



中等职业学校电子信息类教材 计算机技术专业

中文Fireworks MX 案例教程

沈大林 主编
张 伦 马广月 沈 昕等 编著

本书配有电子教学参考资料包

634.67
383

电子工业出版社
ELECTRONICS INDUSTRY PUBLISHING HOUSE

<http://www.phei.com.cn>

中等职业学校电子信息类教材（计算机技术专业）

中文 Fireworks MX 案例教程

沈大林 主 编

张 伦 马广月 沈 昕 等编著

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 • BEIJING

内 容 简 介

中文 Fireworks MX 是 Macromedia 公司开发的用于绘制图形、加工图像和制作网页等的应用软件,它与中文 Dreamweaver MX 和中文 Flash MX 有“网页梦幻组合”之称。

本书比较详细地介绍了中文 Fireworks MX 的主要内容和使用方法,并通过大量实例指出了其使用技巧。内容主要包括绘制图形、加工图像、编辑文本、切割图像、制作按钮、制作动画和制作网页等。本书采用案例式的编写方法,可以使学生快速掌握中文 Fireworks MX 的使用方法和基本使用技巧。

本书由使用该软件教学的教师和从事网页制作的工程师联合编写而成,结构合理,内容通俗易懂,适合作为中等职业学校图形图像专业的教材,也可作为短训班的培训教材和初学者自学用书。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

中文 Fireworks MX 案例教程 / 沈大林主编. —北京: 电子工业出版社, 2004.3
中等职业学校电子信息类教材. 计算机技术专业
ISBN 7-5053-9745-1

I. 中… II. 沈… III. 主页制作—图形软件, Fireworks MX—专业学校—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 017787 号

责任编辑: 陈健德

印 刷: 北京李史山胶印厂

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787×1092 1/16 印张: 13.5 字数: 346 千字

版 次: 2004 年 3 月第 1 次印刷

印 数: 6 000 册 定价: 16.80 元

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系。
联系电话: (010)68279077。质量投诉请发邮件至 zlts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

前言



中文 Fireworks MX 是 Macromedia 公司开发的用于绘制图形、加工图像和制作网页等的应用软件，它与中文 Dreamweaver MX 和中文 Flash MX 有“网页梦幻组合”之称。它们越来越受到多媒体和网页制作专业人员以及电脑爱好者的偏爱。本书介绍的是中文 Fireworks MX 版本。

Fireworks 是一个将矢量图形处理和位图图像处理合二为一的专业化 Web 图像设计软件，使 Web 作图发生了革命性的变化。它可以导入各种类型的图像文件，可以直接在点阵图像状态和矢量图形状态之间进行切换，编辑后生成 PNG 图像文件，也可以生成其他格式的文件。它还可以直接生成包含 HTML 和 JavaScript 代码的动态图像，甚至可以编辑整幅网页，使图形以最简洁的方式在网络上淋漓尽致地体现其魅力。

Fireworks 不同于 FreeHand 和 Photoshop，它并不仅限于创建矢量图形或处理位图，而是综合了它们双方的某些特性。Fireworks 是一个可以同时编辑位图和矢量图形的软件，而其他图形图像软件总是偏重于某一方面。为此，Fireworks 拥有两种编辑模式：位图图像编辑模式和矢量图形编辑模式。在 Fireworks 中，可以非常方便地在矢量图形编辑模式和位图图像编辑模式之间进行切换。

Macromedia 公司的 Fireworks MX、Dreamweaver MX 和 Flash MX 可以看成是一个整体，它们基于大致相同的设计思想，具有基本相同的工作环境和操作方法，都可以直接制作网页，只是侧重面不一样，它们之间有着高度的交互性。在掌握了 Dreamweaver MX 和 Flash MX 的使用方法后，再学习 Fireworks MX 会感到非常亲切，并可以快速掌握。

本书在介绍中文 Fireworks MX 软件使用方法的同时，还通过大量实例指出了其使用技巧。本书由使用该软件教学的教师和从事网页制作的工程师联合编写而成，具有结构合理和内容通俗易懂的特点。使用较少的篇幅，提供了较多的信息，采用案例式的编写方法，是本书的主要特点。对于想快速掌握这个软件各类学习人员来说，阅读本书无疑将是一个最佳的选择。

本书主编为沈大林。参加编写的人员有张伦、马广月、沈昕、李征、关点、陈炜、崔元如、曹永冬、杨艳青、李瑞梅、李斌、张磊、杨旭、丰金兰、张静、季明辉、殷志强、王坤、曲宇翔、李翠荣、郝侠、李稚平、陈一兵、刘庆荣、梅园、马骏等。

作为教材，为了方便教师教学使用，本书还配有教学指南、电子教案及习题答案（电子版），请有此需要的教师与电子工业出版社联系，我们将免费提供。E-mail: ve@phei.com.cn。

