

中国计算机函授学院图书编写中心 组编
国家教育部电教办计算机培训基地指定培训教材



● 计算机应用培训教程

中文Fireworks MX

张文辉 编

上海交通大学出版社

中国计算机函授学院图书编写中心组编

国家教育部电教办计算机培训基地指定培训教材

计 算 机 应 用 培 训 教 程

中文 Fireworks MX

张文辉 编

上 海 交 通 大 学 出 版 社

内 容 简 介

本书系统地介绍了在 Fireworks MX 环境下的矢量图绘制、位图处理、Web 动画制作、动态网页的制作等方面的知识。

本书可以分为三个部分,第一部分介绍 Fireworks MX 的基本用途和优势;第二部分介绍 Fireworks MX 的矢量图绘制、位图处理的功能和 Web 设计的基础知识;第三部分介绍实例操作以及效率工具等高级技巧。

本书可以作为职业培训教材和教学参考书,也可以作为专业设计人员的设计参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

计算机应用培训教程.中文 Fireworks MX/张文辉编.一上海:上海交通大学出版社, 2004

ISBN 7-313-03559-4

I.计... II.张... III.主页制作—图形软件, Fireworks MX—技术培训—教材
IV.TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 000883 号

计算机应用培训教程

中文 Fireworks MX

张文辉 编

上海交通大学出版社出版发行

(上海市番禺路 877 号 邮政编码 200030)

电话:64071208 出版人:张天蔚

合肥学苑印务公司印刷 全国新华书店经销

开本:787×1092(mm) 1/16 印张:22 字数:528 千字

2004 年 1 月第 1 版 2004 年 1 月第 1 次印刷

印数:1~10000

ISBN 7-313-03559-4/TP·591 定价:28.00 元

版权所有 侵权必究

前 言

Macromedia Fireworks MX 是一个功能非常强大的绘图、图片处理软件,它主要针对网页图形设计和制作,其最大的优势是同时具备了矢量图图像编辑和位图图像编辑两种功能,也就是说它既可以绘制矢量图,又可以处理和编辑位图图片,这极大地方便了用户,使用户无需在多种图像处理软件之间来回切换。

Fireworks MX 简体中文版是 Macromedia 公司在国内发布的官方中文版本,该版本是 Fireworks 的第一个简体中文版,中文界面使用户更加方便自如,其中的新功能和特性使得它无论对于有经验的网页设计人员,或者需要与图像打交道的 HTML 开发人员,以及需要开发包含大量图形的交互式网页但对代码编写知之甚少的网页制作新手来说,都可以最大限度地提高其工作效率。

舒适、直观的工作环境(包括可按专业人士所期望的方式运行的属性检查器和工具)使 Fireworks MX 成为一种易学易用的应用程序。Fireworks MX 的新外观在结构上组织得更合理,而且与 Macromedia MX Studio 中的其他应用程序更趋于一致。

Fireworks MX 和 Web 网页结合得也非常完美,用户可以通过它来实现各种动态网页的效果,为网页添加高级交互功能,如创建下拉菜单、动态按钮等。Fireworks MX 是目前设计专业化网页图形的最佳解决方案,它可以输出 HTML 格式的文件,为网页设计人员和开发人员提供了一个优秀的专业化制作环境。

本书从 Fireworks MX 最基本的概念入手,详细介绍了 Fireworks MX 的矢量图绘制及处理、位图的处理、Web 图像的基础、动画制作、网页制作等内容。全书共分 12 章,从常规的图形绘制、图像处理操作到生成真正用于 Web 页面的各种 Web 图像、网页以及广告设计,基本上涵盖了 Fireworks MX 中所有的基本知识和操作方法。

