

动态网页设计教学与实践丛书

Fireworks 8

中文版标准实例教程

三维书屋工作室

郑志蕴 熊慧 吴晓春 等编著



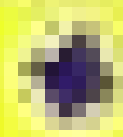
中国美术学院美术考级教材·设计卷·初中二年级

Fireworks 8

中文版标准实例教程

中国美术学院美术考级教材·设计卷·初中二年级

中国美术学院美术考级教材·设计卷·初中二年级



TP393.092

614D

2007

动态网页设计教学与实践丛书

Fireworks 8 中文版标准实例教程

三维书屋工作室

郑志蕴 熊慧 吴晓春 等编著

机械工业出版社

本书重点介绍了 Fireworks 8 的常用工具及其特色操作,并给出最常见的精彩实例。全书共分 10 章:第 1 章介绍 Fireworks 8 入门基础知识;第 2 章介绍图象绘制的基本方法;第 3 章介绍编辑图象的基本方法;第 4 章介绍文字使用的方法与技巧;第 5 章介绍元件和图层;第 6 章介绍滤镜和效果;第 7 章介绍 HTML 基础;第 8 章介绍动态效果设计;第 9 章介绍优化和导出图象;第 10 章通过 12 个综合实例全面总结和具体应用前面的理论知识。

本书考虑了 Fireworks 8 的新增特性,由简入深地安排内容,重点介绍了常用工具的特色操作以及多个相关操作的丰富效果,在 Web 对象编辑上由简入繁,由静到动,使读者不仅可以从局部熟悉 Fireworks 的功能,还可以从整体上熟练运用各种工具箱。最后,结合不同的应用情况给出了实际操作例子,可以感觉到 Fireworks 的强大功能。

本书的内容适合刚入门的网站设计人员,也可以作为熟练网站开发人员的参考书,它是广大网页爱好者的一个好伙伴。随书光盘包含全书实例源文件和素材文件以及实例操作过程 AVI 文件,可以帮助读者形象直观地学习本书。

图书在版编目(CIP)数据

Fireworks 8 中文版标准实例教程/郑志蕴等编著. —北京:机械工业出版社,2007.2

(动态网页设计教学与实践丛书)

ISBN 978-7-111-20858-7

I. F… II. 郑… III. 主页制作—图形软件, Fireworks
8—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 015648 号

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

责任编辑:曲彩云 责任印制:杨 曦

北京蓝海印刷有限公司印刷

2007 年 2 月第 1 版第 1 次印刷

184mm×260mm·11.5 印张·281 千字

0001—6000 册

标准书号:ISBN 978-7-111-20858-7

ISBN 978-7-89482-110-2(光盘)

定价:26.00 元(含 1CD)

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

销售服务热线电话:(010) 68326294

购书热线电话:(010) 88379639 88379641 88379643

编辑热线电话:(010) 68351729

封面无防伪标均为盗版

前言

Fireworks 是网页设计中常用的工具之一，同 Dreamweaver 和 Flash 相比，Fireworks 的主要功能是完成网页中图形效果的处理。Fireworks 将矢量图形和位图图形的操作环境集成在同一个环境下，从而使用户可以灵活操作。

Fireworks 8 在网页的图片和交互元素的处理上新增了许多容易操作的功能。这些功能可以在对交互式网页设计的代码编程，如 JavaScript 语言了解不多的情况下完成丰富的网页制作，对于有经验的网站设计者和网页图形设计者，可以大大提高他们的工作效率。

Fireworks 中集成了丰富的滤镜效果和一些常用样式，这些都是 Macromedia 公司在生产时精心挑选出来的，在网页设计时给用户和设计者带来很大的便利。此外，通过导入和导出操作可以将编辑的对象导出到图形制作开发环境，如 Photoshop 和 Web 代码编写环境以及 Dreamweaver 等环境。此外，Fireworks 集成的丰富的动画功能使开发人员在设计时免去了编写代码的烦恼，通过使用其中的元件间的插帧技术，Fireworks 可以自动生成动画效果。在设计完成时，开发人员还可以根据网站使用的环境对设计的网页进行优化，使其满足客户的需求。