87597/33

编者

2003 年 12 月



目 录



第 1 章 中文 Fireworks MX 入门	1
1.1 中文 Fireworks MX 概述	1
1.1.1 中文 Fireworks MX 的特点	1
1.1.2 中文 Fireworks MX 的系统要求和安装方法	4
1.2 中文 Fireworks MX 的工作环境	4
1.2.1 标题栏和选单栏	5
1.2.2 “常用”工具栏和“修改”工具栏	5
1.2.3 工具箱和面板	7
1.2.4 文档窗口和状态栏	9
1.2.5 中文 Fireworks MX 工作环境的设置	12
1.3 Fireworks MX 文档的两种编辑模式	15
1.3.1 位图和矢量图	15
1.3.2 位图编辑模式和矢量图形编辑模式	16
1.3.3 两种模式的区别与操作	16
1.4 Fireworks MX 文档的基本操作	18
1.4.1 打开和保存文档	18
1.4.2 优化文档	19
1.4.3 导出单个图像	28
1.4.4 改变文档的属性	29
1.4.5 选择对象	31
1.4.6 编辑所选对象	33
1.4.7 操作的撤销和重做	34
1.5 更改 Fireworks MX 的快捷键	35
1.5.1 当前快捷键的设置	35
1.5.2 创建自定义快捷键和辅助快捷键	36
1.5.3 删除自定义快捷键设置	36
习题 1	37
第 2 章 绘制和编辑位图图像	39
2.1 创建位图图像	39
2.1.1 使用“铅笔”工具绘制图像	40
2.1.2 使用“刷子”工具绘制图像	42

2.1.3	利用“编辑笔触”对话框编辑笔触	44
2.1.4	其他创建位图图像的方法	46
2.2	创建位图选区	49
2.2.1	创建选区	49
2.2.2	调整选区	50
2.3	位图像素填充	53
2.3.1	使用“油漆桶”工具填充选区	53
2.3.2	使用“渐变”工具填充选区	57
2.4	对象变形和组织对象	60
2.4.1	对象变形	60
2.4.2	组织对象	65
2.5	图像加工工具的使用	66
2.5.1	“橡皮擦”和“橡皮图章”工具	66
2.5.2	“渲染”工具组	68
2.6	应用实例	71
	习题 2	80
第 3 章	路径与矢量绘图	82
3.1	绘制矢量图形	82
3.1.1	绘制基本图形与属性设置	82
3.1.2	绘制路径	86
3.2	编辑矢量图形	89
3.2.1	选择和移动路径对象	90
3.2.2	路径对象的整形	91
3.2.3	对象的排列、对齐、组合和重组	94
3.2.4	改变路径	97
3.2.5	填充	98
3.3	应用实例	99
	习题 3	106
第 4 章	编辑文本、样式、效果和滤镜	109
4.1	创建文本	109
4.4.1	输入文本	109
4.4.2	导入文本	110
4.4.3	移动和调整文本块	111
4.2	编辑文本	112
4.2.1	编辑文本的基本属性	112
4.2.2	文本变形和转换为路径	115
4.2.3	沿路径排列文本	116
4.3	样式	117
4.3.1	应用和编辑样式	117
4.3.2	创建和删除样式	119

4.3.3	导出和导入样式	119
4.4	效果	119
4.4.1	应用动态效果	120
4.4.2	编辑效果	123
4.4.3	安装 Photoshop 插件	125
4.5	滤镜	126
4.5.1	调整图像的色调范围	126
4.5.2	调整图像的亮度和对比度	128
4.5.3	调整色相与饱和度	128
4.5.4	图像的负片效果	128
4.5.5	模糊与锐化图像	129
4.5.6	转换为 Alpha	130
4.5.7	查找图像的边界	130
4.6	应用实例	130
习题 4		140
第 5 章	层、蒙版和混合	142
5.1	层	142
5.1.1	层的组织和基本操作	142
5.1.2	层的属性	145
5.1.3	混合和混合模式	147
5.2	蒙版	150
5.2.1	矢量蒙版	150
5.2.2	位图蒙版	153
5.2.3	编辑蒙版	157
5.3	应用实例	160
习题 5		166
第 6 章	制作切片、按钮和动画	168
6.1	切片	168
6.1.1	创建和编辑切片	168
6.1.2	导出切片	170
6.1.3	切片的应用	172
6.1.4	创建弹出选单	176
6.2	图像热点与映射	180
6.2.1	创建和编辑热点	180
6.2.2	热点链接地址	181
6.2.3	导出热点图像	183
6.3	元件和“库”面板	184
6.3.1	创建和编辑元件	184
6.3.2	导入和导出元件	185
6.4	制作按钮	187

6.4.1	创建按钮和按钮编辑器	187
6.4.2	编辑按钮、按钮的链接和导出按钮	189
6.4.3	复制按钮	190
6.4.4	创建导航栏	191
6.5	制作动画	191
6.5.1	帧的基本操作	192
6.5.2	洋葱皮技术和预览动画	195
6.5.3	动画元件	196
6.5.4	编辑和删除动画	198
6.5.5	导出动画	200
6.6	应用实例	201
	习题 6	207