本书不仅可以作为图像处理、网页图像设计初学者的培训教材,也可以作为从事平面广告设计、网页制作等有经验的制作人员的参考用书。

由于写作时间仓卒,加上笔者水平有限,书中难免留下不足和遗憾,恳请广大读者批评指正。

编 者

2004 年 1 月

目 录

第 1 章 软件初探	(1)
1.1 Fireworks MX 概述	(1)
1.1.1 Fireworks MX 简介	(1)
1.1.2 安装 Fireworks MX 的软硬件要求	(2)
1.1.3 Fireworks MX 的新增功能	(2)
1.2 Fireworks MX 的工作环境	(6)
1.2.1 启动 Fireworks MX	(7)
1.2.2 Fireworks MX 的窗体结构	(7)
1.2.3 面板的组织和管理	(16)
1.2.4 上下文相关菜单	(19)
1.3 帮助系统	(20)
1.3.1 启动帮助系统	(20)
1.3.2 查询帮助信息	(21)
1.4 实例制作	(21)
小结	(23)
习题	(23)
第 2 章 文档操作	(25)
2.1 概述	(25)
2.2 创建新文档	(26)
2.2.1 直接创建新文档	(26)
2.2.2 从剪贴板中创建新文档	(28)
2.3 打开文档	(29)
2.3.1 打开单个文档	(29)
2.3.2 打开多个文档	(30)
2.3.3 打开其他格式的文档	(31)
2.4 浏览和查看文档	(33)
2.4.1 控制文档窗口	(33)
2.4.2 改变显示比例	(34)
2.4.3 控制文档的显示视图	(35)
2.4.4 Macintosh Gamma	(36)
2.5 保存文档	(36)
2.5.1 保存 PNG 文档	(36)
2.5.2 导出其他格式的文档	(37)
2.6 打印文档	(37)

2.6.1	设置页面	(38)
2.6.2	打印操作	(38)
2.7	改变文档的属性	(39)
2.7.1	改变画布大小	(39)
2.7.2	改变画布颜色	(40)
2.7.3	旋转画布	(40)
2.7.4	修剪画布	(41)
2.7.5	符合画布	(41)
2.7.6	改变图像大小	(42)
2.8	撤消与恢复	(43)
2.8.1	使用“撤消”和“恢复”命令	(43)
2.8.2	使用“还原”命令	(43)
2.8.3	使用“历史记录”面板	(44)
2.9	使用布局工具	(47)
2.9.1	标尺	(47)
2.9.2	网格	(47)
2.9.3	引导线	(48)
2.9.4	“信息”面板	(50)
小结		(51)
习题		(51)
第3章	图形处理	(53)
3.1	矢量图和位图	(53)
3.1.1	矢量图	(53)
3.1.2	位图	(54)
3.1.3	图像的编辑模式	(54)
3.2	矢量图的工具和基本操作	(58)
3.2.1	选择工具	(58)
3.2.2	基本形状绘制工具	(59)
3.2.3	路径绘制工具	(62)
3.2.4	对象的操作	(66)
3.2.5	路径的操作	(74)
3.3	位图的工具和基本操作	(76)
3.3.1	位图的创建	(76)
3.3.2	位图的选择工具	(79)
3.3.3	位图的图形绘画工具	(82)
3.3.4	位图的图形处理工具	(83)
3.3.5	位图的选区编辑	(92)
3.4	图像的颜色操作	(100)
3.4.1	选择颜色	(100)

