolite) (329)
  - o Web Dither (Dithering internetowy) (330)
- Praca z gradientami (333)
  - o Stosowanie wypełnienia Gradient (333)
  - o Modyfikowanie gradientów (334)
  - o Wykorzystanie stylów (339)
- Technika Fireworks: tworzenie przezroczystych gradientów (339)
- Desenie (341)
  - o Dodawanie nowych deseni (342)
  - o Dodawanie deseni do dokumentów (343)
  - o Modyfikowanie deseni (344)
- Technika Fireworks: tworzenie bezspoinowych deseni (345)
- Dodawanie tekstur do wypełnień (350)
  - o Dodawanie nowych tekstur (352)
  - o Konwersja kolorowych obrazków na skalę szarości (352)
  - o Przydzielanie dodatkowego katalogu z teksturami (353)
  - o Dodawanie tekstur do dokumentu (353)
- Tworzenie wypełnień za pomocą narzędzia Paint Bucket (354)
- Podsumowanie (356)

### **Rozdział 12. Live Effects i Xtras (359)**

- Efekty Fireworks (360)
  - o Paleta Effect (360)
  - o Stosowanie Live Effects (361)
  - o Menu Xtras (364)
- Wbudowane Live Effects (365)
  - o Dostosowywanie kolorów (366)
  - o Dostosowywanie poziomów tonalnych (367)
  - o Uzyskiwanie trójwymiarowych efektów za pomocą filtrów Bevel (Faza) i Emboss (Płaskorzeźba) (373)
  - o Tworzenie wrażenia głębi za pomocą rozmycia (377)
  - o Niesklasyfikowane efekty (378)
  - o Shadow (Cień) i Glow (Blask) (379)
  - o Poprawianie ostrości obrazków (382)
- Technika Fireworks: tworzenie perspektywicznych cieni (384)
- Zasady pracy z Live Effects (386)
  - o Zapisywanie zmodyfikowanych efektów (387)
  - o Brakujące filtry (388)
  - o Zapisywanie efektów w palecie Styles (388)
- Xtras (390)
  - o Obiekty wektorowe (390)
  - o Obiekty bitmapowe (391)
  - o Selekcje w obiektach bitmapowych (391)
  - o Fałszywe selekcje (392)
  - o Stosowanie Xtras do wielu obiektów jednocześnie (393)
- Zewnętrzne filtry zgodne z Photoshopem (393)
  - o Instalowanie pakietów zewnętrznych filtrów (394)
  - o Wykorzystywanie filtrów w wielu aplikacjach (394)
  - o Wykorzystywanie skrótów (aliasów) do katalogów plug-inów (396)
  - o Alien Skin Eye Candy (396)
  - o Kai's Power Tools 5 (401)
- Podsumowanie (406)

## **Rozdział 13. Rozmieszczanie i komponowanie obiektów (409)**

- Wykorzystanie warstw (410)
  - o Praca z warstwami (411)
  - o Ukrywanie zaznaczonych obiektów (414)
- Wyrównanie i rozkład obiektów (415)
  - o Wykorzystanie "teoretycznej" ramki ograniczającej (415)
  - o Wyrównywanie względem obszaru roboczego (417)
- Elementy pomocnicze (417)
  - o Linijki (418)
  - o Prowadnice (419)
  - o Siatka (422)
- Grupowanie obiektów (423)
  - o Zaznaczanie bezpośrednie i zaznaczanie grup (424)
  - o Grupy maskujące (425)
  - o Technika Fireworks: tworzenie ramek do zdjęć (429)
- Krycie i tryby mieszania (431)
  - o Sterowanie kryciem (432)

- o Wykorzystanie trybów mieszania (433)
- o Tryby mieszania (434)
- o Technika Fireworks: symulowanie źródeł światła za pomocą trybów mieszania (436)
- o Technika Fireworks: zmiękczenie selekcji (437)
- o Technika Fireworks: komponowanie obiektów (439)
- Podsumowanie (441)