第1章 中文 Fireworks MX 入门



1.1 中文 Fireworks MX 概述

1.1.1 中文 Fireworks MX 的特点

中文 Fireworks MX 在绘制图形、加工图像和制作网页等方面，具有以下主要特点。

1. 简单易用

(1) 统一的工作环境。Fireworks MX 具有几乎与 Macromedia MX Studio 中的其他应用程序（例如 Dreamweaver MX 和 Flash MX）完全一致的工作环境，如相同样式的工具栏、选单栏、“属性”面板、功能按钮和“启动”面板等。这种工作环境具有直观和使用方便的特点，从而使 Fireworks MX 成为一种简单易学的应用软件。

(2) 面板管理。Fireworks MX 采用最新的面板管理技术，它将面板分组放置，然后将这些面板组折叠起来，只显示面板组的标题条，在需要时可将其展开。用户可以将面板组停靠在面板停靠区域中来组织工作界面，也可以将面板组或个别面板拖曳到工作界面的任何位置。

(3) “属性”面板。它也叫属性检查器，是一个动态面板，其中包含了随着用户的操作而改变的大部分参数设置选项。打开一个文档，“属性”面板将显示文档属性（如画布颜色和大小）。从“工具”面板中选择一种工具后，“属性”面板将显示该工具的大部分参数设置选项。在选择一个对象后，“属性”面板也会显示相应的参数设置选项和有关信息。总之，“属性”面板具有一定的智能化，给使用带来了极大的方便。

用户可以直接在“属性”面板中设置有关选项的参数，包括动态效果、混合模式和不透明度等，而不必打开或激活一个个面板后再进行参数的设置。“属性”面板减少了工作界面中的面板个数，给使用带来了方便。

(4) 自动跟踪矢量图和位图模式。Fireworks MX 不同于 CorelDRAW, FreeHand, Illustrator 等矢量绘图软件和 Photoshop 等图像处理软件，它不仅能够创建矢量图形或处理位图，而且综合了它们的某些特性。在 Fireworks MX 中创建的对象大多数都是可自由调整形状的矢量对象（Path），但却表现为极其自然的位图（Pixel）特性，因而也就具有位图对象的编辑能力。看起来这似乎有些矛盾，但这正是 Fireworks 的核心优势所在。在选择工具或对象类型时，系统会自动确定要创建和编辑的是位图、矢量图，还是文本。这种特性可使用户无需再经常进行切换矢量图和位图模式。在 Fireworks 中，用户可以先更改对象的路径形状，然后再根据相应的路径形状来调整屏幕上的像素点；同时，用户还能对绘制的路径对象进行位图处理，如描边、填充和效果等，这又在一定程度上表现为位图的属性。



(5) 具有强大的矢量绘图和位图处理功能。Fireworks MX 既提供了大量的创建矢量图形的灵活手段, 又提供了丰富的位图处理功能。它不仅可以利用矢量工具, 也可以使用位图工具来创建和编辑图像。不论哪一种工具, 都对 Fireworks 对象的创建和编辑具有一定程度的控制能力。利用 Fireworks MX 中的“钢笔”工具, 可以绘制出具有可编辑性的位图, 就像在 FreeHand 或 Illustrator 中绘制矢量路径一样。强大的位图处理功能使用户能够以直观的方式通过剪切或复制并粘贴来创建位图, 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”选单中。

(6) 工具箱。它将用于创建和处理位图、矢量图和网页对象的工具分开, 为正确地选择工具和获得预期的创造性效果提供了方便。其他工具按照功能分为“选择”、“颜色”和“视图”几个类别。

(7) 方便的文本输入。不必使用文本编辑器就可以方便地输入文本, 并将文本和图形集成到一起。只须选择工具箱中的“文本”工具, 再在画布上单击, 即可开始键入文字。在文本的“属性”面板中, 可以设置文本的格式、段落等属性参数。

(8) “答案”面板。它是 Fireworks MX, Dreamweaver MX 和 Flash MX 中的新功能, 使网页内容可更新链接, 使用起来很方便。当处于联机状态时, 可以单击“更新”按钮从 Macromedia 网站下载最新的参考信息, 或者搜索联机数据库中的技术说明文档等。

(9) 拼写检查程序。它可以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, 或者允许将那个词加到词典中。

(10) 跨平台字体缓存。它可以使用户很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 在不具有文档中字体的系统上能够保持文档中所有文本的外观。

2. 功能强大

Fireworks MX 具有一系列强大的创造性功能和自动化功能, 这些功能对于网页设计新手来说简单易用, 同时也深受有经验的开发人员所欣赏。它们使 Fireworks MX 成为网页设计和开发的一个重要软件。

(1) 数据驱动图形向导。用户可以为文本、图像、热点和切片指定变量名称, 再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。

