

• 万水 网站技术丛书 ▶

解放 Fireworks 4

陈 冰 编著



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

万水网站技术丛书

解放 Fireworks 4

陈冰 编著

中国水利水电出版社

内 容 提 要

本书详细讲解了如何应用 Fireworks 4 开发 Web 图形。Fireworks 4 的所有细节在本书中都占有一席之地, 你将清楚地知道那些独特的功能应如何使用以及它们的工作原理是怎样的。本书中没有例子的堆砌, 只有那些重要的特色才以有说服力的例子加以说明。另外, 在开发中可能碰到的 Bug, 在本书中都给出了解决的办法。

通过阅读本书, 你将学到如何用 Fireworks 来创建矢量图形、创建位图图形、创建针对 Web 进行优化的图形、创建幻化出多种视觉效果遮罩、创建令人眼花缭乱的翻转效果、创建具有弹性的导航条、创建复杂的弹出式菜单、创建简单而实用的动画、对包括文本在内的一切对象应用大量的笔划、效果、填充和实时效果, 以及将所有的 Fireworks 命令和浮动面板应用得得心应手。

最终, 你将被锻炼成为一名 Fireworks 高手。

图书在版编目 (CIP) 数据

解放 Fireworks 4 / 陈冰编著. —北京: 中国水利水电出版社, 2001.6

(万水网站技术丛书)

ISBN 7-5084-0667-2

I.解… II.陈… III.主页制作—图形软件, Fireworks 4 IV.TP393.092

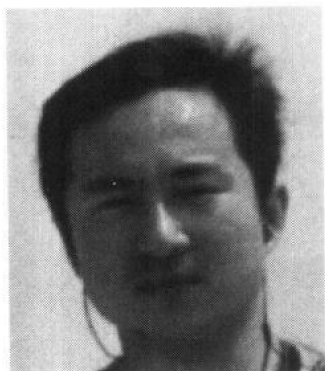
中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 032422 号

书 名	解放 Fireworks 4
作 者	陈冰 编著
出版、发行	中国水利水电出版社 (北京市三里河路 6 号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: mchannel@public3.bta.net.cn (万水) sale@waterpub.com.cn 电话: (010) 68359286 (万水)、63202266 (总机)、68331835 (发行部)
经 售	全国各地新华书店
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	北京蓝空印刷厂
规 格	787×1092 毫米 16 开本 31.75 印张 682 千字
版 次	2001 年 7 月第一版 2001 年 7 月北京第一次印刷
印 数	0001—5000 册
定 价	48.00 元

凡购买我社图书, 如有缺页、倒页、脱页的, 本社发行部负责调换

版权所有·侵权必究

作者介绍



陈冰

1997 年 7 月毕业于西北大学电子科学系电子学与信息系统专业。

1998 年 10 月获得《中国计算机软件专业技术资格和水平考试》“(水平) 高级程序员”证书。

毕业后，先后在南开大学数学研究所 SaintSoft 软件公司从事软件开发、《PC Shopper》周刊担任编辑·记者、中国水利水电出版社北京万水电子信息有限公司担任计算机图书策划。

独立编著的图书有《精通 Dreamweaver 3》、《Flash 5 ActionScript 编程》、《解放 Dreamweaver 4》等。

陈冰的联系电子邮箱：chenbingpu@263.net

- 能够在工作区进行实时的动画控制。
- 经过重新设计的批处理用户接口和经过重新组织的 HTML Setup 对话框。
- 重组并扩展了输出和引入选项。
- 用户使用体验上的大量改进，这也包括统一的 Macromedia 用户接口和键盘快捷键设置。Macromedia 在致力于给它的所有产品一个统一的用户接口方面是不遗余力的。
- Fireworks 和 Dreamweaver 的兼容性比以往任何时候都要更好。
- Macromedia 坦然地承认 Fireworks 无法取代 Photoshop 这一事实。因此，Macromedia 使 Fireworks 现在能够同 Photoshop 保持更好的兼容。Fireworks 中所有的可编辑文本、层、实时效果、遮罩等在引入和输出 PSD 文件时都能继续维持可用。Fireworks 同一些其他的图形程序（尤其是矢量图形程序）也有良好的兼容性。

由于 Fireworks 强烈的针对性，你不应当企图让其完成它不擅长和不能完成的任务。例如：Fireworks 能够创建简单的动画，但 Fireworks 中没有什么 Timeline，它的动画也只能沿直线运行。要创建复杂和高交互性的矢量动画，你应当使用 Flash。