## **Część IV Organizacja procesu tworzenia (445)**

### **Rozdział 14. Przechwytywanie i import grafiki (447)**

- Wprowadzenie do przechwytywania obrazów (448)
  - o Urządzenia obsługujące TWAIN (448)
  - o Instalowanie plug-inów Photoshop Acquire (tylko dla MacOS) (449)
- Skanowanie (450)
- Proces skanowania (452)
  - o Wybór rozdzielczości skanowania (452)
  - o Wybór głębi bitowej (454)
  - o Inne opcje skanowania (455)
  - o Skanowanie bezpośrednio z Fireworks (456)
- Aparaty cyfrowe (457)
  - o Przechwytywanie obrazków bezpośrednio do Fireworks (457)
  - o Cyfrowe kamery wideo (459)
- Wstawianie obiektów z innych aplikacji (460)
  - o Kopiowanie i wklejanie (460)
  - o Przeciągnij i upuść (461)
- Importowanie zewnętrznych plików (463)
  - o Pliki grafiki bitmapowej (463)
  - o Pliki grafiki wektorowej (467)
  - o Pliki tekstowe (471)
  - o Najczęściej występujące problemy (471)
- Zrzuty ekranowe (473)
  - o Wbudowane narzędzia do tworzenia zrzutów ekranowych (474)
  - o Wyspecjalizowane aplikacje (475)
- Otwieranie animacji (475)
  - o Importowanie wielu plików jako nową animację (476)
  - o Importowanie animacji utworzonych w programie Flash (477)
- Podsumowanie (479)

### **Rozdział 15. Eksport i optymalizacja (481)**

- Funkcje optymalizacji (482)
  - o Paleta Optimize (483)
  - o Paleta Color Table (484)
  - o Podgląd w obszarze roboczym (484)
  - o Kontrolki odtwarzania klatek (490)
- Eksportowanie kolorów indeksowanych (491)
  - o Paleta kolorów (492)
  - o Liczba kolorów (494)
  - o Matte (Tło) (496)

- o Stratna kompresja GIF (497)
- o Dithering (498)
- o Przezroczystość (499)
- o Usuwanie nieużywanych kolorów (502)
- o Przeplot (502)
- o Zachowane ustawienia eksportu (502)
- o Technika Fireworks: tworzenie obrazków przeznaczonych do wyeksportowania w formacie GIF (503)
- Eksportowanie fotograficznych obrazków (505)
  - o JPEG (506)
  - o PNG 32 i PNG 24 (510)
  - o Inne formaty plików (511)
- Praca w oknie Export Preview (511)
  - o Kadrowanie (513)
  - o Skalowanie eksportowanych obrazków (514)
- Korzystanie z kreatorów eksportu (515)
- Dodatkowe opcje eksportu (518)
  - o Eksportowanie pojedynczych plastrów (519)
  - o Eksportowanie plików (519)
  - o Eksportowanie jako warstwy CSS (521)
  - o Eksportowanie w formacie Image Wells (523)
  - o Eksportowanie wektorów (524)
- Podsumowanie (526)

## **Rozdział 16. Praca ze stylami Fireworks (529)**

- Podstawowe wiadomości o stylach (530)
- Stosowanie styli (531)
- Tworzenie nowych stylów (532)
- Zarządzanie stylami (535)
- Technika Fireworks: wydobywanie tekstur i deseni ze styli (538)
- Podsumowanie (540)

## **Rozdział 17. Symbole i biblioteki (541)**

- Podstawowe wiadomości o symbolach i instancjach (542)
- Paleta Library (544)
- Tworzenie i modyfikowanie symboli (545)
  - o Tworzenie symboli (545)
  - o Modyfikowanie symboli (548)
  - o Tworzenie instancji (550)
  - o Modyfikowanie instancji (551)
- Praca z przyciskami (552)
  - o Tworzenie i modyfikowanie symboli przycisków (552)
  - o Instancje przycisków (555)
  - o Kreator łączy (556)
- Zarządzanie bibliotekami (557)
  - o Importowanie bibliotek (557)
  - o Eksportowanie i współużytkowanie bibliotek (559)
- Podsumowanie (560)