(2) 创建按钮。可以方便地创建一个按钮元件, 然后使用“属性”面板通过惟一的文本、URL 和目标, 将各按钮轻松地区分开。同时, 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。

(3) 创建导航栏。使用 Fireworks MX 中的导航栏创建器(位于“命令”选单中), 可以方便地通过 Fireworks MX 按钮元件, 自动完成快速创建导航栏。可以在一个集成的对话框中选择按钮元件实例, 然后选择要生成的份数, 选择垂直或水平方向和间距, 最后指定按钮标签和 URL。

(4) 创建弹出式选单。可以方便地创建水平或垂直的弹出式选单, 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。还可以设置选单相对于触发器对象的位置, 以及子选单相对于触发器选单项或主弹出选单的位置。Fireworks MX 自动为用户生成 JavaScript 代码。导出的选单与 Dreamweaver MX 完全兼容。

(5) 增强型的面板。Fireworks MX 有“层”、“帧”、“历史记录”、“库”、“样式”和“URL”等增强型的面板, 具有许多层、帧、历史记录和遮罩等功能。让用户对所有的工序保持高度的控制权。还可用它将自己比较满意的位图转化成遮罩。



(6) 大大增强的导入与导出功能。Fireworks MX 提供了对更多图像文件格式的支持, 可以通过其“导入”(Import)与“导出”(Export)选单了解这一功能。其 Photoshop PSD Export 功能非常有特色, 如果希望最终完成的作品仍然保留可编辑性, 可以用这种格式导出。另外, 它还可直接导出为 Director 所用的文件格式, 可以用它直接读取 FreeHand, Illustrator, 以及 CorelDRAW 创作的图像。

(7) JPEG 图像局部压缩技术。使用该技术, 可以将一幅 JPEG 图像的某一部分在网页上更为鲜明, 即采取相对于图像其他地方小一些的压缩率以保持显示质量。

(8) 批处理功能。如果有一些经常用到的命令, 可以通过它进行批处理, 以后只需发出一个请求就能将所有常用指令全部自动完成。

(9) 兼容 Photoshop 文本。可以使用户在打开 Photoshop 格式的文件时, 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。

(10) 切片表布局控件。可以使用户通过拖曳切片引导线, 来定义和优化切片表布局。Fireworks MX 根据需要可以自动调整附加切片的大小, 添加或删除切片。

“重新构建表”功能在用户指向包含具有图像切片表的任何 HTML 文件时, 立即建立一个新的 Fireworks PNG 源文件, Dreamweaver 行为(如图像变换和弹出选单)被导入并附加到适当的切片上。

3. 与 Dreamweaver MX 和 Flash MX 高度交互

可以将 Fireworks MX 与 Dreamweaver MX 和 Flash MX 看成一个整体, 它们基于大致相同的设计思想, 具有基本相同的工作环境和操作方法, 都可以直接制作网页, 只是侧重面不一样。它们之间有着高度的交互性。在掌握了 Dreamweaver MX 和 Flash MX 的使用方法后, 再学习 Fireworks MX 会感到非常亲切, 并可以快速掌握。

(1) 与 Dreamweaver MX 高度交互。Fireworks MX 中的许多功能, 不仅完善了原来在 Dreamweaver MX 中的部分功能, 而且操作简单。Dreamweaver MX 对图像的操作流程是: 首先完成图像的编辑, 然后以一定格式导出, 再进行读取或将其相应的 HTML 源代码复制并粘贴到网页之中, 然后对图像进行修改并添加一些特殊效果。而 Fireworks MX 只需读入图像进行修改, 然后用“属性”面板直接进行特效添加, 如翻转图、状态栏信息定制、弹出式选单等, 再导入到 Dreamweaver MX 中。

(2) 与 Flash MX 高度交互。在 Fireworks MX 中可以直接进行 Flash 动画设计。在 Fireworks MX 的“插入”选单中, 可以清楚地看到几个在 Flash MX 中也能看到的命令, 使用这些命令能轻松完成 Flash 动画的制作。

4. 开放的工作流程

使用 Fireworks MX, 可以不必受他人工作流程的约束, 用一个开放、高效的工作流程(它识别并支持用户所使用的文件格式、应用程序和标准)将图形制作集成到用户的开发过程中。

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 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。这部分内容可参阅 <http://www.Macromedia.com/support/Fireworks/extend.html> 上提供的 PDF 文件。



1.1.2 中文 Fireworks MX 的系统要求和安装方法

1. 安装中文 Fireworks MX 的系统要求

对使用 Windows 操作系统的 PC 机的要求（对于 Macintosh 机器的硬件要求也基本相同）介绍如下。

- （1）最好使用 300 MHz, Intel Pentium II 以上的微处理器（CPU）。
- （2）选用 Windows 98 SE, Windows ME, Windows NT 4, Windows 2000 或 Windows XP 操作系统之一。
- （3）有 64 MB 以上可用内存，外加 80 MB 以上可用磁盘空间。
- （4）显示器的分辨率在 800×600 像素以上，256 色或更高的显示模式。
- （5）使用 Adobe Type Manager 4 或更高版本，以便处理 Type 1 字体。
- （6）要有 CD-ROM 驱动器。