3.4.2	自定义“样本”面板	(101)
3.4.3	使用颜色混合器	(103)
3.5	笔触、填充、纹理及边缘效果的应用	(104)
3.5.1	笔触的应用	(104)
3.5.2	填充的应用	(109)
3.5.3	纹理的应用	(110)
3.5.4	边缘效果的应用	(112)
3.6	实例制作	(115)
3.6.1	实例 I——绘制卡通人物	(115)
3.6.2	实例 II——制作电子贺卡	(118)
小结		(122)
习题		(122)
第 4 章	使用文本	(124)
4.1	文本操作	(124)
4.1.1	输入文本	(124)
4.1.2	编辑文本	(125)
4.1.3	移动文本	(129)
4.1.4	变形文本	(129)
4.1.5	导入文本	(129)
4.2	文本应用	(130)
4.2.1	应用笔触	(130)
4.2.2	应用填充	(131)
4.2.3	应用效果	(131)
4.2.4	应用样式	(132)
4.3	文本与路径	(133)
4.4	处理缺少的字体	(134)
4.5	检查拼写	(134)
4.6	制作实例	(135)
小结		(137)
习题		(137)
第 5 章	层、混合模式和蒙版	(139)
5.1	层	(139)
5.1.1	层的概念	(139)
5.1.2	层的基本操作	(140)
5.1.3	层的编辑	(143)
5.1.4	层的管理	(146)
5.2	混合模式	(147)
5.3	蒙版	(149)
5.3.1	创建蒙版	(149)

5.3.2 编辑蒙版	(156)
5.4 实例制作	(157)
小结	(168)
习题	(168)
第6章 滤镜	(169)
6.1 导入第三方滤镜和插件	(169)
6.2 “滤镜”菜单	(170)
6.3 滤镜的应用	(172)
6.3.1 “调整颜色”类滤镜	(172)
6.3.2 “模糊”类滤镜	(183)
6.3.3 “其它”类滤镜	(187)
6.3.4 “锐化”类滤镜	(192)
6.3.5 “Eye Candy 4000 LE”类滤镜	(197)
6.3.6 “Alien Skin Splat LE”类滤镜	(204)
6.4 应用实例	(206)
小结	(214)
习题	(214)
第7章 样式、元件和 URL	(216)
7.1 样式	(216)
7.1.1 使用样式	(216)
7.1.2 创建样式	(218)
7.1.3 导入和导出样式	(221)
7.2 元件	(222)
7.2.1 创建元件	(223)
7.2.2 编辑元件	(224)
7.2.3 放置元件实例	(224)
7.2.4 导入和导出元件	(224)
7.3 URL 地址	(226)
7.3.1 绝对 URL 地址和相对 URL 地址	(227)
7.3.2 创建和编辑 URL 库	(228)
7.3.3 导入和导出 URL 地址	(229)
7.3.4 指定 URL 地址	(230)
小结	(230)
习题	(230)
第8章 Web 设计基础	(232)
8.1 热区	(232)
8.1.1 创建热区	(233)
8.1.2 编辑热区	(235)
8.1.3 分派 URL 地址	(238)

8.1.4	导出 HTML 网页文件	(240)
8.1.5	预览效果	(240)
8.2	切片	(241)
8.2.1	创建切片	(243)
8.2.2	编辑切片	(245)
8.2.3	分派 URL 地址	(247)
8.2.4	导出切片	(247)
8.3	按钮和导航条	(248)
8.3.1	创建按钮	(249)
8.3.2	编辑按钮	(253)
8.3.3	添加 URL 地址	(254)
8.3.4	导出按钮	(254)
8.3.5	绘制导航条	(255)
8.4	行为	(258)
8.4.1	“行为”面板	(258)
8.4.2	简单变换图像	(259)
8.4.3	交换图像	(259)
8.4.4	弹出式菜单	(265)
8.5	应用实例	(270)
	小结	(275)
	习题	(276)
第 9 章	图像的优化与导出	(277)
9.1	图像的优化	(277)
9.1.1	概述	(277)
9.1.2	GIF 图像的优化	(279)
9.1.3	JPEG 图像的优化	(282)
9.2	图像的导出	(283)
9.2.1	导出向导	(284)
9.2.2	导出预览	(285)
9.2.3	快速导出	(286)
	小结	(287)
	习题	(287)
第 10 章	动画制作	(288)
10.1	动画制作面板	(288)
10.2	动画的实例制作	(291)
10.2.1	合并图像形成动画	(291)
10.2.2	逐帧动画的制作	(292)
10.2.3	用元件制作动画	(292)
10.2.4	为切片制作动画	(297)