## **Rozdział 18. Aktualizowanie i utrzymywanie grafiki internetowej (561)**

- Podgląd w przeglądarce (562)
- Zarządzanie łączami za pomocą palety URL (564)
  - o Lista URL History (566)
  - o Dodawanie adresów URL do biblioteki (566)
  - o Zarządzanie bibliotekami URL (568)
- Aktualizowanie grafiki za pomocą palety Find and Replace (570)
  - o Wyszukiwanie i zamienianie tekstu (574)
  - o Wyszukiwanie za pomocą symboli wieloznacznych (575)
  - o Modyfikowanie atrybutów czcionek (578)
  - o Zmiana kolorów w witrynie internetowej (580)
  - o Zamienianie kolorów na bezpieczne dla Internetu (581)
  - o Aktualizowanie adresów URL (582)
- Praca z paletą Project Log (584)
- Przetwarzanie wsadowe pików graficznych (585)
  - o Procedura przetwarzania wsadowego (585)
  - o Uruchamianie Scriptletów (587)
- Podsumowanie (588)

## **Rozdział 19. Automatyzacja pracy za pomocą menu Commands i palety History (589)**

- Uruchamianie wbudowanych poleceń (590)
  - o Animation (Animacja) (590)
  - o Batch a Command (Przetwarzaj wsadowo polecenie) (591)
  - o Creative (Kreacja) (593)
  - o Document (Dokument) (594)
  - o Panel Layout Sets (Konfiguracje palet) (595)
  - o Panel Layout (Konfiguracja palet) (596)
  - o Web (Internet) (597)
- Podnoszenie wydajności pracy za pomocą palety History (599)
  - o Wielostopniowe polecenia Undo (Cofnij) i Redo (Ponów) (599)
  - o Tworzenie poleceń bez pisania kodu (601)
  - o Kopiowanie zadań do schowka (604)
- Zarządzanie menu Commands (605)
  - o Porządkowanie zainstalowanych poleceń (605)
  - o Dodawanie poleceń (608)
- Podsumowanie (610)

## **Część V Obiekty sieciowe (611)**

### **Rozdział 20. Mapy obrazków i plastry (613)**

- Podstawowe wiadomości o mapach obrazków i obszarach aktywnych (614)
- Narzędzia do tworzenia obszarów aktywnych (616)
  - o Prostokątne obszary aktywne (617)
  - o Okrągłe obszary aktywne (618)
  - o Wielokątne obszary aktywne (619)
  - o Przydzielanie łączy do obszarów aktywnych (619)
  - o Przekształcanie obiektów na obszary aktywne (621)
- Eksportowanie kodu dla map obrazków (621)

- o Wybór stylu HTML (622)
  - o Umieszczanie kodu mapy obrazka na stronie WWW (624)
- Plasty (630)
- Plastrowanie obrazków w Fireworks (631)
  - o Prostokątne plasty (632)
  - o Wielokątne plasty (633)
  - o Prowadnice plastrów (634)
  - o Kopiowanie obrazków do plastrów (635)
  - o Przydzielanie URL do plastrów (635)
- Eksportowanie plastrów (639)
  - o Eksportowanie plastrów jako różnych typów obrazków (639)
  - o Określanie opcji eksportu (640)
  - o Wstawianie plastrów na stronę WWW (641)
- Technika Fireworks: animowanie plastrów (644)
- Podsumowanie (646)

