

动态网站与网页设计教学与实践丛书

Fireworks CS4

入门与提高 实例教程

三维书屋工作室

胡仁喜 刘昌丽 熊慧 等编著

 机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

动态网站与网页设计教学与实践丛书

Fireworks CS4 入门与提高实例教程

胡仁喜 刘昌丽 熊慧 等编著

张静 (CIP) 目录编委会

北京 第一版 第一印 中国铁道出版社 2009.3

ISBN 978-7-113-10000-0

定价：29.00元

（含10%增值税）

（含10%增值税）

（含10%增值税）

（含10%增值税）

（含10%增值税）

（含10%增值税）

（含10%增值税）

（含10%增值税）

（含10%增值税）

（含10%增值税）



中国铁道出版社 北京 100044

（含10%增值税）

（含10%增值税）

机械工业出版社

（含10%增值税）

本书首先简单介绍了 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 3 篇 14 章, 第 1 篇快速入门, 包括认识 Fireworks CS4、Fireworks CS4 的文件操作、对象的简单操作、矢量图像和位图图像、文本对象和效率工具; 第 2 篇技能提高, 包括元件、样式、层、滤镜和效果、按钮、动画和效果、热点和切片的使用以及优化和导出, 同 Dreamweaver 等网页制作软件的结合应用; 第 3 篇实例, 给出了 Fireworks 在不同应用领域中的操作实例, 包括制作静态对象、动画和 Web 页的简单工具, 并给出不同风格的设计供读者学习参考。

本书在章节安排上由浅入深, 适合刚入门的网站设计人员使用, 也可以作为熟练的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。

图书在版编目(CIP)数据

Fireworks CS4 入门与提高实例教程/胡仁喜等编著. —2 版. —北京: 机械工业出版社, 2009. 3

(动态网站与网页设计教学与实践丛书)

ISBN 978 - 7 - 111 - 26470 - 5

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 034069 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 2 版第 1 次印刷

184mm × 260mm · 17.75 印张 · 438 千字

0001—4000 册

标准书号: ISBN 978 - 7 - 111 - 26470 - 5

ISBN 978 - 7 - 89451 - 021 - 1(光盘)

定价: 40.00 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) 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,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编程代码,如 JavaScript 语言,了解不多的情况下,完成效果丰富的网页制作。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 CS4 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、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。

本书在内容的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 3 篇 14 章,第 1 篇 Fireworks CS4 快速入门,包括认识 Fireworks CS4 的工作界面、Fireworks CS4 的文档操作、对象的简单操作、矢量图像和位图图像、文本对象和效率工具;第 2 篇 Fireworks CS4 技能提高,包括元件、样式、层、滤镜和效果、按钮、动画和行为、热点和切片的使用以及优化与导出,HTML 代码的使用;第 3 篇 Fireworks CS4 实战演练,给出了 Fireworks 在不同应用领域中的实例操作,包括制作静态对象、动画和 Web 页的简单工具,并给出不同风格的设计供读者学习参考。

本书考虑了 Fireworks CS4 的新增特性,由浅入深来安排内容,在安装和熟悉了 Fireworks CS4 的工作环境之后,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 真正的可爱之处。另外,本书的内容适合刚入门的网站设计人员,也可以作为熟练的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。

随书配赠多媒体光盘,包含全书实例操作过程配音讲解录屏 AVI 文件和实例结果文件和素材文件,以及专为老师教学准备的 Powerpoint 多媒体电子教案。

本书主要由胡仁喜、刘昌丽和熊慧编写,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。同时,也深深感谢支持和关心本书出版的所有朋友。

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。欢迎登录 www.Bjsanweishuwu.com 进行讨论。