本书在内容的安排上首先简单介绍了 Fireworks 8 的新增特性，之后重点介绍了 Fireworks 8 的常用工具及其特色操作，并给出最常见的精彩实例。全书共分 10 章：第 1 章介绍 Fireworks 8 入门基础知识；第 2 章介绍图像绘制的基本方法；第 3 章介绍编辑图像的基本方法；第 4 章介绍文字使用的方法与技巧；第 5 章介绍元件和图层；第 6 章介绍滤镜和效果；第 7 章介绍 HTML 基础；第 8 章介绍动态效果设计；第 9 章介绍优化和导出图像；第 10 章通过 12 个综合实例全面总结和具体应用前面的理论知识。

本书考虑了 Fireworks 8 的新增特性，由简入深来安排内容，重点介绍了常用工具的特色操作以及多个相关操作的丰富效果，在 Web 对象编辑上由简入繁，由静到动，使读者不仅可以从局部熟悉 Fireworks 的功能，还可以从整体上熟练运用各种工具箱。最后，结合不同的应用情况给出了实际操作例子，可以感觉到 Fireworks 的强大功能。

本书的内容适合刚入门的网站设计人员，也可以作为熟练网站开发人员的参考书，也是广大网页爱好者的一个好伙伴。随书光盘包含全书实例源文件和素材文件以及实例操作过程 AVI 文件，可以帮助读者形象直观地学习本书。

本书主要由三维书屋工作室总策划，郑志蕴、熊慧、吴晓春编写，参与本书编写的还有王佩楷、袁涛、史青录、李鹏、周广芬、周冰、李瑞、董伟、贾红丽、邓晖、路纯红、王兵学、王敏、陈树勇、郑长松、孟清华、李广荣等。本书的编写和出版得到了很多朋友的大力支持，值此图书出版发行之际，向他们表示衷心的感谢。

书中主要内容来自于作者几年来使用 Fireworks 的经验总结，也有部分内容取自于国内外有关文献资料。虽然笔者几易其稿，但由于时间仓促，加之水平有限，书中纰漏与失误在所难免，恳请广大读者联系 win760520@126.com 提出宝贵的批评意见。

作者

2007 年 2 月

目 录

前言

第1章 初识Fireworks 8	1
1.1 Fireworks 8的新功能	1
1.2 基础知识	2
1.2.1 位图与矢量图	2
1.2.2 分辨率	2
1.2.3 色彩模式	2
1.3 基本操作	3
1.3.1 认识Fireworks 8的工作界面	3
1.3.2 菜单的使用	3
1.3.3 工具箱的使用	4
1.3.4 修改工具栏的使用	4
1.3.5 面板的使用	5
1.3.6 文件的操作	6
1.3.7 导入图像	9
1.3.8 辅助设计工具的使用	9
1.4 本章小结	11
思考与练习	11
第2章 绘制图像	12
2.1 矢量对象	12
2.1.1 形状工具的使用	12
2.1.2 形状工具使用示例——夜空	13
2.1.3 自由路径	13
2.1.4 自由路径工具使用示例——鲜花	15
2.1.5 笔触	16
2.1.6 笔触使用示例——蓝天白云	17
2.1.7 填充效果	18
2.1.8 填充效果示例——彩虹	19
2.2 位图对象	20
2.2.1 创建位图图像	20
2.2.2 选取位图区域	20
2.2.3 选取工具的使用——沙漠之花	22
2.2.4 位图工具的使用	23
2.2.5 位图工具使用示例——海市蜃楼	24
2.3 本章小结	25