2. 中文 Fireworks MX 的安装方法

在安装中文 Fireworks MX 前，最好先阅读 Fireworks CD-ROM 上的自述文件，以了解最新的信息或说明。



操作步骤

- ① 将 Fireworks MX 光盘插入计算机的 CD-ROM 驱动器。
- ② 在 Windows 系统下，Fireworks MX 安装程序会自动启动。如果未启动，请单击“开始”→“运行”选单命令，弹出一个“运行”对话框。单击“运行”对话框中的“浏览”按钮，再选择 Fireworks MX CD 上的“Setup.exe”文件。然后单击“运行”对话框中的“确定”按钮。
另外，还可以双击 Fireworks MX CD 上的“Setup.exe”安装程序图标来启动安装程序。
- ③ 在运行安装程序后，会不断显示安装提示信息，用户只需按照这些提示信息输入相关内容和选择有关选项进行安装。
- ④ 当系统提示程序安装完毕的信息后，单击“完成”按钮，重新启动计算机。

1.2 中文 Fireworks MX 的工作环境

在 Windows 系统下单击“开始”→“程序”→“Macromedia”→“Macromedia Fireworks MX”选单命令，或者双击 Windows 桌面上的“Macromedia Fireworks MX”图标，即可启动 Fireworks MX。在 Fireworks MX 启动后，会新建一个 Fireworks MX 文档（单击“文件”→“新建”选单命令，弹出“新建文档”对话框，单击“确定”按钮），再绘制一个矩形图形。此时的工作环境（也叫工作界面）如图 1.1 所示。可以看出，它是由标题栏、选单栏、“常用”工具栏、工具箱、文档窗口、“属性”面板、“修改”工具栏和状态栏等组成。

单击“窗口”选单中的二级选单项命令，可以打开或关闭各种面板及工具箱。单击“窗口”→“工具栏”→“常用”或“修改”选单项命令，可以打开或关闭“常用”工具栏和“修改”工具栏。单击“视图”→“状态栏”选单项命令，可以打开或关闭状态栏。

按 Tab 键，可以关闭所有已打开的面板和工具箱，再按 Tab 键，可再打开它们。由图 1.1 可以看出，Fireworks MX 工作环境的特点与 Dreamweaver MX, Flash MX 工作环境的特点基