作 者

目 录

前言

第1篇 Fireworks CS4 快速入门

第1章 认识Fireworks CS4	2
1.1 Fireworks CS4 的新功能	2
1.2 Fireworks CS4 的工作环境	3
1.2.1 标题栏	4
1.2.2 菜单栏	4
1.2.3 常用工具栏	4
1.2.4 工具箱	5
1.2.5 文档编辑窗口	6
1.2.6 修改工具栏	6
1.2.7 面板	7
1.3 思考题	11
1.4 动手练一练	11
第2章 Fireworks CS4 的文档操作	13
2.1 概述	13
2.2 使用文档	14
2.2.1 创建新文档	14
2.2.2 打开、关闭、保存文档	15
2.2.3 图像的导入	15
2.2.4 插入其他文件中的对象	16
2.2.5 从扫描仪或数码相机中导入图像	17
2.3 显示文档	17
2.3.1 直接调整文档的显示比例	17
2.3.2 使用缩放工具	18
2.3.3 使用手形工具	19
2.3.4 完全显示和草图显示	19
2.3.5 Macintosh 灰度系数	19
2.4 标尺、辅助线和网格	20
2.4.1 标尺	20
2.4.2 辅助线	20
2.4.3 网格	22
2.5 画布与文档的属性	23
2.5.1 改变画布大小	23
2.5.2 改变画布颜色	24
2.5.3 旋转画布	24

2.5.4	修剪、符合画布	25
2.5.5	改变图像大小	26
2.6	思考题	27
2.7	动手练一练	27
第3章	对象的简单操作	28
3.1	选择对象	28
3.1.1	选择工具	28
3.1.2	选择单个对象	29
3.1.3	选择多个对象	29
3.1.4	选择被遮挡的对象	29
3.1.5	选中文档中的所有对象	30
3.1.6	选择位图对象	30
3.1.7	使用图层面板选择对象	30
3.1.8	隐藏对象的路径和边缘	30
3.2	对象的基本操作	31
3.2.1	移动对象	31
3.2.2	对象的剪切、复制、制作复本、克隆	31
3.2.3	删除对象	32
3.2.4	对齐多个对象	32
3.2.5	设置对象的叠放次序	32
3.2.6	组合与取消组合	33
3.2.7	对象的变换	34
3.3	颜色管理	38
3.3.1	颜色	38
3.3.2	颜色选择板	39
3.3.3	混色器	40
3.4	思考题	42
3.5	动手练一练	42
第4章	矢量图像和位图图像	43
4.1	矢量图像和位图图像的基本概念	43
4.1.1	矢量图像	43
4.1.2	位图图像	44
4.2	矢量对象	44
4.2.1	基本矢量对象	44
4.2.2	自由路径	47
4.2.3	笔触	48
4.2.4	填充	51
4.2.5	编辑路径	52
4.2.6	联合、交集、打孔、裁切	54

68	4.2.7 建立路径	55
69	4.2.8 矢量图形的绘制	56
78	4.3 位图的操作	59
79	4.3.1 位图编辑模式	59
80	4.3.2 像素的选取	60
80	4.3.3 位图的编辑	62
85	4.4 思考题	63
89	4.5 动手练一练	63
95	第5章 文本对象和效率工具	65
95	5.1 输入和编辑文本	64
98	5.1.1 输入和移动文本	64
98	5.1.2 编辑文本	65
98	5.2 文本与路径	68
98	5.2.1 将文本附加到路径	68
100	5.2.2 将文本附加到路径内	69
100	5.2.3 将文本转换为路径	70
100	5.3 导入文本	70
100	5.3.1 导入 ASCII 码文本	71
100	5.3.2 导入 RTF 文件	71
100	5.3.3 从 Photoshop 导入文本	71
100	5.3.4 处理丢失的字体	72
100	5.4 文本特效处理	72
100	5.4.1 立体效果文字	72
100	5.4.2 浮雕效果	73
100	5.4.3 特殊造型文字效果	74
100	5.4.4 空心文字特效	75
100	5.5 效率工具	76
100	5.5.1 概述	76
100	5.5.2 查找和替换	77
100	5.5.3 批处理	79
100	5.6 思考题	83
100	5.7 动手练一练	83
100	第2篇 Fireworks CS4 技能提高	86
100	第6章 元件、样式和层	86
100	6.1 元件与实例	86
100	6.1.1 概述	86
100	6.1.2 创建元件	87
100	6.1.3 添加实例	89
100	6.1.4 元件操作	90