思考与练习.....	25
第3章 编辑图像.....	26
3.1 编辑工具.....	26
3.1.1 选择对象.....	26
3.1.2 图像修改工具.....	27
3.1.3 图像修改示例——羽毛.....	32
3.1.4 路径修改工具.....	33
3.1.5 路径修改示例——花瓣按钮.....	37
3.2 图像的变形.....	37
3.2.1 缩放对象.....	38
3.2.2 倾斜对象.....	38
3.2.3 扭曲对象.....	39
3.2.4 旋转对象.....	39
3.2.5 数值变形.....	39
3.2.6 图像变形示例——旋转图案.....	40
3.3 复制、对齐、组合图像.....	41
3.3.1 复制、重制、克隆图像.....	41
3.3.2 对齐图像.....	42
3.3.3 设置叠放次序.....	42
3.3.4 组合/取消组合.....	42
3.4 样式.....	43
3.4.1 应用样式.....	43
3.4.2 编辑样式.....	43
3.4.3 样式应用示例——五子棋.....	44
3.5 颜色管理.....	45
3.5.1 颜色选择板.....	45
3.5.2 混色器.....	46
3.5.3 颜色使用示例——星光.....	46
3.6 撤销/恢复操作.....	47
3.6.1 撤销/恢复操作.....	47
3.6.2 历史记录面板的使用.....	48
3.6.3 历史记录使用示例——立体字.....	48
3.7 本章小结.....	49
思考与练习.....	49
第4章 文字的使用.....	50
4.1 文本对象.....	50
4.1.1 输入/导入文本.....	50
4.1.2 编辑文本.....	51
4.1.3 编辑文本示例——透视文字.....	52

4.2 文本与路径.....	52
4.2.1 将文本附加到路径.....	52
4.2.2 文本与路径分离.....	53
4.2.3 将文本转换为路径.....	53
4.2.4 文本与路径示例——特殊造型文字.....	54
4.3 文本特效.....	55
4.3.1 空心文字.....	55
4.3.2 图案文字.....	55
4.3.3 玻璃文字.....	56
4.4 本章小结.....	57
思考与练习.....	57
第5章 元件和图层.....	59
5.1 元件与实例.....	59
5.1.1 创建元件.....	59
5.1.2 编辑元件.....	60
5.1.3 导入/导出元件.....	61
5.1.4 元件使用示例——缠绕的线条.....	61
5.2 混合模式.....	62
5.2.1 混合模式简介.....	62
5.2.2 混合模式示例——宝石花.....	62
5.3 图层的操作.....	63
5.3.1 新建图层.....	63
5.3.2 显示与隐藏图层.....	64
5.3.3 排列图层.....	64
5.3.4 删除图层.....	64
5.3.5 图层操作示例——2008 奥运福娃.....	64
5.4 图层蒙板.....	66
5.4.1 矢量蒙板.....	66
5.4.2 位图蒙板.....	67
5.4.3 贴入内部.....	67
5.4.4 组合蒙板.....	67
5.4.5 编辑蒙板和对象.....	68
5.4.6 蒙板使用示例——相片合成.....	69
5.5 本章小结.....	71
思考与练习.....	71
第6章 滤镜和效果.....	72
6.1 滤镜的基本操作.....	72
6.2 使用内置滤镜.....	72
6.2.1 新增杂点.....	72

6.2.2	模糊.....	73
6.2.3	锐化.....	74
6.2.4	亮度/对比度.....	75
6.2.5	反转.....	76
6.2.6	调整色阶.....	76
6.2.7	色相/饱和度.....	77
6.2.8	曲线.....	77
6.2.9	查找边缘.....	78
6.2.10	转换为 Alpha	79
6.3	安装 Photoshop 滤镜.....	79
6.4	滤镜应用实例.....	80
6.4.1	实例制作一——雨景.....	80
6.4.2	实例制作二——霓虹灯效果.....	81
6.4.3	实例制作三——极光字.....	82
6.5	特效的基本操作.....	83
6.6	Fireworks 8 效果介绍	84
6.6.1	斜角.....	84
6.6.2	浮雕.....	84
6.6.3	阴影.....	85
6.6.4	光晕.....	85
6.6.5	颜色填充.....	86
6.7	自定义效果.....	86
6.8	效果应用实例.....	87
6.8.1	实例制作一 ——巧克力按钮.....	87
6.8.2	实例制作二——木纹画.....	89
6.8.3	实例制作三——网页图标.....	90
6.9	本章小结.....	91
	思考与练习.....	92
第7章	HTML 基础	93
7.1	HTML 简介	93
7.1.1	HTML 语言简介	93
7.1.2	URL 简介	93
7.1.3	HTML 基本语法	94
7.2	常用标记介绍.....	96
7.3	复制 HTML 代码.....	98
7.4	本章小结.....	99
	思考与练习.....	99
第8章	动态效果设计.....	100
8.1	动画元件	100