## **Rozdział 21. Behawiory, czyli ożywiamy Fireworks (647)**

- Podstawowe wiadomości o behawiorach (648)
- Paleta Behaviors (648)
  - o Dodawanie nowych behawiorów (649)
  - o Modyfikowanie behawiorów (650)
  - o Usuwanie behawiorów (651)
- Tworzenie rolloverów (651)
  - o Jak działają rollovery? (651)
  - o Stany rolloverów (652)
  - o Tworzenie obrazków używanych w rolloverach (652)
  - o Stosowanie behawiora Simple Rollover (Prosty rollover) (655)
- Eksportowanie rolloverów (656)
  - o Eksportowanie kodu z Fireworks (658)
  - o Wstawianie kodu rollovera na stronę WWW (660)
- Behawior Nav Bar (662)
  - o Tworzenia paska nawigacyjnego (663)
  - o Tworzenie przycisków w oknie Button Editor (664)
- Zaawansowane techniki tworzenia rolloverów (666)
  - o Tworzenie rozdzielnych rolloverów (667)
  - o Tworzenie zewnętrznych rolloverów (668)
  - o Rollovery w obszarach aktywnych (669)
  - o Wyświetlanie komunikatów w pasku stanu przeglądarki (670)
- Podsumowanie (671)

## **Rozdział 22. Integracja z Dreamweaverem (673)**

- Podstawowe wiadomości o integracji Fireworks i Dreamweavera (674)
- Optymalizacja obrazków w Fireworks (675)
- Edycja obrazków za pomocą Fireworks (677)
  - o Zdefiniowanie Fireworks jako edytora grafiki dla Dreamweavera (678)
  - o Odczytywanie dziennika projektu (Design Notes) z Fireworks (679)
- Eksportowanie kodu Dreamweavera (680)
  - o Praca z bibliotekami Dreamweavera (681)

- o Technika Fireworks: dodawanie warstw CSS do Dreamweavera (684)
- Wykorzystywanie behawiorów Fireworks w Dreamweaverze (686)
- Technika Fireworks: tworzenie internetowego albumu fotograficznego (688)
- Tworzenie hybrydowych poleceń (691)
- Podsumowanie (693)

## **Część VI Animacja (695)**

### **Rozdział 23. Techniki animacyjne (697)**

- Podstawowe wiadomości o animacjach sieciowych (698)
  - o Przepustowość, przepustowość, przepustowość (698)
  - o Kompromis (698)
  - o Dlaczego animowany GIF? (699)
- Zestaw narzędzi Fireworks do tworzenia animacji (701)
  - o Zarządzanie klatkami (702)
  - o Animowanie obiektów (706)
  - o Kontrolki animacji (708)
  - o Opóźnienia w odtwarzaniu klatek (709)
  - o Technika skóry cebuli (710)
  - o Ustawienia i opcje eksportu (712)
- Wykorzystywanie animowanych GIF-ów w projektach internetowych (717)
  - o Animowanie obrazków tła (717)
  - o Wielokrotne wykorzystywanie animacji (717)
  - o Skalowanie animacji (717)
  - o Wykorzystywanie w obrazku tła przeglądarki (718)
  - o Przeładowywanie animacji (718)
  - o Animowane rollovery (719)
  - o Plastrowanie animacji (720)
- Sekwencjonowanie w Fireworks (720)
  - o Technika Fireworks: sekwencjonowanie Xtra (723)
  - o Technika Fireworks: sekwencjonowanie głębi (725)
  - o Technika Fireworks: rozjaśnianie i ściemnianie (727)
- Podsumowanie (729)

### **Rozdział 24. Animowane bannery reklamowe (731)**

- Podstawowe wiadomości o bannerach reklamowych (731)
  - o Rozmiar - standardy IAB/CASIE (732)
  - o Rozmiar pliku (733)
  - o Umieszczanie bannerów na stronach WWW (733)
  - o Przekaz informacji (734)
- Technika Fireworks: tworzenie bannerów reklamowych (734)
  - o Krok 1: Ustawiamy scenografię (735)
  - o Krok 2: Piszemy scenariusz (735)
  - o Krok 3: Tworzymy aktorów (735)
  - o Krok 4: Akcja! (736)
  - o Krok 5: Usuwamy zbędne elementy (741)
- Technika Fireworks: Rozmywanie jako sposób na oszczędzanie klatek (741)
- Podsumowanie (743)