151	6.1.5 元件的导出、导入	90
151	6.1.6 创建插帧实例	91
151	6.2 样式	93
151	6.2.1 认识样式	93
151	6.2.2 应用样式	94
151	6.2.3 编辑样式	95
151	6.2.4 导入和导出样式	98
151	6.3 层的使用	100
151	6.3.1 认识层和层面板	100
151	6.3.2 层的基本操作	101
151	6.3.3 在层中编辑对象	103
151	6.3.4 使用合成技术	105
151	6.3.5 蒙板	108
151	6.4 思考题	112
151	6.5 动手练一练	112
151	第7章 滤镜和效果	113
151	7.1 使用滤镜	113
151	7.1.1 概述	113
151	7.1.2 滤镜的基本操作	114
151	7.1.3 使用 Fireworks 的内置滤镜	114
151	7.1.4 使用 Eye Candy 滤镜	124
151	7.1.5 安装 Photoshop 滤镜	125
151	7.2 在图像中使用特效	126
151	7.2.1 概述	126
151	7.2.2 应用活动特效	127
151	7.2.3 自定义的特效和特效组合	130
151	7.2.4 认识 Fireworks 中的活动特效	130
151	7.3 思考题	134
151	7.4 动手练一练	134
151	第8章 按钮、动画和行为	136
151	8.1 按钮和导航条	136
151	8.1.1 概述	136
151	8.1.2 创建和导出按钮	137
151	8.1.3 绘制导航条	142
151	8.2 制作动画	143
151	8.2.1 概述	143
151	8.2.2 规划动画	144
151	8.2.3 管理状态	144
151	8.2.4 在状态中编辑对象	146

8.2.5	控制动画	150
8.2.6	导出动画	151
8.2.7	创建切片动画	154
8.3	行为	155
8.3.1	概述	155
8.3.2	Fireworks 自带的行为	156
8.3.3	行为的触发事件	160
8.4	思考题	161
8.5	动手练一练	161
第9章	使用热点和切片	162
9.1	热点	162
9.1.1	概述	162
9.1.2	创建和编辑热点	163
9.1.3	为热点分派链接地址	165
9.1.4	设置图像映像选项	168
9.1.5	导出图像映像	168
9.2	切片	169
9.2.1	概述	169
9.2.2	创建切片	171
9.2.3	编辑切片对象	174
9.2.4	为切片分派 URL	177
9.2.5	创建文本切片	178
9.2.6	导出切片	178
9.3	思考题	181
9.4	动手练一练	181
第10章	优化与导出	182
10.1	优化图像	182
10.1.1	概述	182
10.1.2	基本的优化操作	183
10.1.3	选择适当的文件格式	187
10.1.4	对 GIF 和 PNG 选择优化设置	190
10.1.5	JPEG 选择优化设置	197
10.2	导出	199
10.2.1	概述	199
10.2.2	使用导出向导	199
10.2.3	导出预览	200
10.2.4	导出图层或图帧	202
10.2.5	导出 CSS 层	203
10.2.6	导出 Adobe PDF	203

10.2.7 利用复制和粘贴操作导出路径.....	204
10.3 思考题.....	205
10.4 动手练一练.....	205
第 11 章 HTML 代码的使用.....	206
11.1 Internet 基础.....	206
11.1.1 Internet 简介.....	206
11.1.2 万维网的定义.....	207
11.1.3 HTML 语言.....	207
11.1.4 URL 简介.....	210
11.2 Dreamweaver 中的应用.....	211
11.2.1 导出图片至 Dreamweaver.....	211
11.2.2 在 Dreamweaver 中的图像优化.....	212
11.2.3 在 Dreamweaver 中的图像编辑.....	214
11.2.4 加入 CSS 图层.....	215
11.2.5 在 Dreamweaver 中使用行为.....	216
11.3 HTML 代码的复制.....	217
11.3.1 Fireworks 常用的标记.....	218
11.3.2 复制映射图的代码.....	218
11.3.3 复制 JavaScript.....	219
11.3.4 复制切片的代码.....	221
11.4 思考题.....	221
11.5 动手练一练.....	221
第 3 篇 Fireworks CS4 实战演练	
第 12 章 制作静态图像.....	224
12.1 制作网页的图标.....	224
12.2 制作“巧克力按钮”.....	226
12.3 制作闪存盘图形.....	228
12.4 制作缠绕的线条.....	231
12.5 制作透明胶效果.....	232
12.6 制作羽毛效果.....	233
12.7 照片的处理.....	236
12.8 思考题.....	238
第 13 章 制作动态实例.....	239
13.1 制作动画图徽.....	239
13.2 动态滚图.....	242
13.3 动画雪景.....	245
13.4 礼花效果.....	247
13.5 制作一个动态归途.....	248
13.6 制作动态的网页分隔条.....	251