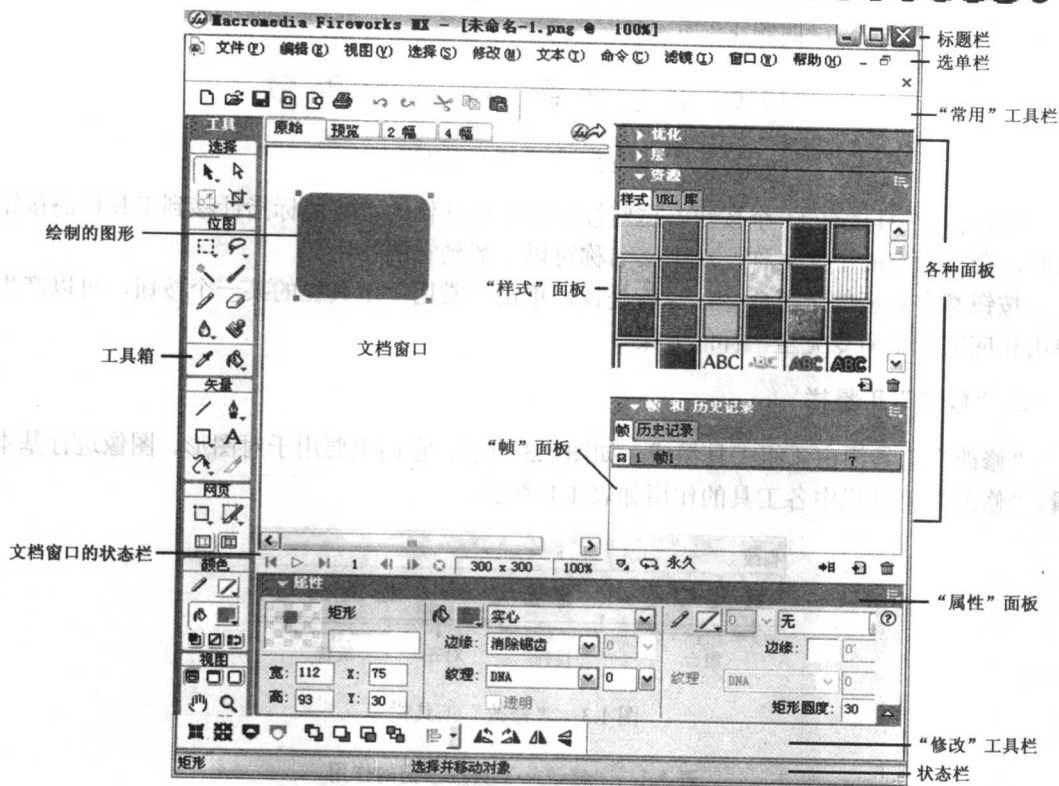


图 1.1 中文 Fireworks MX 的工作环境

本相同，而且使用方法也基本一样。

1.2.1 标题栏和选单栏

1. 标题栏

标题栏位于窗口的顶部，与其他的 Windows 窗口的作用和风格一样。它的最左边有一个图标，单击该图标，弹出一个选单，利用该选单可以进行窗口位置与大小的调整及关闭窗口。图标的右边显示“Macromedia Fireworks MX”和当前绘图文档的名称（默认名为“未命名-1.png”）。

2. 选单栏

选单栏在标题栏的下边，有 10 个主选单项。单击主选单项，会弹出它的子选单。单击选单之外的任何地方或按 Esc 键，可以关闭已打开的选单。在选单栏中，集成了 Fireworks MX 的几乎所有操作命令，包括“文件”（File）、“编辑”（Edit）、“视图”（View）、“选择”（Select）、“修改”（Modify）、“文本”（Text）、“命令”（Command）、“滤镜”（Filters）、“窗口”（Window）和“帮助”（Help）10 类。

1.2.2 “常用”工具栏和“修改”工具栏

1. “常用”工具栏

为了使用方便，Fireworks MX 把一些常用的文件操作和编辑命令以按钮的形式集中起来



构成“常用”工具栏，如图 1.2 所示。



图 1.2 “常用”工具栏

“常用”工具栏有 11 个按钮，这些按钮都是标准化的。将鼠标指针移到工具栏的按钮之上时，会显示它的中文名称，从中文名称可以了解到它的作用。

按钮都有对应的选单命令，也就是说，单击“常用”工具栏的某一个按钮，可以产生与单击相应的选单命令完全一样的效果。

2. “修改”工具栏

“修改”工具栏由 4 组工具组成，如图 1.3 所示。它们主要用于对图形、图像进行基本编辑。“修改”工具栏中各工具的作用如表 1.1 所示。

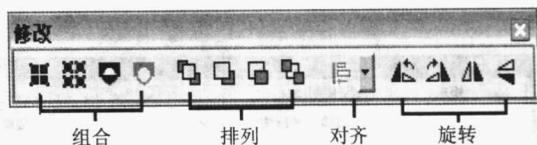


图 1.3 “修改”工具栏

表 1.1 “修改”工具栏按钮的作用

组	按钮	名称	作用
Grouping (组合)		Group (组合)	将选取的多个对象组合
		Ungroup (解散组合)	使组合的对象解散
		Join (合并)	连接两个矢量对象，组成复合路径，合并也叫连接
		Split (拆分)	将合并在一起的复合路径分离
Arranging (排列)		Bring to Front (置于最前)	将选取的对象放在其他所有对象的前面
		Bring Forward (前置)	将选取的对象向前放置
		Sent Backward (后置)	将选取的对象向后放置
		Sent to Back (置于最后)	将选取的对象放在其他所有对象的后面
Aligning (对齐)		Align Left (左对齐)	使选取的多个对象左对齐
		Center Vertical Axis (垂直居中对齐)	使选取的多个对象垂直居中对齐
		Align Right (右对齐)	使选取的多个对象右对齐
		Align Top (上对齐)	使选取的多个对象上对齐
		Center Horizontal Axis (水平居中对齐)	使选取的多个对象水平居中对齐
		Align Bottom (下对齐)	使选取的多个对象下对齐
		Distribute Width (横向分布)	使选取的多个对象横向均匀分布
		Distribute Height (纵向分布)	使选取的多个对象纵向均匀分布
Rotation (旋转)		Rotate 90° CCW (逆时针旋转 90°)	将选取的对象逆时针旋转 90°
		Rotate 90° CW (顺时针旋转 90°)	将选取的对象顺时针旋转 90°
		Flip Horizontal (水平翻转 180°)	将选取的对象水平翻转 180°
		Flip Vertical (垂直翻转 180°)	将选取的对象垂直翻转 180°



1.2.3 工具箱和面板

1. 工具箱

Fireworks MX 的工具箱集中了大量的选择、创建和编辑图像的常用工具，如图 1.4 所示。单击“窗口”→“工具”选单命令，可以打开或关闭工具箱。将鼠标指针移到工具箱的按钮之上时，会显示它的中文名称和快捷键。单击工具箱上带有黑三角的工具按钮（按下后稍停一段时间），会弹出一组工具按钮。例如，单击“指针”工具按钮，弹出的一组工具按钮如图 1.5 所示。要选择工具组中的工具，可按住鼠标左键并拖曳指针到展开的工具按钮之上，再放开鼠标左键即可。