8.1.1	创建/编辑动画元件.....	100
8.1.2	编辑动画路径.....	101
8.1.3	实例制作——礼花绽放.....	102
8.2	动画帧.....	102
8.2.1	添加与删除帧.....	103
8.2.2	重新排序帧.....	103
8.2.3	编辑帧对象.....	104
8.2.4	洋葱皮技术.....	106
8.2.5	设置帧延迟时间.....	107
8.2.6	设置动画循环.....	107
8.2.7	插帧动画.....	107
8.2.8	切片动画.....	108
8.2.9	优化动画.....	109
8.2.10	导出动画.....	113
8.2.11	实例制作——动态分割条.....	114
8.3	热点和切片.....	115
8.3.1	创建热点.....	116
8.3.2	编辑热点.....	117
8.3.3	URL 面板.....	118
8.3.4	导出图像映射.....	119
8.3.5	实例制作——建立图像映射.....	120
8.3.6	创建切片.....	121
8.3.7	编辑切片.....	122
8.3.8	创建文本切片.....	124
8.3.9	导出切片.....	125
8.3.10	实例制作——对图像进行切片.....	127
8.4	行为.....	128
8.4.1	简单变换图像.....	129
8.4.2	交换图像.....	130
8.4.3	设置导航栏图像.....	130
8.4.4	设置弹出菜单.....	131
8.4.5	设置状态栏文本.....	134
8.4.6	行为的触发事件.....	134
8.4.7	实例制作——动态按钮.....	134
8.5	本章小结.....	136
	思考与练习.....	136
第9章	优化与导出图像.....	137
9.1	基本的优化导出过程.....	137
9.2	选择图像格式.....	138

9.2.1	优化 JPEG 图像.....	138
9.2.2	优化 GIF 和 PNG-8 图像.....	139
9.2.3	优化 PNG 图像.....	141
9.3	导出优化图像和动画.....	141
9.3.1	导出预览.....	141
9.3.2	保存优化图像和动画.....	143
9.3.3	导出图层或帧.....	144
9.3.4	将图层导出到 HTML 分层中.....	145
9.4	优化示例——图像清晰化.....	145
9.5	本章小结.....	146
思考与练习.....		146
第 10 章	综合实例制作.....	148
10.1	文字标志.....	148
10.2	网页艺术字.....	149
10.3	卷边图片.....	150
10.4	个性导航条.....	151
10.5	自制邮票.....	155
10.6	电影海报.....	156
10.7	晃动的木牌.....	158
10.8	蒙版动画.....	159
10.9	标题动画.....	160
10.10	动态归途.....	163
10.11	网站首页.....	168
10.12	交互网页.....	171

第1章 初识 Fireworks 8

本章内容

- ◆ Fireworks 8 的新功能
- ◆ 基础知识
- ◆ 基本操作

随着计算机技术的飞速发展,图形图像在网页中的应用也越来越广泛。在网页中使用图像,不但可以美化页面,而且可以使网页具有特殊的表达力与艺术感染力。

Macromedia Fireworks 是用来设计和制作专业化网页图形的终极解决方案。使用 Fireworks,您可以在一个专业化的环境中创建和编辑网页图形、进行动画处理、添加高级交互功能以及优化,从而创建出非凡的网页图像。

Fireworks 可以与多种产品集成在一起,包括 Macromedia 的其他产品(如 Dreamweaver、Flash、FreeHand 和 Director),或您喜欢的其他图形应用程序及 HTML 编辑器,这无疑使多个软件的功能得到了互补与加强,尤其是使 Fireworks 的功能得到了无限的扩展,从而提供了一个真正集成的 Web 解决方案。