## **Część VII Programowanie w Fireworks (745)**

### **Rozdział 25. Dostosowywanie Fireworks do własnych potrzeb (747)**

- Interpreter HTML i JavaScriptu (748)
- Katalog Settings (749)
  - o Batch Code (750)
  - o Commands (750)
  - o Export Settings (751)
  - o HTML Code (751)
  - o JSExtensions (752)
  - o Libraries (752)
  - o Patterns (753)
  - o Styles (753)
  - o Textures (753)
  - o URL Libraries (754)
  - o Xtras (754)
- Plik preferencji Fireworks 3 (755)
- Podsumowanie (766)

### **Rozdział 26. Interfejs programowania aplikacji - Fireworks API (767)**

- Niestandardowe typy danych (768)
  - o Kolory (768)
  - o URL plików (768)
  - o Maski (769)
  - o Matryce (770)
  - o Punkty (770)
  - o Prostokąty (770)
  - o Rozdzielczość (770)
- Metody globalne (771)
  - o alert(komunikat) (771)
  - o confirm(komunikat) (771)
  - o prompt(nagłówek, tekst) (772)
  - o WRITE\_HTML(arg1[, arg2, ..., argN]) (772)
  - o write(arg1[, arg2, ..., argN]) (773)
- Obiekty globalne (773)
  - o App (773)
  - o Obiekt Document (779)
  - o Błędy (788)
  - o Obiekt Find (791)
  - o Obiekt Files (791)
- Obiekt Hotspot (796)
  - o exportDoc (797)
  - o Mapy obrazków (797)
  - o Behaviory (800)
  - o Plastry (800)
- Dostęp do Fireworks API (804)
  - o Funkcje obiektu Document (805)
  - o Funkcje Fireworks (807)
  - o Funkcje palety History (808)

- o Przerabianie wbudowanych poleceń (809)
- Podsumowanie (813)

## **Dodatki (815)**

### **Dodatek A Podstawowe wiadomości o stronach WWW (817)**

- Formatowanie stron (817)
  - o Znaczniki i atrybuty (819)
  - o Dziesięć najważniejszych znaczników (819)
- Zróżnicowanie wśród przeglądarek internetowych (828)
  - o Przeglądarki (829)
  - o Wieloplatformowość (831)
- Protokoły (833)
  - o HTTP i HTTPS (833)
  - o FTP (834)
  - o SMTP i POP (834)
  - o NNTP (835)
  - o RTSP (835)

### **Dodatek B Skróty klawiaturowe (837)**

- Menu File (Plik) (837)
- Menu Edit (839)
- Menu View (Widok) (840)
- Menu Insert (Wstaw) (842)
- Menu Modify (Obiekt) (842)
- Menu Text (Tekst) (845)
- Menu Commands (Polecenia) (846)
- Menu Xtras (847)
- Menu Window (Okno) (848)
- Menu Help (Pomoc) (849)
- Paleta narzędziowa (850)
- Dziesięć najważniejszych skrótów klawiaturowych Fireworks (852)

### **Dodatek C Co znajdziesz na krążku CD-ROM (855)**

- Korzystanie z płyty CD-ROM (855)
- Pliki i programy na CD-ROM-ie (856)
  - o Wersje demonstracyjne Fireworks 3, Dreamweavera 3, Flasha 4 i FreeHanda 9 (856)
  - o Dodatkowe oprogramowanie (856)
  - o Rozszerzenie Fireworks (857)

## **Skorowidz (861)**