当两个工具共享一个快捷键时（例如图 1.5 所示的两个工具共享一个快捷键 V 或 O），连续按快捷键可在两个工具之间切换，例如按 V 键或 O 键，可以在“指针”工具和“选择后方对象”工具之间切换。

单击一个工具按钮，“属性”面板就会发生相应的变化，每个工具都有它自己的“属性”面板，在“属性”面板内适当地修改相关的参数后再对对象进行操作，操作的结果将会有所不同。

由图 1.4 可以看出，工具箱中的工具可分为 6 类，分别放置在 6 个栏中：“选择”栏、“位图”栏、“矢量”栏、“网页”栏、“颜色”栏和“视图”栏。“选择”栏中的工具是用来选择画布中的一个或多个对象，变形对象，剪裁对象；“位图”栏中的工具是用来在位图中创建选区，绘制和加工处理位图；“矢量”栏中的工具是用来绘制和加工路径，输入文本，加工矢量图形；“网页”栏中的工具是用来创建热点和切片，显示或隐藏热点和切片；“颜色”栏中的工具是用来设置当前所使用的描边色和填充色两种颜色；“视图”栏中的工具是用来切换 3 种显示模式，改变图像的显示大小和显示部位。

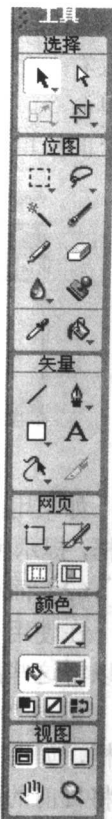


图 1.4 工具箱

2. 面板

面板也叫浮动面板。Fireworks MX 的面板包括“属性”面板、“层”面板、“帧”面板、“历史记录”面板、“库”面板、“URL”面板、“颜色混色器”面板、“样式”面板、“信息”面板、“行为”面板、“查找和替换”面板、“工程记录”面板和“对齐”面板等。其中“层”面板如图 1.6 所示。

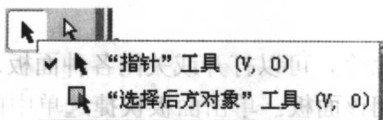


图 1.5 一组“指针”工具按钮

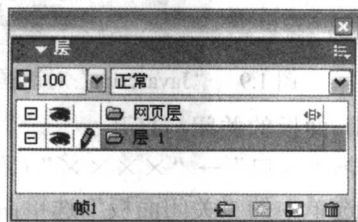


图 1.6 “层”面板

(1) 面板的组合与分离

几个面板可以组合在一起，也可以分别独立放置。如果要将一个面板（例如“层”面板，



如图 1.6 所示)与另外一个面板(例如“帧”面板,如图 1.7 所示)组合在一起。可以单击“层”面板右上角的按钮,弹出该面板的快捷选单,然后再单击该选单中的“将层组合到”→“帧”选单命令。组合到一起的“层”面板和“帧”面板,如图 1.8 所示。如果要将组合在一起的一个面板单独放置,可单击该面板快捷选单中的“将层组合到”→“新建面板组”选单命令。

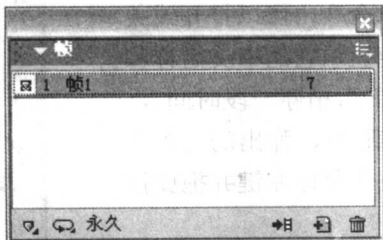


图 1.7 “帧”面板

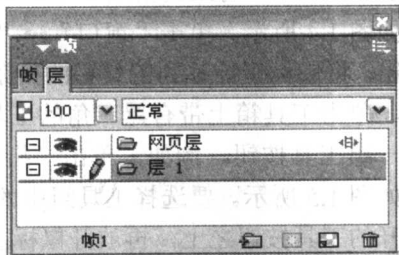


图 1.8 组合到一起的“层”和“帧”面板

如果用鼠标向外拖曳面板的选项卡(例如“层”面板的)，这时会弹出一个 Fireworks 提示框，提示用户要将该面板与其他面板组合在一起的方法，单击“确定”按钮可关闭该提示框。

(2) 面板布局的保存

在使用 Fireworks MX 的过程中，可能会经常使用一些面板并习惯一种面板的布局，这时可以将这些面板的布局方式保存起来，保存方法介绍如下。

单击“命令”→“面板布局设置”→“保存面板布局”选单命令，弹出“Javascript”对话框，如图 1.9 所示。在其文本框中输入一个名称(例如 A1)，然后单击“确定”按钮，即可将目前的面板布局保存。

如果以后要使用这种面板布局方式，可以单击“命令”→“面板布局设置”→“××××”(面板布局名称)选单命令。

(3) 面板组重命名

单击“层”面板右上角的按钮,弹出该面板的快捷选单,然后再单击该面板选单中的“重命名面板组”选单命令。此时面板组的名称可以修改,如图 1.10 所示。输入新的面板组名称,再单击其他地方即可完成面板组重命名的工作。

