

中文版 Fireworks CS4 标准实例教程

三维书屋工作室

胡仁喜 吴晓春 熊慧 等编著

动态网站与网页设计教学与实践丛书

Fireworks CS4 中文版标准实例教程

三维书屋工作室

胡仁喜 吴晓春 熊慧 等编著



机械工业出版社

本书重点介绍了 Fireworks CS4 中文版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 CS4 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 CS4 的新增特性,由浅入深来安排内容,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。

图书在版编目(CIP)数据

Fireworks CS4 中文版标准实例教程/胡仁喜等编著. —北京:机械工业出版社, 2009.4

(动态网站与网页设计教学与实践丛书)

ISBN 978-7-111-26738-6

I. F… II. 胡… III. 主页制作—图形软件, Fireworks CS4—教材
IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 049898 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

2009 年 4 月第 1 版第 1 次印刷

184mm×260mm·11.5 印张·281 千字

0001—4000 册

标准书号:ISBN 978-7-111-26738-6

ISBN 978-7-89451-054-9 (光盘)

定价:26.00 元(含 1DVD)

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) 68327259

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 CS4 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 ADOBE 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,如 Dreamweaver 等环境下。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。

本书在内容安排上首先简单介绍了 Fireworks CS4 的新增特性,之后重点介绍了 Fireworks CS4 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 CS4 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 CS4 的新增特性,由浅入深来安排内容,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。

本书由三维书屋工作室总策划,主要由胡仁喜、吴晓春、熊慧编写,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,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,恳请广大读者登录网站 www.bjsanweishuwu.com 或联系 win760520@126.com 提出宝贵的批评意见。

作者

目 录

前言

第1章 初识Fireworks CS4	1
1.1 Fireworks CS4 的新功能	1
1.2 基础知识	2
1.2.1 位图与矢量图	3
1.2.2 分辨率	3
1.2.3 色彩模式	3
1.3 基本操作	4
1.3.1 认识Fireworks CS4 的工作界面	4
1.3.2 菜单的使用	4
1.3.3 工具箱的使用	5
1.3.4 修改工具栏的使用	6
1.3.5 面板的使用	6
1.3.6 文件的操作	7
1.3.7 导入图像	10
1.3.8 辅助设计工具的使用	10
1.4 本章小结	13
思考与练习	13
第2章 绘制图像	14
2.1 矢量对象	14
2.1.1 形状工具的使用	15
2.1.2 形状工具使用示例——夜空	15
2.1.3 自由路径	16
2.1.4 自由路径工具使用示例——鲜花	17
2.1.5 笔触	18
2.1.6 笔触使用示例——蓝天白云	20
2.1.7 填充效果	21
2.1.8 填充效果示例——彩虹	21
2.2 位图对象	22
2.2.1 创建位图图像	22
2.2.2 选取位图区域	23
2.2.3 选取工具的使用——沙漠之花	25
2.2.4 位图工具的使用	26
2.2.5 位图工具使用示例——海市蜃楼	26

2.3	本章小结.....	27
	思考与练习.....	27
第3章	编辑图像.....	28
3.1	编辑工具.....	29
3.1.1	选择对象.....	29
3.1.2	图像修改工具.....	30
3.1.3	图像修改示例——羽毛.....	35
3.1.4	路径修改工具.....	36
3.1.5	路径修改示例——花瓣按钮.....	39
3.2	图像的变形.....	40
3.2.1	缩放对象.....	41
3.2.2	倾斜对象.....	41
3.2.3	扭曲对象.....	41
3.2.4	旋转对象.....	42
3.2.5	数值变形.....	42
3.2.6	图像变形示例——旋转图案.....	43
3.3	复制、对齐、组合图像.....	44
3.3.1	复制、重制、克隆图像.....	44
3.3.2	对齐图像.....	44
3.3.3	设置叠放次序.....	44
3.3.4	组合/取消组合.....	44
3.4	样式.....	45
3.4.1	应用样式.....	45
3.4.2	编辑样式.....	46
3.4.3	样式应用示例——五子棋.....	47
3.5	颜色管理.....	48
3.5.1	颜色选择板.....	48
3.5.2	混色器.....	48
3.5.3	颜色使用示例——星光.....	49
3.6	撤销/恢复操作.....	50
3.6.1	撤销/恢复操作.....	50
3.6.2	【历史记录】面板的使用.....	50
3.6.3	历史记录使用示例——立体字.....	50
3.7	本章小结.....	51
	思考与练习.....	51
第4章	文字的使用.....	51
4.1	文本对象.....	51
4.1.1	输入/导入文本.....	51