第 1 篇 Fireworks CS4 快速入门



第 1 章 认识 Fireworks CS4



第 2 章 Fireworks CS4 的文档操作



第 3 章 对象的简单操作



第 4 章 矢量图像和位图图像



第 5 章 文本对象和效率工具

第 1 章 认识 Fireworks CS4

本章重点

本章重点介绍了 Fireworks CS4 的新增功能和 Fireworks CS4 的工作环境,包括菜单栏、常用工具栏和工具箱,以及如何修改工具栏来方便自己的操作。

学习目的

- 了解 Fireworks CS4 的功能和新特性
- 熟悉 Fireworks CS4 的工作环境
- 掌握常用工具栏的作用和工具箱的功能,并学会对工具栏进行编辑

1.1 Fireworks CS4 的新功能

World Wide Web 目前已是人们生活中必不可少的一部分,它需要各种形式的(静态的、动态的和交互的)图形、图表、徽标、符号和图标,以便向人们展现出各种生动的色彩和图像。

在使用 Fireworks 之前,大多数设计者需要使用多种不同的工具来完成设计目的,任何一个小的创作都要完成以下操作:

- (1) 在矢量绘图工具(比如 Freehand)中进行布局。
- (2) 在图片编辑工具(比如 Photoshop)中进行进一步处理。
- (3) 利用诸如 Debabelizer 一类的优化工具来保证使用的颜色适合于 Web 使用。

由于没有一个工具可以完成所有工作,所以需要掌握许多工具,并且在修改图片时还存在需要重建图片等问题。而 Fireworks 立足于 Web 应用,最新版的 Flash CS4 能与其他 Adobe 创作软件(如 Dreamweaver、Flash、Photoshop、Illustrator 等)高效集成,精确一致地在各种应用程序之间交换设计、资源和代码。它还可以对图像进行优化处理,是最高效的快速网站原形和用户界面的设计环境,是广大网页图像设计者的首选 Web 图形工具软件。作为新一代图形软件,Fireworks CS4 不仅继承了以往 Fireworks 的强大功能,并增添了许多新的特性:

➤ 改进的性能: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 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。

➤ **Adobe PDF 导出：**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。

➤ **动态样式和改进的样式面板：**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、重用的资源：**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。使用您的自定符号和样式扩大集合，继续推动快速设计。

➤ **Adobe Kuler 集成：**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。

➤ **Adobe ConnectNow 集成：**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 Fireworks CS4 的工作环境

启动 Fireworks CS4 并打开一个图片文件后，其操作界面便会出现于屏幕上，如图 1-1 所示。Fireworks CS4 的操作界面主要由标题栏、菜单栏、常用工具栏、工具箱、文档编辑窗口、修改工具栏及多个面板几个部分组成。本节简单介绍其中主要部分，以便读者先对

Fireworks CS4 有个简单的了解。各部分具体应用将在以后的章节中进行详细介绍。



图 1-1 Fireworks CS4 的操作界面

1.2.1 标题栏

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, 为用户提供了良好的视觉体验。

单击标题栏右上角“展开模式”按钮, 可以快速更换界面右侧的浮动面板的外观模式。

1.2.2 菜单栏

Fireworks CS4 的菜单栏如图 1-2 所示。

文件(F) 编辑(E) 视图(V) 选择(S) 修改(M) 文本(T) 命令(C) 滤镜(L) 窗口(W) 帮助(H)