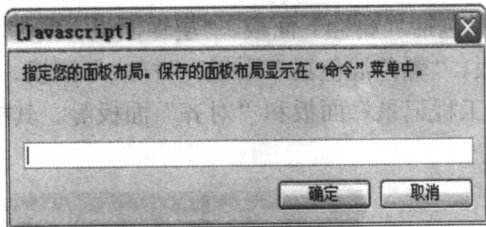


图 1.9 “Javascript”对话框

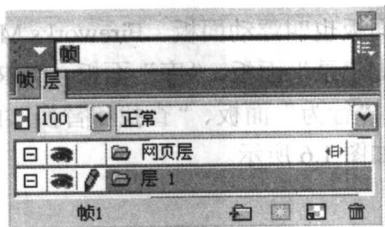


图 1.10 重命名面板组

(4) 面板的关闭与打开

单击“窗口”→“××××”(面板名称)选单命令，可以打开或关闭各种面板。单击面板快捷选单中的“关闭面板”选单命令，也可以关闭该面板；单击面板快捷选单中的“关闭面板组”选单命令，可以关闭该面板组。

(5) 面板的展开与收缩

单击面板左上角的按钮,可以使面板收缩,只保留它的标题栏。单击面板左上角的按钮,又可以使面板展开。



1.2.4 文档窗口和状态栏

1. 新建文档窗口

单击“文件”→“新建”选单命令，打开“新建文档”对话框，如图 1.11 所示。

此时可创建一幅新的 PNG 格式的图像文档。该对话框会保持上次创建新文档时的设置，以便在创建图像大小和画布颜色时作为参考。但是在往剪贴板中复制或剪切图像之后，再打开该对话框时，其画布设置为剪贴板中图像的大小。该对话框通过下面两栏设置参数。

● “画布大小”：用来设置所需要的画布尺寸，默认的尺寸单位是“像素”，也可以选择“英寸”或“厘米”，Fireworks MX 会自动计算相应宽度和高度对应的像素值，然后根据像素值来构建文档。

“分辨率”通常指的是每英寸的点数 (dpi)，一般将分辨率设置为 72 像素 / 英寸就足够了，设置得太高会占用较大的内存空间。

● “画布颜色”：用来设置画布的背景颜色。系统默认的背景色为白色；选择“透明”单选项，可设置背景是透明的；选择“自定义”单选项，可设置用户喜爱的画布背景颜色。单击“自定义”单选项右边的按钮，弹出“颜色”面板，如图 1.12 所示，利用该面板可以选择画布的背景颜色。

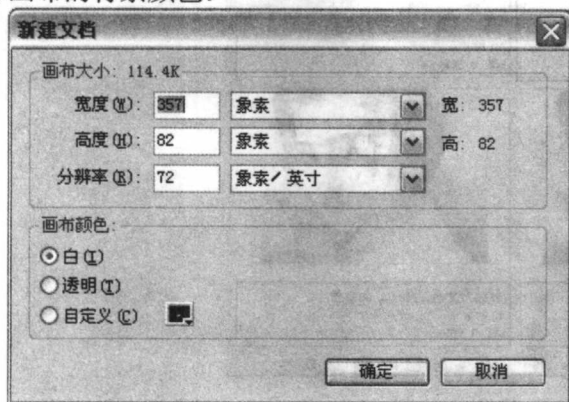


图 1.11 “新建文档”对话框

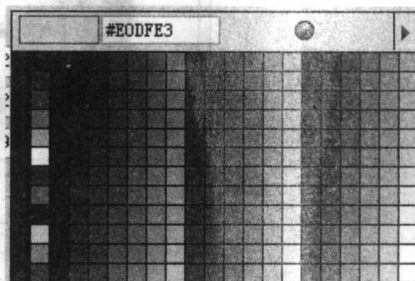


图 1.12 “颜色”面板

2. 文档窗口的特点

(1) 文档窗口的 4 种显示模式

文档窗口不仅是显示和编辑图像的窗口，还是预览图像优化效果的窗口。在文档窗口中包含了 4 个选项卡，具有 4 种不同的显示模式。

● “原始”模式：显示当前输出设置下的 PNG 文档，就是平常进行操作或编辑的状态，如图 1.13 所示。

● “预览”模式：显示当前输出设置下的图像在 IE 浏览器中的显示效果。

● “2 幅”模式：压缩预览，显示原始图像和 1 幅压缩后的图像以做比较。图 1.14 是“2 幅”显示模式下的显示效果，图像下边是图像的说明。

● “4 幅”模式：压缩预览，显示原始图像和 3 幅压缩后的图像以做比较，不同的压缩设置可以在优化面板和调色面板里进行改变。图 1.15 是“4 幅”显示模式下的显示效果。