10.3 动画的导入和导出	(300)
10.3.1 动画的导入	(300)
10.3.2 动画的导出	(300)
10.4 应用实例	(301)
10.4.1 手电光效果	(301)
10.4.2 旋转文字 I	(303)
10.4.3 旋转文字 II	(304)
小结	(306)
习题	(306)
第 11 章 广告海报的制作	(307)
11.1 实例 I——心理学讲座宣传海报	(307)
11.2 实例 II——时尚杂志封面	(314)
11.3 实例 III——电影海报	(318)
小结	(321)
习题	(321)
第 12 章 效率工具、参数设置和快捷键	(323)
12.1 历史记录	(323)
12.2 参数设置	(326)
12.3 快捷键	(332)
小结	(338)
习题	(338)
附录 部分习题参考答案	(339)

第1章

软件初探

Macromedia Fireworks MX 是一个功能非常强大的绘制、处理图片的软件。它主要是针对网页图形设计和制作的,其最大优势是同时具备了位图图像和矢量图图像的编辑这两种功能。

本章重点介绍 Macromedia Fireworks MX 的基础知识,包括 Fireworks MX 新版本的基本特点、常用的术语解析、工作环境以及帮助文档的使用等。

本章末用 Fireworks MX 制作了一个实例,让读者初步体验一下 Fireworks MX 的特点和用途。

1.1 Fireworks MX 概述

随着 Internet 的迅猛发展,网络作为一种强大的、高信息流量的媒体传播方式,已经越来越具有向其他媒体全方位扩展的趋势了。单纯的文字已经远远不能满足高效率传播信息的要求,Web 中图形的作用也已表现得越来越重要。

如今,每天都有成千上万的网站诞生在 Internet 的海洋中,如何做到最大程度地吸引用户、增大网络访问流量是每个网站经营者迫切需要掌握的事情。毫无疑问,具有美感的网页可以吸引用户,体贴用户的具有交互性的页面则更能贴近用户。此时,寻找一种专门针对 Web 图像的设计程序就变得非常迫切,Macromedia Fireworks MX 就是在这种强烈的需求下应运而生的。

简而言之,Fireworks 具有绘制图像、处理图片、生成动态网页的功能,主要应用于网页图形的绘制和处理上。

1.1.1 Fireworks MX 简介

Macromedia Fireworks MX 是一个功能非常强大的绘制和处理图片的软件。它主要是针

对网页图形设计和制作的,其最大优势是同时具备了位图和矢量图图像编辑这两种功能,也就是说,它既可以处理和编辑位图图片,也可以绘制矢量图。

Fireworks MX 不仅可以生成网页格式的 HTML 文件,还可以实现各种动态网页的效果,为网页添加高级交互功能,如页面弹出的下拉式菜单、动态按钮等。Fireworks MX 为网页设计和开发人员提供了一个优秀的专业化制作环境,是目前设计专业化网页图形的最佳解决方案。图 1-1 为 Fireworks MX 的标记。

Fireworks 与其他的主流网页制作软件或图形处理软件有很好的兼容性。它不仅具备了非常强大的图片处理功能,还可以使用 Photoshop 的滤镜,并能导出让 Flash、Free-Hand、Photoshop、Illustrator 等图形绘制、处理软件所识别的文件格式。特别是对于 Macromedia 的其他产品,如 Dreamweaver、Flash、FreeHand 和 Director 等,Fireworks MX 能够和它们高度地集成在一起,互相调用,使用户在进行 Web 图形设计和处理的时候更加得心应手。



图 1-1 Fireworks MX 的标记

1.1.2 安装 Fireworks MX 的软硬件要求

Fireworks MX 的程序体积比较大,对 CPU 运算速度的要求也比较高,它所要求的软硬件配置如下:

- ① 主频至少 300MHz 的处理器。
- ② 操作系统可以使用 Windows 98 SE、Windows ME、Windows NT(r) 4 (Service Pack 6)、Windows 2000 或 Windows XP。
- ③ 64 MB 可用内存,外加 80 MB 可用磁盘空间,建议使用 128 MB 内存。
- ④ 800 × 600 像素分辨率,256 色或更高的显示模式。
- ⑤ Adobe Type Manager(r) 4 或更高版本,以便处理 Type 1 字体。
- ⑥ CD - ROM 驱动器。

以上给出的是最低的配置要求,实际上,为了在设计过程中让程序运行流畅,提高设计的效率,硬件配置越高越好。建议使用 Windows 2000 或 Windows XP 操作系统和 17 寸纯平彩显,在 1024 × 768 的分辨率下进行应用。

1.1.3 Fireworks MX 的新增功能

随着 Flash MX 的推出,Macromedia 公司亦随之将自己旗下的其他产品一并“MX”化,并且统一称为 Macromedia MX Studio。Fireworks MX 与以前的版本总体上没有什么大的区别,已熟练运用 Fireworks 4 的读者一定能够很快地熟悉 Fireworks MX 的操作方法。

Fireworks MX 的新功能具体有哪些呢?下面来具体介绍。

1. 简单易用的特性

舒适、直观的工作环境(包括可按专业人士所期望的方式运行的属性检查器和工具)使

Fireworks MX 成为一种易学易用的应用程序。Fireworks MX 的新外观在结构上组织得更加合理,而且与 Macromedia MX Studio 中的其他应用程序趋于一致。

(1) 面板管理增强功能

面板管理增强功能中的一项功能是将面板分组放置,然后将这些组折叠起来,不需要时只显示面板组的标题条,需要时再将其展开。用户可以通过将面板组停靠在面板停靠区域中来组织个性化的工作区,也可以将面板组或个别面板拖放到工作区的任何位置。面板的外观如图 1-2 所示。

(2) 属性检查器

属性检查器是一个动态面板,其中包含了随着用户的工作而改变的选项。打开一个文档,属性检查器将显示文档属性,如画布颜色和大小等。从“工具”面板中选择一种工具后,属性检查器将显示工具选项;选择一个矢量对象后,属性检查器将显示笔触和填充信息。

用户可以直接在属性检查器中更改动态效果、混合模式和不透明度这些选项,而不必为打开或击活它们来单击一个个面板。

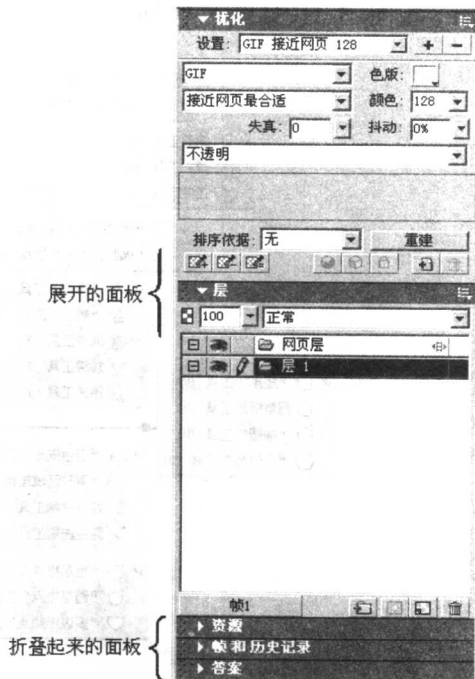


图 1-2 面板管理增强功能

Macromedia Dreamweaver 和 Flash 的用户对属性检查器应较为熟悉,它可以减少工作区中的面板数。图 1-3 是在选择“油漆桶”工具后所显示的属性检查器。