本书特点

无论你是专家级的图形设计用户还是一个初学者，你都将感到 Fireworks 是一款内涵丰富且容易使用的软件，当你在 Fireworks 中工作时，你会有这样一种感觉——它没有任何一个功能和设计是多余的。因此，我在本书中会详细论述 Fireworks 中的每一处细节，让你知道这些功能的使用和各自的工作原理。

Bug 对软件来说就像挥之不去的噩梦，任何一个软件，尤其是那些大型软件，随着其版本的每一次升级，在其解决了前一个版本中 Bug 的同时也会添加一些新的 Bug。Fireworks 也是这样，在不知情的情况下，任何人遭遇到这种意料之外的 Bug 都会感到挫折。因此，我在本书中指出了这些 Bug 的所在并给出了解决的方法。

这本书不是那种完全建立在例子上的描述，完全基于例子的描述的痼疾是无法涉及所有的细节，它将不可避免地出现大量的重复并漏掉太多的关键，而 Fireworks 中的所有细节你都应当掌握，因此，为了全面解放 Fireworks，我按照功能将 Fireworks 分解成足够小的独立的功能单元，并在这一级别上给出详细的操作、技巧和原理解释，同时，在必要的情况下，我会以极具说服力的例子让你明白个中道理。本书中所有术语的使用和语言的描述都是严谨而生动的，这使得你会感到阅读本书是一件轻松和快乐的事情，并不必担心会像以往那样因过分的剪辑而不知道下一步要去往何方。

本书的内容组织形式

第1章 认识 Fireworks。让你知道 Fireworks 能够做些什么，以及 Fireworks 4 中有些什么新东西。

- 第2章 获得和安装 Fireworks 4。告诉你如何获得 Fireworks 和如何安装 Fireworks。
- 第3章 一个 Fireworks 4 的热身训练。通过完成一个简单的例子站点让你快速地进入状态并熟悉 Fireworks 中的基本操作、工作环境和一些特色。
- 第4章 Fireworks 基础篇。讲解在 Fireworks 中工作应当首先了解的东西，包括什么是矢量图和位图、各种面板的作用、工具选项、偏爱和键盘快捷键设置等。
- 第5章 建立一个 Fireworks 文档。讲述如何在 Fireworks 中创建、打开和引入各种文档，以及如何在创作时使用一些辅助工具。
- 第6章 使用对象。讲解如何使用多种工具进行对象的选择、移动和复制等操作，以及如何组织对象使其便于管理。
- 第7章 在矢量对象上进行工作。讲述在矢量模式中如何进行创作，包括基本形状的绘制和着色、Pen 工具的使用、路径的整形和路径操作等。
- 第8章 在位图上进行工作。讲述在位图模式中如何进行创作，包括选择像素区域及调整选取框、位图的创建和编辑等。
- 第9章 使用文本。讲述如何在文档中添加和引入文本、文本的编辑、如何将笔划、填充、效果和风格应用到文本、如何将文本捆绑到路径上以及文本的变形等。
- 第10章 应用颜色、笔划和填充。讲述什么是 Web 安全色、颜色的选择和取样、颜色样本组的定制、各种形式的笔划、填充类型的创建和应用。
- 第11章 调整颜色和色调。讲述如何使用 Levels 和 Curves 进行色调的调整，以及如何进行模糊、锐化等一些特效处理。
- 第12章 应用实时效果。讲解如何应用传统和定制的实时效果。
- 第13章 层和遮罩。讲述层的使用、如何使用矢量遮罩创建路径和梯度遮罩、如何创建位图遮罩和文本遮罩、遮罩的编辑、剪贴板和对象面板在创建遮罩中的应用等。
- 第14章 使用库、风格和 URL。讲解如何使用风格、符号和库面板、URL 面板及什么是绝对 URL 和相对 URL。
- 第15章 创建按钮和导航条。讲解如何创建、编辑和引入按钮，以及如何通过按钮来创建导航条等。
- 第16章 使用热点和切片。讲述如何创建、编辑热点和切片、如何创建独特的文本切片、Fireworks 中使用的切片命名机制和如何定制自动命名习惯及切片的输出等。
- 第17章 创建翻转和弹出式菜单。讲解如何使用行为面板和拖放行为来创建各种翻转效果，如何创建和编辑弹出式菜单等。
- 第18章 创建动画。讲解如何使用动画符号、帧面板的使用、动画的预览和输出等。
- 第19章 优化图形。讲解优化将如何进行和你将如何控制优化。包括文件格式的选择、GIF 和 PNG 的优化设置、JPEG 的优化设置、创新而实用的选择性 JPEG 压缩、优化颜色调色板、保存和重用优化设置等。
- 第20章 输出。讲解如何将 Fireworks 文档以多种格式和形式进行输出。