4.1.2	编辑文本.....	52
4.1.3	编辑文本示例——透视文字.....	53
4.2	文本与路径.....	54
4.2.1	将文本附加到路径.....	54
4.2.2	文本与路径分离.....	55
4.2.3	将文本转换为路径.....	55
4.2.4	文本与路径示例——特殊造型文字.....	55
4.3	文本特效.....	56
4.3.1	空心文字.....	56
4.3.2	图案文字.....	57
4.3.3	玻璃文字.....	58
4.4	本章小结.....	59
	思考与练习.....	59
第5章	元件和图层.....	60
5.1	元件与实例.....	61
5.1.1	创建元件.....	61
5.1.2	编辑元件.....	63
5.1.3	导入/导出元件.....	64
5.1.4	元件使用示例——缠绕的线条.....	64
5.2	混合模式.....	64
5.2.1	混合模式简介.....	65
5.2.2	混合模式示例——宝石花.....	65
5.3	图层的操作.....	66
5.3.1	新建图层.....	66
5.3.2	显示与隐藏图层.....	66
5.3.3	排列图层.....	66
5.3.4	删除图层.....	67
5.3.5	图层操作示例——2008 奥运福娃.....	67
5.4	图层蒙版.....	68
5.4.1	矢量蒙版.....	68
5.4.2	位图蒙版.....	69
5.4.3	贴入内部.....	69
5.4.4	组合蒙版.....	70
5.4.5	编辑蒙版和对象.....	70
5.4.6	蒙版使用示例——相片合成.....	71
5.5	本章小结.....	73
	思考与练习.....	73
第6章	滤镜和效果.....	73

6.1	滤镜的基本操作	74
6.2	使用内置滤镜	74
6.2.1	新增杂点	74
6.2.2	模糊	75
6.2.3	锐化	76
6.2.4	亮度/对比度	77
6.2.5	反转	78
6.2.6	调整色阶	78
6.2.7	色相/饱和度	79
6.2.8	曲线	79
6.2.9	查找边缘	80
6.2.10	转换为 Alpha	81
6.3	安装 Photoshop 滤镜	81
6.4	滤镜应用实例	81
6.4.1	实例制作一: 雨景	81
6.4.2	实例制作二: 霓虹灯效果	82
6.4.3	实例制作三: 极光字	83
6.5	特效的基本操作	85
6.6	Fireworks CS4 效果介绍	86
6.6.1	斜角	86
6.6.2	浮雕	86
6.6.3	阴影	87
6.6.4	光晕	88
6.6.5	颜色填充	88
6.7	自定义效果	88
6.8	效果应用实例	89
6.8.1	实例制作一: 巧克力按钮	89
6.8.2	实例制作二: 木纹画	91
6.8.3	实例制作三: 网页图标	92
6.9	本章小结	94
	思考与练习	94
第7章	HTML 基础	94
7.1	HTML 简介	94
7.1.1	HTML 语言简介	94
7.1.2	URL 简介	95
7.1.3	HTML 基本语法	95
7.2	常用标记介绍	98
7.3	复制 HTML 代码	100
7.4	本章小结	100