1.1 Fireworks 8 的新功能

Fireworks 8 不仅继承了以往 Fireworks 的强大功能,还增添了许多新的特性。下面我们看一下它与以前的版本相比有哪些改进。

- ◆ 新增【图像编辑】面板,使用该面板可以快捷地访问常用的图像编辑工具、滤镜和菜单命令。
- ◆ 支持导入 QuickTime 图像、MacPaint、SGI 和 JPEG 2000 文件格式。在不同的开发环境下,可以方便地进行交互处理。
- ◆ 优化的批处理工作流程。简化了重命名功能,增加了在批处理过程中进行缩放时检查文件尺寸的功能,增加了状态栏和日志文件等。
- ◆ 使用 CSS(层叠样式表)格式创建交互式的弹出菜单。
- ◆ 矢量兼容性。在 Flash 和 Fireworks 8 之间移动对象时,会保留对象的矢量属性(如:填充、笔触、滤镜和混合模式)。
- ◆ 更多切片选项。当所选对象是多边形路径时,自动插入多边形切片。
- ◆ 可将位图保存为其他文件类型。
- ◆ 25 种新的混合模式可以轻松改变对象的颜色和外观。
- ◆ 新增【自动形状属性】面板,可用于修改自动形状的属性。
- ◆ 当前选区与可编辑的矢量路径可相互转换。
- ◆ 自动命名文本。输入的文字自动命名层。
- ◆ 新增的【特殊字符】面板可将特殊字符直接插入文本块中。

- ◆ 可以保存、恢复、命名和删除 PNG 文件中的多个选区。

1.2 基础知识

使用 Fireworks 8 之前,我们先了解一下相关的基本概念。如果您对这些知识比较熟悉,可以略过这一部分;如果您是新手上路,一定要好好学习本节的内容。

1.2.1 位图与矢量图

计算机图形分为位图和矢量图两大类。每种类型的图像都有独特的外观与操作过程,掌握了这两种绘图方法,就可以创作出任何网页图像。

矢量图是用一组数学指令来描述图像的内容,这些指令定义了构成图像的所有直线、曲线等要素的形状、位置等信息。使用矢量图任意缩放图像,或以任意分辨率的设备输出图像,都不会影响图像的品质。例如,Flash、FreeHand、LiveMotion 等软件处理的就是矢量图。

位图也叫作栅格图,是由许多小栅格(即像素)组成的。处理位图时,实际上是编辑像素。因此,在表现图像中的阴影和色彩的细微变化方面,或者进行一些特殊效果处理时,位图是最佳的选择。但是一定要注意,位图的清晰度与其分辨率密切相关,缩放位图图像会改变其显示效果。例如,在放大位图图像时会出现马赛克效果。

1.2.2 分辨率

分辨率是位图特有的概念,图像的分辨率是指单位长度上的像素数,通常用每英寸中的像素数来表示(即 ppi)。图像的分辨率越高,构成图像的像素数就越多,相应地,图像文件也就越大。在处理网页图像时,一定要平衡好图像的色彩品质和网络传输速度之间的关系。设计处理网页图像时,一般 PC 的分辨率是 96 ppi,苹果机的分辨率是 72 ppi。

1.2.3 色彩模式

合理地运用色彩,会使网页的视觉效果更加舒适,同时还能够激发浏览者的想象与情感,让网页作品先声夺人。下面介绍几种网络上常见的色彩模式。

1. RGB 色彩模式

该模式俗称三基色。这种模式是以红、绿、蓝 3 种基本色为基础,进行不同程度的叠加,从而产生丰富而广泛的颜色。RGB 模式大约可反映出 1680 多万种颜色,是应用最为广泛的色彩模式,所有的电影、电视、显示器等视频设备都依赖于这种模式。

2. CMY 色彩模式

CMY 模式是减色模型,通常在印刷行业中使用。它以青色、品红、黄色、黑色为基色,因此又叫 CMYK 模型。CMY 模型的数值以十进制表示,同时色谱图上显示的是全彩图。