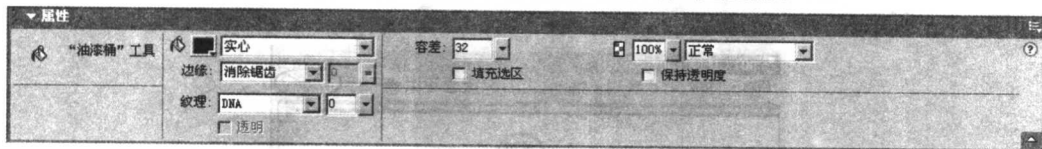


图 1-3 选择“油漆桶”工具后的属性检查器

(3) 无模式位图和矢量编辑

无模式位图和矢量编辑使用户无需再经常跟踪矢量和位图模式。选择工具或选择对象类型时,系统会自动确定要创建和编辑的模式,即是位图、矢量还是文本。

(4) 位图编辑增强功能

位图编辑增强功能使用户能够以直观的方式通过剪切或复制、粘贴来创建位图,可在位图之间移动选取框,以及用一组新的图像修饰工具对图像进行微调。另外,常见的选择命令组织在一个新的【选择】菜单中。

(5) “工具”面板

“工具”面板(Tools Panel)将用于创建和编辑位图图像、矢量图像和网页对象的工具分类

存放,为直观地选择正确的工具和获得预期的创造性效果提供了便捷的操作方法。Fireworks MX 的“工具”面板中包括“选择”工具、“位图”工具、“矢量”工具、“网页”工具、“颜色”工具和“视图”工具,如图 1-4 所示。

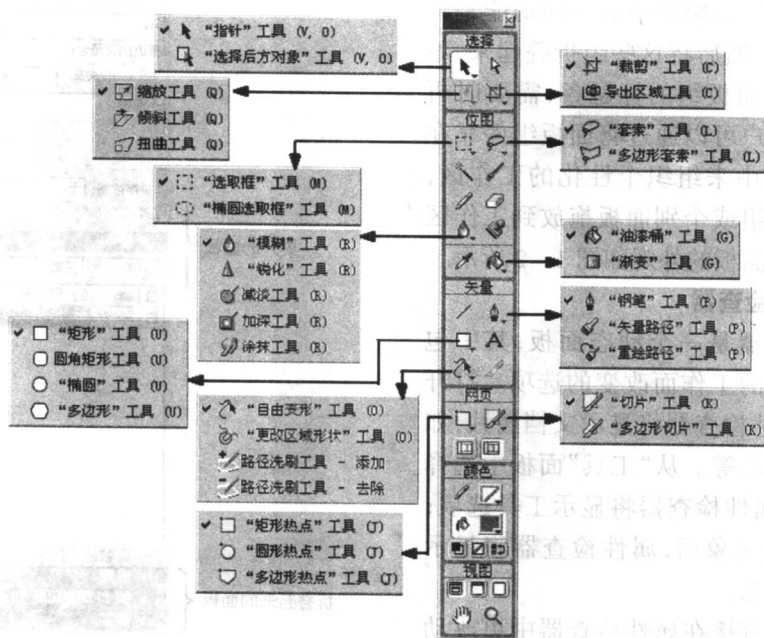


图 1-4 新“工具”面板

(6) 快速导出

“快速导出”按钮显示的选项可以方便地导出各种文件格式、HTML 样式以及从文档窗口启动其他 Macromedia 的产品,从而减少设置时间并优化工作流程。“快速导出”按钮的位置如图 1-5 所示。

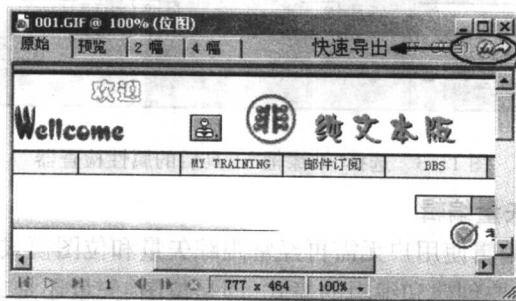


图 1-5 “快速导出”按钮

(7) 文本编辑

在 Fireworks MX 中,用户不必使用文本编辑器就可以将文本和图形集成到一起。选择“文本”工具并在画布上单击,即可开始键入文字。在属性检查器中,用户可以在开始键入前为“文本”工具设置文本属性,也可以高亮显示现有文本并对其进行格式设置。Fireworks MX 中有一系列新的文本和段落控件,可以对文本进行格式设置,如图 1-6 所示。