第21章 自动化重复性任务。讲解如何通过自动化重复性的任务来提高工作效率。包括搜索和替换、批处理、命令的使用及历史面板和工程日志面板的使用等。

第22章 结合 Dreamweaver。讲解如何让 Fireworks 和 Dreamweaver 更好地协同工作。包括在 Dreamweaver 中插入、编辑和优化 Fireworks 文件、在 Dreamweaver 中启动 Fireworks，以及如何创建 Web 像册。

书中要多加留意的地方

用“注意”标注的段落表示你应当留意这段话，总有一天你会为此感到庆幸。

感谢

在写作本书的过程中，我曾生病，是妈妈给了我最好的照顾使我很快好起来。感谢朋友苑铁东、画家于钦平先生为我提供了许多好看的素材。我曾告诉我漂亮的小妹妹王玥我要在书中使用她的照片，她高兴地把她的照片送给我，亲亲你。感谢中国水利水电出版社北京万水电子信息有限公司，我曾在这里学到很多，尤其要感谢孙春亮主编。感谢本书的编辑，你们的认真使得书中的错误降到了最低。

最后，希望这本书能为亲爱的读者你带来你所需要的。如果你在使用 Fireworks 中遇到什么问题的话，可以给我发信，我的电子邮箱是 chenbingpu@263.net。

陈冰

2001 年 4 月

目 录

前言

第 1 章 认识 Fireworks.....	1
1.1 Fireworks 能做什么.....	1
1.2 在 Fireworks 4 中有些什么新东西.....	1
1.2.1 拖放行为.....	1
1.2.2 弹出菜单.....	2
1.2.3 遮罩、层面板和帧面板的增强.....	3
1.2.4 选择性的 JPEG 压缩.....	4
1.2.5 笔 (Pen) 工具改进.....	4
1.2.6 工作区的实时动画控制.....	5
1.2.7 批处理.....	5
1.2.8 经过重新组织的 HTML Setup (HTML 建立) 对话框.....	6
1.2.9 重组并扩展了输出和引入选项.....	7
1.2.10 用户体验的改进.....	8
1.2.11 统一的 Macromedia 用户接口.....	9
1.2.12 Dreamweaver 兼容性.....	10
第 2 章 获得和安装 Fireworks 4.....	11
2.1 如何获得 Fireworks 4.....	11
2.2 运行 Fireworks 4 的系统要求.....	11
2.3 安装 Fireworks 4.....	12
第 3 章 一个 Fireworks 4 的热身训练.....	14
3.1 通过这个热身训练我能学到些什么.....	14
3.2 看看 Fireworks 的工作环境.....	14
3.3 明白你要为之努力的方向.....	16
3.4 完成整个的热身训练.....	17
3.4.1 打开 Start 文件.....	17
3.4.2 添加矢量形状.....	17
3.4.3 添加梯度填充.....	18
3.4.4 应用实时效果.....	18
3.4.5 创建按钮.....	19

3.4.6	为按钮添加文本.....	21
3.4.7	创建翻转效果.....	23
3.4.8	查看按钮行为及预览按钮的翻转效果.....	24
3.4.9	创建单个符号的多个实例.....	26
3.4.10	为按钮指派 URL.....	27
3.4.11	创建及操作层.....	28
3.4.12	添加帧.....	30
3.4.13	引入位图图像.....	32
3.4.14	删除同一色调区域中的颜色并添加新的颜色.....	33
3.4.15	添加阴影效果.....	35
3.4.16	使用 History 面板自动化任务.....	36
3.4.17	创建不相交翻转.....	37
3.4.18	将你的 Fireworks 文档以 HTML 格式输出.....	39