思考与练习.....	100
第8章 动态效果设计.....	102
8.1 动画元件.....	102
8.1.1 创建/编辑动画元件.....	102
8.1.2 编辑动画路径.....	103
8.1.3 实例制作: 礼花绽放.....	104
8.2 动画状态.....	105
8.2.1 添加与删除状态.....	105
8.2.2 重新排序状态.....	106
8.2.3 编辑状态中的对象.....	106
8.2.4 洋葱皮技术.....	108
8.2.5 设置状态延迟时间.....	109
8.2.6 设置动画循环.....	109
8.2.7 插帧动画.....	110
8.2.8 切片动画.....	111
8.2.9 优化动画.....	111
8.2.10 导出动画.....	115
8.2.11 实例制作: 动态分割条.....	115
8.3 热点和切片.....	117
8.3.1 创建热点.....	117
8.3.2 编辑热点.....	118
8.3.3 URL 面板.....	120
8.3.4 导出图像映射.....	121
8.3.5 实例制作: 建立图像映射.....	121
8.3.6 创建切片.....	122
8.3.7 编辑切片.....	124
8.3.8 创建文本切片.....	125
8.3.9 导出切片.....	126
8.3.10 实例制作: 对图像进行切片.....	128
8.4 行为.....	130
8.4.1 简单变换图像.....	130
8.4.2 交换图像.....	131
8.4.3 设置导航栏图像.....	131
8.4.4 设置弹出菜单.....	133
8.4.5 设置状态栏文本.....	135
8.4.6 行为的触发事件.....	135
8.4.7 实例制作: 动态按钮.....	135
8.5 本章小结.....	137
思考与练习.....	137

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.....	139
9.2.2 优化 GIF 和 PNG-8 图像.....	140
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.....	144
9.3.3 导出图层或状态.....	144
9.3.4 导出 CSS 层.....	145
9.3.5 导出 Adobe PDF.....	146
9.4 优化示例——图像清晰化.....	146
9.5 本章小结.....	147
思考与练习.....	147
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.....	154
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.....	167
10.12 交互网页.....	171

第1章 初识 Fireworks CS4



知识重点

- ◆ Fireworks CS4 的新功能
- ◆ 基础知识
- ◆ 基本操作

1.1 Fireworks CS4 的新功能

Adobe 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 CS4 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。

- ◆ 改进的性能和稳定性: 使用 Fireworks CS4 从文件打开和保存到元件更新, 以及密集的位图和矢量操作等整体性能增强, 让用户能够更快速有效地工作。
- ◆ 全新用户界面: Fireworks CS4 使用简单易用的通用用户界面设计, 用户可以从其他 Creative Suite 应用程序 (如 Adobe Photoshop® CS4、Illustrator® CS4 和 Flash® CS4 Professional) 轻松切换到本产品。
- ◆ 基于 CSS 的布局: 用户现在可以在 Fireworks CS4 功能强大的图形环境中设计完整的网页, 然后一次性导出符合标准、基于 CSS 且附有外部样式表的标准网页兼容布局。可以从最常用的 6 个版面之一着手, 并使用自动边缘和边距检测合并前景和背景图形。将 Fireworks 富元件拖放到 Fireworks 布局上, 指定标题、链接和表单属性以进行精确的 CSS 控制。
- ◆ 导出 Adobe PDF: 从 Fireworks 设计组件复合生成高精度、交互式且安全的 PDF 文档, 以增强客户端通信。可以为查看以及打印、复制和注释等其他任务单独创建密码来保护您的设计。
- ◆ 动态样式: 使用专业设计的样式或自定义样式集自定义 Fireworks 对象或文本。修改一个样式源即可更新样式所有实例的已应用效果、颜色和文本属性。使用增