3. HSB 色彩模式

该模式将色彩分为色调、饱和度和亮度 3 个要素。色调是指光经过折射或反射后产生

的单色光谱，即纯色；饱和度用于描述色彩的浓淡程度，各种颜色的最高饱和度为该颜色的纯色，最低饱和度为灰色；亮度用于描述色彩的明亮程度。

4. 灰度色彩模式

灰度色彩模式是用 0~255 种灰度值来表现图像中像素颜色的一种色彩模式，该模式可以使图像的过渡更加平滑细腻，也是一种能让彩色模式转换为位图和双调图的过渡模式。彩色模式转换为灰度模式后，彩色将丢失，且不可恢复。

5. 网页安全色

在网页中，能够被正常显示的颜色只有 256 色。由于目前的浏览器使用了 256 色中的 40 种颜色，所以这 40 种颜色不再用于网页设计，剩余的 216 种颜色被称为网页安全色。使用网页安全色来设计网页，可以保证网页在各种浏览器和计算机平台上表现一致的外观。

1.3 基本操作

1.3.1 认识 Fireworks 8 的工作界面

单击【开始】/【程序】/【Macromedia】/【Macromedia Fireworks 8】命令启动 Fireworks 8 软件，如图 1-1 所示。



图 1-1 Fireworks 8 工作界面

Fireworks 8 的工作界面主要由标题栏、菜单栏、常用工具栏、工具箱、修改工具栏、编辑窗口及多个面板组成。编辑窗口是用户使用 Fireworks 进行创作的主要工作区。文档编辑窗口顶部有 4 个选项卡，用于控制文档编辑窗口的显示模式。