第 4 章	Fireworks 基础篇.....	41
4.1	关于矢量和位图.....	41
4.1.1	矢量图形.....	41
4.1.2	位图图形.....	42
4.2	关于 Fireworks 的工作流.....	43
4.3	显示及预览 Fireworks 文档.....	44
4.4	选择工具.....	45
4.5	改变工具选项.....	47
4.6	使用面板.....	48
4.7	使用上下文菜单.....	51
4.8	设置偏爱.....	51
4.8.1	设置 General (普通) 偏爱.....	51
4.8.2	设置 Editing (编辑) 偏爱.....	52
4.8.3	设置 Launch and Edit (启动和编辑) 偏爱.....	54
4.8.4	设置外部文件夹和临时磁盘偏爱.....	54
4.8.5	设置 Photoshop 文件引入偏爱.....	56
4.8.6	在程序级重置偏爱设置.....	57
4.9	改变键盘快捷方式的设置.....	57
4.9.1	选择预置的键盘快捷方式.....	57
4.9.2	创建自定义的键盘快捷方式.....	58
4.9.3	创建第二快捷键.....	61
4.9.4	删除自定义的键盘快捷键设置和键盘快捷键.....	61

4.9.5 为当前的键盘快捷键设置创建一个参考单	62
4.10 撤消和重复动作	63
第 5 章 建立一个 Fireworks 文档	65
5.1 创建一个新文档	65
5.2 打开来自其他应用程序的图形	67
5.2.1 打开 Fireworks 1 文件	67
5.2.2 打开 Photoshop 文件	67
5.2.3 打开 FreeHand、Illustrator 或 CorelDRAW 文件	67
5.2.4 打开动画 GIF 文件	69
5.2.5 打开 EPS 文件	69
5.2.6 打开 WBMP 文件	70
5.3 从扫描仪或数码相机引入图像	70
5.4 在 Fireworks 文档中插入对象	71
5.4.1 通过拖放来引入对象	71
5.4.2 通过粘贴来引入对象	72
5.5 引入 PNG 文件	73
5.6 以多种方式查看文档	73
5.6.1 缩放文档和使用摇镜头操作	73
5.6.2 显示多个文档视图	74
5.6.3 控制文档重绘	75
5.7 改变画布	76
5.7.1 改变画布的尺寸和颜色	77
5.7.2 缩放文档及改变图像的分辨率	78
5.7.3 旋转画布	80
5.7.4 修剪画布	81
5.8 使用标尺、辅助线和栅格	82
5.8.1 使用标尺	83
5.8.2 使用辅助线	84
5.8.3 使用栅格	86
第 6 章 使用对象	87
6.1 在矢量模式中选择对象	87
6.2 使用对象面板	87
6.3 使用 Pointer（指针）工具	89
6.4 使用 Subselection（子选择项）工具	90
6.5 使用 Select Behind（选择在后面的）工具	92

6.6	使用 Layers (层) 面板来选择对象	93
6.7	修改选择项	94
6.8	移动、拷贝、克隆和删除对象	95
6.9	对象的缩放、变形和扭曲	96
6.9.1	Fireworks 中的变形工具	97
6.9.2	在 Info 面板中查看变形信息	99
6.9.3	缩放对象	101
6.9.4	旋转对象	101
6.9.5	翻转对象	102
6.9.6	倾斜对象	102
6.9.7	扭曲对象	103
6.9.8	数字化变形	103
6.10	组织对象	104
6.10.1	集群对象	104
6.10.2	在集群中选择对象	106
6.10.3	堆叠对象	106
6.10.4	对齐对象	107
6.10.5	在层间安排对象	109
第 7 章	在矢量对象上进行工作	110
7.1	进入矢量模式	110
7.2	绘制基本形状	111
7.2.1	绘制直线、矩形和椭圆	111
7.2.2	绘制圆角矩形	113
7.2.3	绘制正多边形	114
7.2.4	绘制星形	115
7.3	绘制任意形状的路径并着色	116
7.3.1	使用 Pencil (铅笔) 工具	116
7.3.2	使用 Brush (刷子) 工具	117
7.4	使用 Pen (钢笔) 工具	118
7.4.1	绘制直线路径段	119
7.4.2	绘制曲线路径段	121
7.4.3	调整直线路径段的形状	122
7.4.4	调整曲线路径段的形状	122
7.4.5	直线路径段和曲线路径段之间的转换	123
7.4.6	在现有路径的基础上继续进行绘制	125