强的样式面板可以提高工作效率。单击图标，可以在默认 Fireworks 样式、当前文档样式或其他库样式之间进行选择，轻松访问多个样式集。

- ◆ **Adobe 文字引擎：**Fireworks CS4 现在也具备 Photoshop 和 Illustrator 用户熟悉的“Adobe 文字引擎”，可使用其增强的排版能力实现出众的字体设计；可以从 Illustrator (CS3 和 CS4) 以及 Photoshop (CS3 和 CS4) 导入或复制/粘贴双字节字符，并保持相同的清晰度；可以在紧凑的文本徽标路径内浮动文字。
- ◆ **工作区改进：**将智能辅助线快速置入画布中，以实现快速准确地定位和测量画布上的辅助线和元素。当在画布上将辅助线拖动到位时，警告屏幕会表明相应位置。就地元件编辑可使用设计的其余部分来精确美化内容中的元件；扩展的 9 切片缩放工具现在可应用于画布上的任何对象，而不仅仅是元件。
- ◆ **可自定义、重用的资产：**借助公用库启动您的设计流程，这是一个由 Web 和软件应用程序、界面及网站中常用的图形元件、表单元素、文本符号和动画组成的库。使用您的自定义符号和样式扩大集合，继续推动快速设计。
- ◆ **集成 Adobe Kuler：**在 Fireworks CS4 中可以直接访问 Adobe Kuler 在线服务提供的最新颜色主题以采样并应用于用户的 Web 设计。也可以调制出和谐的颜色供自己使用或上传到 Kuler。
- ◆ **Adobe AIR 创作：**在 Fireworks CS4 中可以将 Adobe AIR 原型直接创建为点进模型，并可随时部署到 HTML 和 CSS、Flex 或 SWF。轻松转换您的点进模型。
- ◆ **集成 Adobe ConnectNow：**在 Fireworks CS4 中可以借助 Adobe ConnectNow 服务连通客户与设计人员，使他们能跨越平台和所在国家/地区、通过实时在线会议实现全屏共享。生成高清晰 PDF 文件或交互式 HTML 组件供查看。创建一个可在任何平台上运行的 Adobe AIR 原型。

1.2 基础知识

使用 Fireworks CS4 之前，先了解一下相关的基本概念。如果对这些知识比较熟悉，可以略过这一部分；如果是新手上路，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。

位图也叫做栅格图，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,一般地,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出一致的外观。