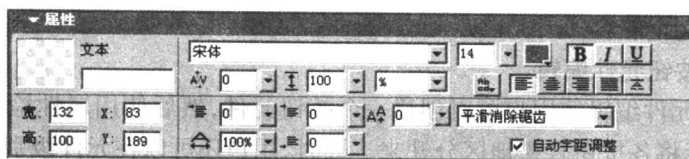


图 1-6 新的“文本”控制属性

(8) 可变缩放

可变缩放使用户通过拖动“缩放”工具来确定准确的缩放量。当通过拖动来缩放文档后,缩放量将显示在文档底部的“设置缩放比率”文本框中。

(9) 兼容性

Fireworks MX 经过完全整合后,不仅可以在 Windows XP 中应用,还可以在 Macintosh OS X 中应用。

(10) XHTML 导出

XHTML 导出使用户可以按照与 Fireworks 为 HTML 提供的完全相同的样式导出、更新和再编辑 XHTML。用户可以再次编辑已在 Dreamweaver MX 中转换为 XHTML 的旧文档。

(11) “答案”面板

“答案”面板是 Fireworks MX、Dreamweaver MX 和 Flash MX 中新增的功能。在 Fireworks MX 中,它是网页内容的可更新链接,位于 Fireworks MX 工作区中,使用起来非常方便。当处于联机状态时,用户可以单击“更新”按钮从 Macromedia 公司网站下载最新的参考信息,或者搜索联机数据库中的文档(如“技术说明”)。

(12) 拼写检查程序

拼写检查程序可在文档的每个文本块中搜索拼错的单词。如果找到不认识的单词,它将提出更正建议,或者提示用户将该词添加到词典中。

(13) 跨平台字体缓存

跨平台字体缓存使用户可以方便地在各工作组和客户端之间共享文件,而不用担心跨平台字体问题。Fireworks MX 可在不具有文档中字体的系统上保持文档中所有文本的外观。

2. 强大的增强功能

Fireworks MX 新增了一系列强大的创造性功能和自动化功能,这些功能简单易用,具体如下:

(1) 数据驱动图形向导

数据驱动图形向导使用户可以为文本、图像、热点和切片指定变量,然后根据原稿生成多个文档,其中每个文档包含取自一个以逗号分隔的或 XML 数据库文件的独特信息。数据驱动图形向导可以通过【命令】|【数据驱动的图形向导】菜单调用。

(2) 弹出菜单编辑器

弹出菜单编辑器增强功能为 Fireworks 4 中最常用的功能增加了富有创造性的控件。在创建水平或垂直弹出菜单时,可直接确定边框特性、单元格间距和单元格大小而无需考虑文本的大小;还可以设置菜单相对于触发器对象的位置以及子菜单相对于触发器菜单项或主弹出菜单的位置。Fireworks MX 还可以自动为用户生成 JavaScript 代码;导出的菜单与

Dreamweaver MX 完全兼容。

(3) 实例级按钮元件编辑

实例级按钮元件编辑使用户可以创建一个按钮元件,然后使用属性检查器通过惟一的文本、URL 和目标将各按钮轻松地区分开来。同时,用户还可以在元件级别编辑其他图形特性,并在所有按钮实例中应用编辑更新,而不会影响实例级属性。

3. 开放的工作流程特性

开放的工作流程特性使用户不必受他人工作流程的约束。使用 Fireworks MX 可以开放、高效的将图形制作集成到用户的开发过程中,它识别并支持用户所使用的文件格式、应用程序和标准。