图 1-2 菜单栏

1.2.3 常用工具栏

Fireworks CS4 为了方便用户的使用, 将一些使用频率较高的菜单命令以图形按钮的形式放在一起, 组成了常用工具栏, 如图 1-3 所示。用户只需单击工具栏上的按钮, 就可以执行该按钮所代表的操作。



图 1-3 常用工具栏

常用工具栏主要显示了文档操作的一些最常用命令。如果当前操作界面上没有显示该工具栏, 请选择“窗口”|“工具栏”|“主要”命令打开。各个按钮选项的意义及功能如下:

■新建: 创建一个新的图像文件。对应于“文件”|“新建”命令。

■保存: 保存当前编辑的图像文件。对应于“文件”|“保存”命令。

- ☞ **“打开”**：打开一个已存在的图像文件。对应“文件”|“打开”命令。
- ☞ **“导入”**：导入一幅图像，对应于“文件”|“导入”命令。
- ☞ **“导出”**：导出一幅图像，对应于“文件”|“导出”命令。
- ☞ **“打印”**：将编辑的图像文件输出到打印设备。对应“文件”|“打印”命令。
- ☞ **“撤消”**：撤消以前对对象的错误操作。对应于“编辑”|“撤消”命令。
- ☞ **“重作”**：重复最近一次撤消的操作。对应于“编辑”|“重作”命令。
- ☞ **“剪切”**：复制选定对象到剪切板中并删除原来对象。对应“编辑”|“剪切”命令。
- ☞ **“复制”**：复制选定的对象到剪切板中。对应于“编辑”|“复制”命令。
- ☞ **“粘贴”**：将剪切板中的对象粘贴到舞台。对应于“编辑”|“粘贴”命令。

1.2.4 工具箱

使用 Fireworks 处理图像，必须绘制各种图形和对象，还需插入 Web 元素、编辑颜色等，这就必须用到各种工具。图 1-4 所示的就是 Fireworks CS4 的工具箱。