7.4.7	合并两个开放路径	125
7.4.8	自动连接具有相同属性的开放路径	126
7.4.9	插入与删除路径上的点	127
7.4.10	选择点	128
7.5	使用矢量模式编辑工具整形路径	128
7.5.1	对矢量对象进行弯曲和整形	129
7.5.2	扭曲路径	132
7.5.3	使用路径擦洗器工具	133
7.5.4	重绘路径	136
7.5.5	将路径切割成多个对象	138
7.6	使用路径操作整形矢量对象	139
7.6.1	连接两个开放路径	139
7.6.2	创建和分裂复合路径	139
7.6.3	求多个闭合路径的并集	140
7.6.4	求多个闭合路径的交集	142
7.6.5	运用冲压机在路径上冲压出各种形状	142
7.6.6	裁剪路径	144
7.7	简化路径	145
7.8	膨胀笔划	147
7.9	收缩和膨胀路径	149
第 8 章	在位图上进行工作	151
8.1	进入位图模式	151
8.1.1	位图模式中的工作特点	152
8.1.2	在矢量模式和位图模式间进行切换	152
8.2	隐藏位图模式中画布周围的斑纹	153
8.3	选择像素区域	154
8.3.1	设置和使用选取框工具	155
8.3.2	设置和使用套索工具	157
8.3.3	设置和使用魔术棒工具	159
8.3.4	取消对像素区域的选择	163
8.4	调整选取框	163
8.4.1	移动选取框	163
8.4.2	将一些新的区域添加到当前的选取框中	164
8.4.3	从当前的选取框中删除对一些区域的选择	165
8.4.4	求两个选取框的交集区域	166

8.4.5	选取框的膨胀和收缩	167
8.4.6	为选取框镶边	168
8.4.7	平滑选取框的边界	168
8.5	创建一个浮动的像素选择区	170
8.6	创建一个位图	170
8.6.1	创建一个新的空位图	170
8.6.2	将矢量对象转换成位图图像	171
8.7	在位图模式中使用基本绘图工具	171
8.8	使用颜料桶工具进行着色	172
8.9	设置和使用擦除器工具	173
8.10	羽化像素选择区	174
8.11	对像素区进行克隆	175
8.12	对位图图像进行裁剪	178
第9章	使用文本	180
9.1	输入文本	180
9.2	移动文本块	181
9.3	关于文本块的自动调整能力	182
9.4	编辑文本	182
9.4.1	设置字体、大小和风格	183
9.4.2	设置字距、行距、水平缩放和基线漂移	184
9.4.3	设置文本的方向和方位	185
9.4.4	设置对齐	186
9.4.5	设置文本的颜色	186
9.4.6	平滑文本边缘	187
9.5	对文本应用笔划、填充、效果和风格	188
9.5.1	文本被应用了不同的笔划、填充、效果和风格后的效果	188
9.5.2	保存文本属性	190
9.6	将文本捆绑到路径	190
9.6.1	将文本捆绑到路径上和从路径上分离出文本	191
9.6.2	编辑被捆绑在路径上的文本和编辑被捆绑了文本的路径的形状	191
9.6.3	改变捆绑在路径上的文本流的方向和方位	192
9.6.4	改变文本流的捆绑点	193
9.7	文本变形	194
9.8	将文本转换成路径	195
9.9	引入文本	196

9.9.1 引入来自 Photoshop 的文本	197
9.9.2 引入 RTF 文件	197
9.9.3 引入 ASCII 文本	197
9.9.4 处理未安装的字体	197
第 10 章 应用颜色、笔划和填充	199
10.1 关于 Web 安全色	199
10.2 选择颜色	200
10.3 应用颜色	201
10.4 颜色取样	201
10.5 使用预置的颜色样本组	202
10.6 定制 Swatches 面板	203
10.7 创建颜色	205
10.7.1 使用 Color Mixer 创建颜色	205
10.7.2 使用系统颜色拾取器创建颜色	207
10.8 查看颜色值	207
10.9 应用和改变笔划	208
10.9.1 应用笔划颜色	208
10.9.2 改变笔划	209
10.10 创建自定义的笔划	210
10.11 保存笔划设置	214
10.12 设置笔划和路径之间的相对关系	216
10.13 应用填充	217
10.14 应用纯色填充	217
10.15 应用梯度填充	218
10.15.1 应用一个梯度填充	219
10.15.2 修改一个梯度填充	219
10.15.3 保存及重用梯度填充	221
10.16 应用图案填充	223
10.17 梯度填充与图案填充的缩放、旋转、变形和扭曲	225
10.18 填充的边缘处理	226
10.19 为笔划和填充添加纹理	226
10.19.1 为笔划添加纹理	226
10.19.2 为填充添加纹理	227
10.20 使用 Web 抖动填充	228
10.20.1 应用 Web Dither 填充	229