1.3 基本操作

1.3.1 认识 Fireworks CS4 的工作界面

单击【开始】/【程序】/【Adobe】/【Adobe Fireworks CS4】命令启动 Fireworks CS4 软件,如图 1-1 所示。

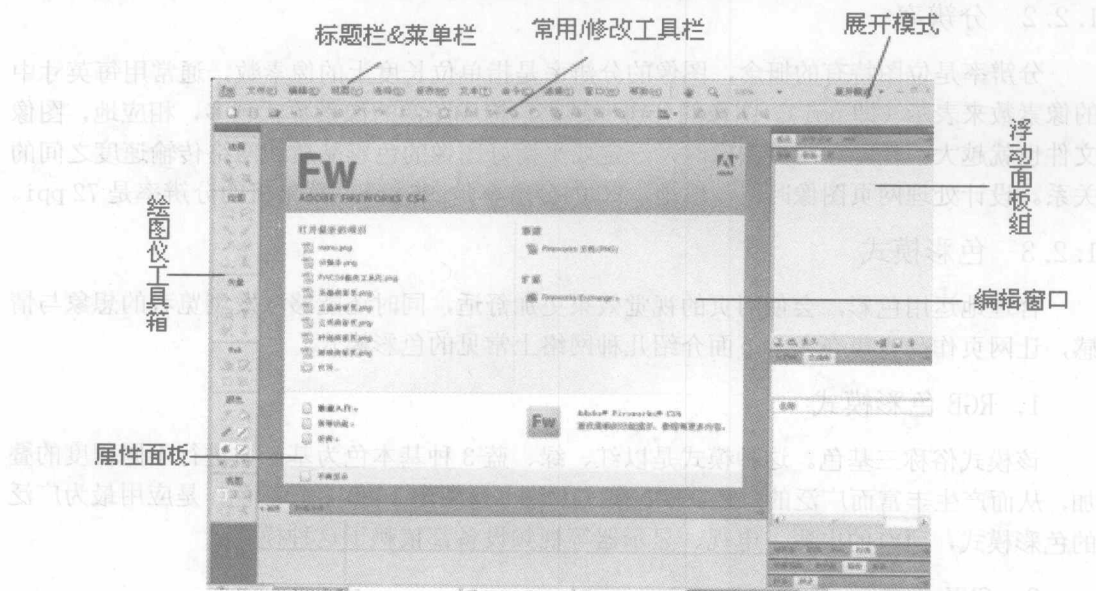


图 1-1 Fireworks CS4 工作界面

Fireworks CS4 的工作界面主要由标题栏/菜单栏、常用/修改工具栏、绘图仪工具箱、编辑窗口及多个浮动面板组成。Fireworks CS4 对界面进行了优化，采用了全新的 CS4 风格，把标题栏与菜单栏和视图工具合在一起，使得界面整体感觉更为人性化，工作区域进一步扩大。

单击标题栏右上角的【展开模式】按钮，可以快速更换界面右侧浮动面板的外观模式。

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 CS4 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，主要由选择工具、位图工具、矢量工具、网页工具、颜色工具、视图工具组成。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。

Fireworks CS4 的绘图工具箱（如图 1-2 所示）相比以前版本变化不大，在【矢量】工具栏的矩形工具组中增添了一个度量工具和箭头线工具。度量工具可以轻松测量画布中指定对象或位图中指定区域的尺寸；箭头线工具则可以绘制各式各样的箭头线。

此外，Fireworks CS4 扩展了 9 切片缩放的功能，不仅可以缩放元件，还可以缩放标准对象。

因此，在【选择】工具栏的变换工具组中新增了一个 9 切片缩放工具，用于缩放画布上的标准对象。

图 1-2 Fireworks CS4 的工具箱

图 1-3 修改工具栏

立前機建表以匯出自由區 機區 3/29 卡標添增 加製立通合一製成車 3卡 2003 10/1

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【形状】面板以选项卡形式从面板组合中拆分出来，具体操作如下：

(1) 将鼠标指针移动到【形状】面板的选项卡页签上。

(2) 按下鼠标左键拖动【形状】面板到需要停靠的地方。

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。

2. Fireworks CS4 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，或者根据需要将层在多帧之间共享。
- ◆ 状态：在 Fireworks CS4 之前的版本中，该面板称之为帧面板。通过状态面板，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。Fireworks CS4 改进了样式面板，可以在默认 Fireworks 样式、当前文档样式或其他库样式之间进行选择，轻松访问多个样式集。
- ◆ 文档库：通过将元件从文档库中拖到文档工作区可以迅速创建 Fireworks 的一个实例，创建的实例同文档库中的元件有对应的动态链接，可以通过在文件库中修改元件，从而自动对所有实例进行修改。
- ◆ 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。
- ◆ 形状：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。还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【确定】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 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  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 CS4 中有以下 3 种方法保存文件：

- ✧ 单击【文件】/【保存】命令，或按 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 CS4 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 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大小，方法如下：

- 1) 执行【修改】/【画布】/【画布大小】命令打开【画布大小】，如图 1-4 所示。
- 2) 在【新尺寸】区域输入画布新的高度和宽度值，从下拉列表中选择数值的单位。
- 3) 【锚定】区域中的按钮表示画布扩展或收缩的方向，默认状态下是中间的按钮被按下，表明画布向四周均匀扩展或收缩，也可以根据需要，单击相应的方向按钮。
- 4) Fireworks CS4 支持在单个 PNG 文件中创建多个页面，所以，如果只要改变当前页