(1) 带 SWF 接口的 JavaScript 命令

带 SWF 接口的 JavaScript 命令将 JavaScript 命令的创建提到一个更高的层面上。开发人员可以使用组件和 ActionScript 将 Fireworks JavaScript 的可扩展性 API 与用 Flash MX 开发的界面结合在一起,创建并执行复杂的命令以扩展和自动执行 Fireworks MX。

(2) Macromedia Exchange 支持

Macromedia Exchange 支持是指所有用户(甚至是那些对创建 JavaScript 命令不感兴趣的)均可从 Exchange 下载用户创建的命令。这些命令以简单易用的面板或对话框的形式显示在 Fireworks MX 工作区中。Fireworks MX 在【命令】菜单中提供了几个用户创建的命令,并在【窗口】菜单中提供了一个用户创建的“对齐”面板。

(3) 切片表布局控件

切片表布局控件使用户可以通过拖动切片引导线定义和优化切片表布局。Fireworks MX 可以根据需要自动调整附加切片的大小,添加和删除切片。

(4) 兼容 Photoshop 文本

兼容 Photoshop 文本使用户可以在打开 Photoshop 的文件时使可编辑文本保持不变,以便对图形进行编辑,然后将其重新导出为 Photoshop 格式,同时保持正确的文本外观和可编辑性。

(5) 自由导入导出的编辑方式

单击“快速导出”按钮即可使用 Microsoft FrontPage 进行可自由导入导出的编辑。“启动并编辑”表对 Fireworks MX 中的原始文件进行操作;这些表在 FrontPage 中更新,而不会丢失在 FrontPage 中所做的代码更改。

(6) Macromedia Sitespring 集成

Macromedia Sitespring 集成为 Fireworks MX 工作区中的制作和客户端管理提供了最佳方案。只需选择【窗口】|【Sitespring】即可打开 Sitespring 窗口。

1.2 Fireworks MX 的工作环境

Fireworks MX 的工作环境相对于 Fireworks 以前的版本有了比较大的改变。为了增强它与 Flash、Dreamweaver 的相关性,Fireworks MX 也采用了 MX 化的界面。熟悉了 Fireworks MX

的操作后,再学习 Flash MX、Dreamweaver MX 等软件都将会有一种轻车熟路的感觉。

1.2.1 启动 Fireworks MX

Fireworks MX 中文版在安装之后会自动在 Windows 的【开始】菜单中创建程序组,单击【程序】|【Macromedia】|【Macromedia Fireworks MX】菜单即可启动 Fireworks MX。采用这种方法启动 Fireworks MX 时,仅仅是启动应用程序,并不会创建图像文档。

Fireworks MX 的功能强大齐全,使用简单方便,但主程序的面板、工具箱相对比较多。在 800×600 的分辨率下使用时工作区比较小,编辑图形比较麻烦。建议用户将显示器的分辨率调整到 1024×768 或者更高的数值;而显示器的颜色最好调整为 32 位真彩色。

在实际应用中,经常需要从 Windows 中“我的电脑”窗口或“资源管理器”中直接启动 Fireworks MX,并载入要编辑的图像文档以进行编辑。这时,可以先选中要编辑的图像文件图标,然后再单击鼠标右键打开快捷菜单,选择“Edit with Fireworks”(用 Fireworks 编辑)命令即可。

1.2.2 Fireworks MX 的窗体结构

在 Fireworks 环境下绘制和编辑图像的工作界面如图 1-7 所示。Fireworks MX 的工作界面可以分为菜单栏、文件视图、工具箱面板、属性面板、功能面板、工具栏、状态栏等几个部分,其中工具栏需要选择【窗口】|【工具栏】中的【主要】或者【修改】菜单选项才能出现。



图 1-7 Fireworks MX 的窗体结构

1. 菜单栏

Fireworks MX 的菜单栏有【文件】、【编辑】、【视图】、【选择】、【修改】、【文本】、【命令】、【滤镜】、【窗口】和【帮助】等 10 大类菜单。