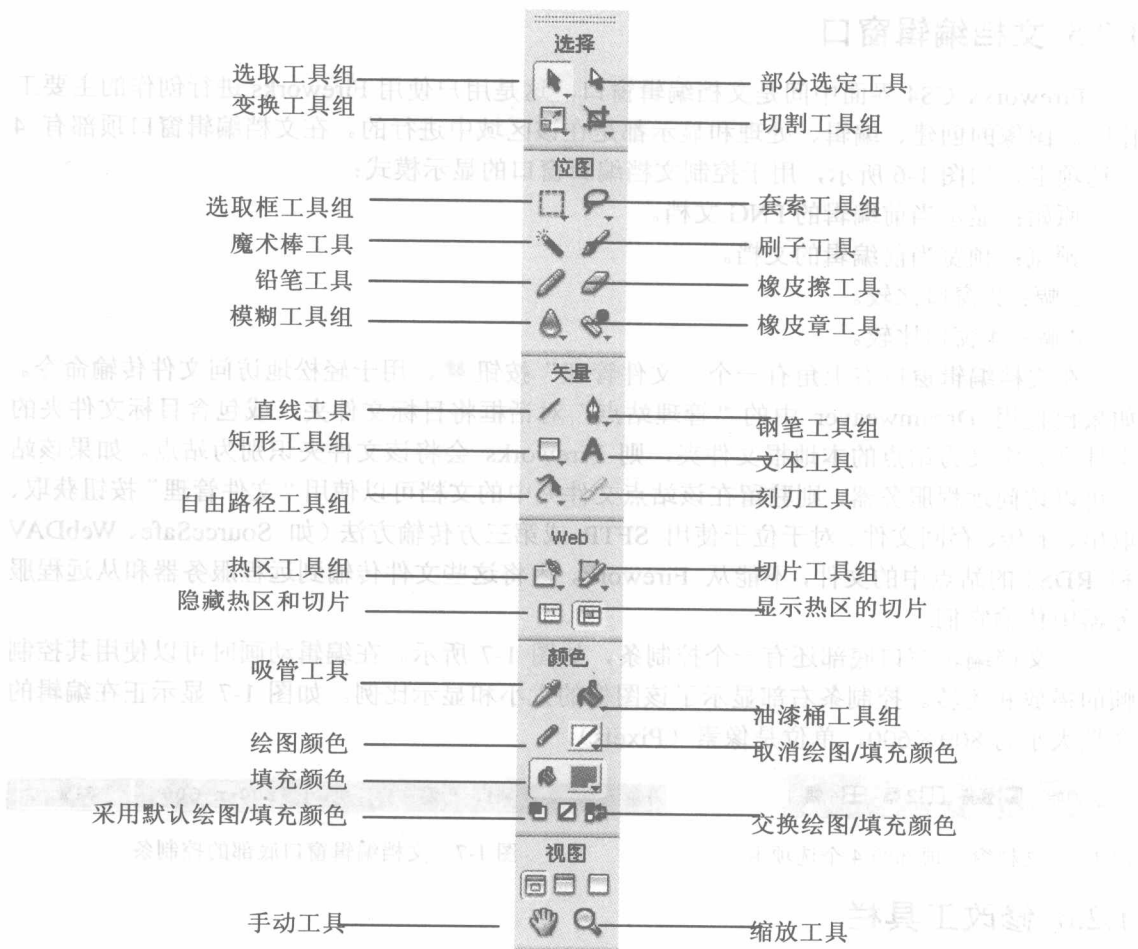


图 1-4 Fireworks CS4 的工具箱

工具箱通常固定在窗口的左边,也可以通过用鼠标拖动绘图工具箱,改变它在窗口中的位置。工具箱中包含了 20 多种工具,用户可以使用这些工具对图像或选定区进行操作。在工具箱中单击工具按钮即可选择该工具。工具箱的有些工具是以工具组的形式存在的,那些带有黑色小箭头的工具按钮即是一个工具组,其中包含了几个相同类型的工具。在该工具按钮上按住鼠标打开按钮选项,再拖动鼠标指针到相应子项按钮上松开鼠标即可选择需要的工具。

Fireworks CS4 的工具箱主要由选择工具、位图工具、矢量工具、Web 工具、颜色工具、视图工具组成。各部分的作用在后面章节中将有详细介绍。图 1-5 显示的是工具箱的视图工具,使用视图工具可以控制文档窗口的显示效果。



图 1-5 工具箱中的视图工具

1.2.5 文档编辑窗口

Fireworks CS4 界面中间是文档编辑窗口,这是用户使用 Fireworks 进行创作的主要工作区。图像的创建、编辑、处理和显示都是在该区域中进行的。在文档编辑窗口顶部有 4 个选项卡,如图 1-6 所示,用于控制文档编辑窗口的显示模式:

原始:显示当前编辑的 PNG 文档。

预览:预览当前编辑的文档。

2 幅:2 窗口比较。

4 幅:4 窗口比较。

在文档编辑窗口右上角有一个“文件管理”按钮,用于轻松地访问文件传输命令。如果已使用 Dreamweaver 中的“管理站点”对话框将目标文件夹(或包含目标文件夹的文件夹)定义为站点的本地根文件夹,则 Fireworks 会将该文件夹识别为站点。如果该站点可以访问远程服务器,则驻留在该站点文件夹中的文档可以使用“文件管理”按钮获取、取出、上传、存回文件。对于位于使用 SFTP 或第三方传输方法(如 SourceSafe、WebDAV 和 RDS)的站点中的文件,不能从 Fireworks 内将这些文件传输到远程服务器和从远程服务器中传输它们。

在文档编辑窗口底部还有一个控制条,如图 1-7 所示。在编辑动画时可以使用其控制帧的播放和跳转。控制条右部显示了该图像的大小和显示比例。如图 1-7 显示正在编辑的文档大小为 800×600,单位是像素(Pixels)。



图 1-6 文档窗口顶部的 4 个选项卡



图 1-7 文档编辑窗口底部的控制条

1.2.6 修改工具栏

修改工具栏提供了一些常见的图形操作命令——图群组、对齐、排列以及旋转等。