1.3.2 菜单的使用

Fireworks 8 菜单的使用方法与其他 Windows 应用软件完全一致。在此不再赘述。

1.3.3 工具箱的使用

Fireworks 的工具箱通常固定在窗口的左边，主要工具组如图 1-2 所示。那些带有黑色小箭头的工具按钮即是一个工具组，其中包含了一些相同类型的工具。

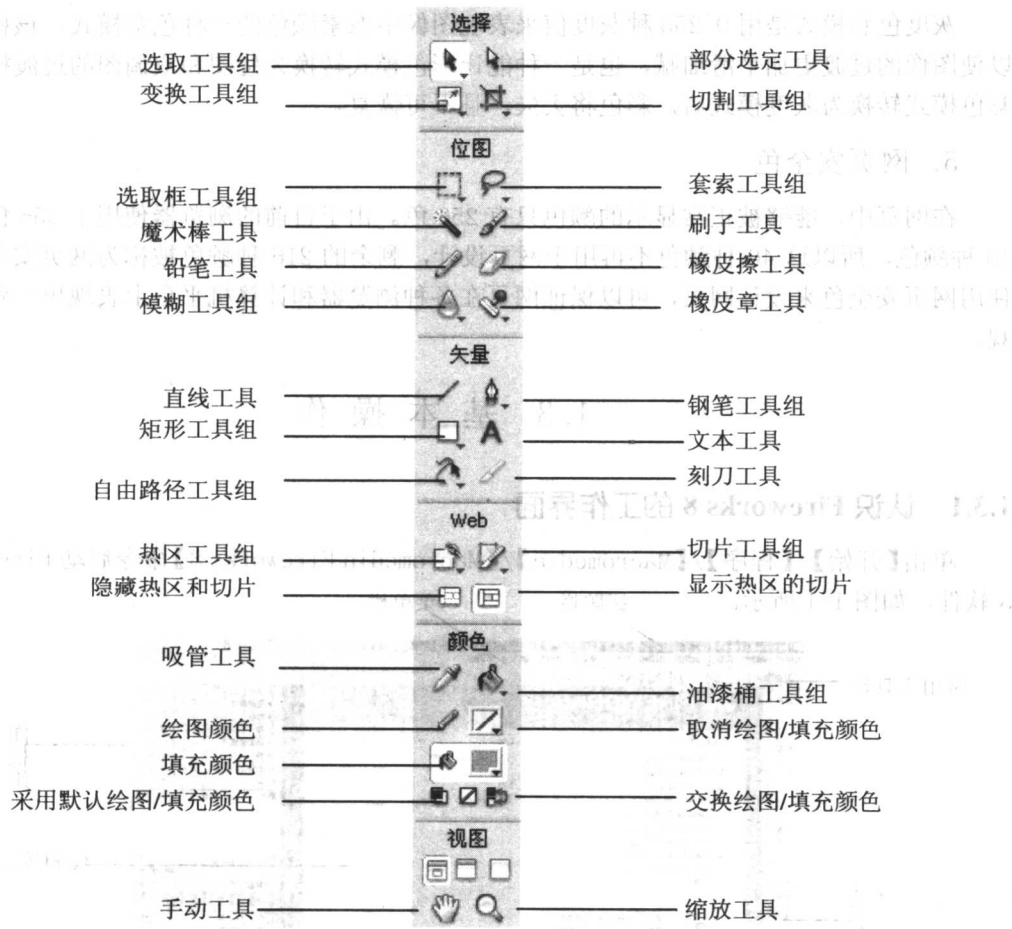


图 1-2 Fireworks 8 的工具箱

1.3.4 修改工具栏的使用

Fireworks 8 的修改工具栏位于主界面的下部，提供一些常见的图形操作命令，如群组、对齐、排列以及旋转等。如图 1-3 所示。

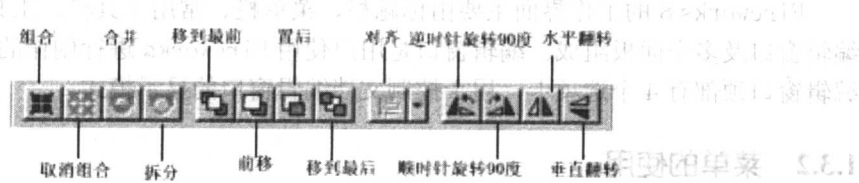


图 1-3 修改工具栏

如果在主界面上找不到该工具栏, 请选择【窗口】/【工具栏】/【修改】命令打开。

1.3.5 面板的使用

Fireworks 8 中的许多功能是通过面板实现的。面板可以浮动在工作区上, 也可以停靠在面板停靠架上。面板集中了很多功能和选项, 通过面板可以完成多种设置。

1. 分组和移动面板

Fireworks 自动把功能相近的面板停靠在同一个面板停靠架上, 选择其中一个面板, 整个面板停靠架便会一起出现。也可以手动对浮动面板进行停靠和拆分操作。

例如, 要将【外形】面板以选项卡形式从资源组合中拆分出来, 具体操作如下:

- 1) 单击【资源】面板组右上角的选项按钮, 打开选项菜单。
- 2) 选择【将形状组合到】菜单项中【新建面板组】选项。
- 3) 拖动【形状】面板到要停靠的地方。

与拆分操作相反, 如果希望将某个浮动面板停靠到一组浮动面板中, 从而形成一个选项卡, 则可以拖动该浮动面板的选项卡, 然后将之拖动到某个浮动面板框架中。

例如, 要将【形状】面板组合到【资源】面板中, 具体操作如下:

- 1) 单击【形状】面板右上角的选项按钮, 打开选项菜单。
- 2) 选择【将形状组合到】菜单项中的【资源】选项。

2. Fireworks 8 中的常用面板

- ◆ 优化: 指定当前文档的导出设置。
- ◆ 层: 将多个图片和对象当作组来处理。每个对象依次放在不同的层上, 可以隐藏层, 也可以显示层, 或者根据需要层在多帧之间共享。
- ◆ 帧: 通过帧面板, 不需编辑 JavaScript 代码, 就可以方便地实现动画。
- ◆ 历史: 精确控制 Fireworks 的多级撤销命令。用户可以根据需要在 Fireworks 参数设置中设置历史面板中保留的撤销步数的最大步数。
- ◆ 样式: 通过 Fireworks 大量内置的样式, 用户可以灵活地创建对象所需的属性。也可以将对象的集体属性保存为样式, 或导入编辑好的样式。
- ◆ 库: 通过将符号从库中拖到文档工作区, 可以迅速创建 Fireworks 的一个实例, 创建的实例同库中的元素符号有对应的动态链接, 可以通过在库中修改对所有实例同时进行修改。
- ◆ URL: 通过 URL 面板, 系统可以自动保存用户编辑过的 URL 地址。此外还允许用户在 URL 面板中添加新的地址。
- ◆ 颜色混合器: 允许不同的编辑者根据自己的需要调整或选择颜色模型。
- ◆ 外形: 选择所需要的对象外形, 可以方便地实现对象的三维效果处理等操作。
- ◆ 信息: 通过信息面板可以迅速读取对象的大小和位置信息, 用户还可以根据需要进行数值精确调整这些设置。
- ◆ 行为: 使用行为面板可以方便地为图像添加需要的动作组合, 并删除不满意的动作, 避免了编写 JavaScript 代码。
- ◆ 查找: 在批量处理时使用该面板可以起到事半功倍的效果。

1.3.6 文件的操作

用户在 Fireworks 中创建一个新文档时, 其类型为 PNG 图像。用户也可以将编辑的文档以其他格式导出, 如 JPEG、GIF 等。Fireworks 还可以导入 Photoshop、Freehand、Illustrator、CorelDRAW 等图像编辑软件编辑的图像, 也能从扫描仪或数码相机中直接导入文件。

1. 新建文件

选择菜单栏【文件】/【新建】命令, 在弹出的【新建文档】对话框中设置文档的各项参数后, 即可新建一个 PNG 文档。【新建文档】对话框中各项属性的含义如下:

- ◇ 宽度/高度: 画布的宽度/高度值, 在右边的下拉列表框中可以选择单位。
- ◇ 分辨率: 图像的分辨率, 在右边的下拉列表框中可以选择分辨率的单位。
- ◇ 画布颜色: 设置需要的画布颜色, 有 3 种设置方式:
 - 白色: 使用白色作为画布颜色。
 - 透明: 将画布颜色设置为透明, 当图像放到有背景图案的网页中时, 图像背景不会遮挡网页背景。
 - 自定义: 从右方的颜色弹出窗口中选择需要的画布颜色。

设置完毕, 单击【OK】按钮, 即可创建一个空白的 PNG 文档。

2. 打开、保存、关闭文档

如果要编辑一个已经存在的图像文件, 则需要先打开该文件。打开图像文件的操作步骤如下:

- 1) 单击菜单栏中的【文件】/【打开】命令, 或按键盘上的 Ctrl + O 组合键。
- 2) 在【打开】对话框中选择需要打开的图像文件。
- 3) 单击【打开】按钮, 则打开所选的图像文件。

当成功地编辑完一幅作品后, 可以将它保存起来, 在 Fireworks 8 中有以下 3 种方法保存文件:

- ◇ 单击【文件】/【保存】命令, 或按键盘上的 Ctrl + S 键, 可以保存图像文件。
- ◇ 单击菜单栏中的【文件】/【另存为】命令, 或按 Shift + Ctrl + S 键, 可以将当前的编辑文件按指定的格式换名存盘。
- ◇ 单击【文件】/【导出】命令, 可以将文件按指定的方式保存。

在 Fireworks 8 中, 可以用以下两种方法关闭文件:

- ◇ 单击文件窗口上的按钮。如果文件未保存, 系统会出现保存文件的提示信息。
- ◇ 单击菜单栏中的【文件】/【关闭】命令, 或按键盘上的 Ctrl + W 键关闭当前文件。

3. 修改文档属性

很多时候需要对新创建的文档的属性进行编辑, 使创建的文档的大小、颜色和分辨率等属性满足需要。

画布的大小决定了图像可以存在的空间大小。Fireworks 允许在任意时刻修改画布的