10.20.2 创建透明的视觉效果	230
第 11 章 调整颜色和色调	232
11.1 使用 Levels（层次）来调整色调范围	232
11.2 自动调整色调范围	235
11.3 使用 Curves（曲线）来调整色调范围	236
11.4 使用点眼药器来调整色调范围	242
11.5 调整亮度和对比度	243
11.6 应用颜色填充	245
11.6.1 应用一个颜色填充	245
11.6.2 关于混合模式	246
11.7 调整色调和饱和度	248
11.8 反转图像的颜色值	249
11.9 模糊图像	250
11.10 锐化图像	252
11.11 将颜色变化转变成线条	253
11.12 将图像转换成 Alpha	254
第 12 章 应用实时效果	256
12.1 应用实时效果的步骤	256
12.2 应用传统效果	257
12.2.1 应用斜面边缘效果	257
12.2.2 应用浮雕效果	258
12.2.3 应用阴影效果	259
12.2.4 应用辉光效果	260
12.3 改变实时效果	261
12.4 对实时效果重新排序	261
12.5 删除实时效果	262
12.6 创建自定义实时效果	262
12.7 使用实时效果的默认设置	264
12.8 处理实时效果的重绘	264
12.9 对集群对象应用实时效果	264
12.10 将 Fireworks Xtras 作为实时效果应用	264
12.11 将 Photoshop 插件作为实时效果应用	265
第 13 章 层和遮罩	267
13.1 关于层	267
13.2 关于 Web 层（Web Layer）	268

13.3 使用层	268
13.3.1 添加层	269
13.3.2 激活层	269
13.3.3 重命名层	269
13.3.4 删除层	269
13.3.5 查看层中的对象	270
13.3.6 显示和隐藏层或层中的对象	270
13.3.7 锁定和解锁层	270
13.3.8 在帧间共享一个层	270
13.3.9 启用和禁用单层编辑	271
13.3.10 在层面板中移动层和层中的对象	271
13.3.11 复制层	271
13.4 关于遮罩	272
13.4.1 有关遮罩的术语	272
13.4.2 遮罩的种类	273
13.5 创建矢量遮罩	274
13.5.1 用矢量对象来创建路径遮罩	274
13.5.2 用矢量对象来创建梯度遮罩	275
13.6 创建位图遮罩	277
13.6.1 通过直接绘制的方法来创建梯度遮罩	277
13.6.2 使用一个位图来创建梯度遮罩	279
13.7 创建文本遮罩	281
13.7.1 使用文本创建路径遮罩	281
13.7.2 使用文本创建梯度遮罩	282
13.8 剪贴板在创建遮罩中的作用	282
13.8.1 将剪贴板中的内容作为遮罩粘贴到被遮罩对象	283
13.8.2 直接对剪贴板中的内容进行遮罩	284
13.9 通过集群对象来创建遮罩组	284
13.10 创建空遮罩	285
13.10.1 使用 Reveal All 和 Hide All 命令	285
13.10.2 使用 Reveal Selection 和 Hide Selection 命令	287
13.11 Object 面板在遮罩中的应用	288
13.12 编辑遮罩	289
13.12.1 编辑遮罩自身	289
13.12.2 编辑和移动被遮罩对象	289

13.12.3	将矢量遮罩转换成位图遮罩	290
13.12.4	启用和禁用遮罩	290
13.12.5	删除遮罩	290
13.13	利用层面板调整不透明性和应用混合模式	291
13.14	结合 Photoshop	292
13.14.1	将遮罩组输出到 Photoshop	292
13.14.2	引入 Photoshop 层遮罩	292
13.14.3	引入 Photoshop 集群层	292
第 14 章	使用库、风格和 URL	293
14.1	关于风格	293
14.2	使用风格	293
14.2.1	应用一个风格	294
14.2.2	创建一个新风格	294
14.2.3	在现有风格的基础上创建新风格	295
14.2.4	编辑一个风格	295
14.2.5	删除一个风格	296
14.2.6	输出和引入风格	296
14.2.7	重置 Styles 面板	296
14.2.8	改变风格预览图标的大小	296
14.3	关于符号和实例	296
14.4	使用符号库	297
14.4.1	创建一个新符号	297
14.4.2	放置符号的实例	298
14.4.3	编辑符号	298
14.4.4	使用 Library 面板对符号进行改变类型、重命名、复制和删除的操作	299
14.4.5	选择未被使用的符号	300
14.4.6	断开实例与其符号之间的连接	300
14.5	输出和引入符号	300
14.5.1	输出符号	300
14.5.2	引入符号	301
14.5.3	更新引入的符号	302
14.6	关于 URL 面板	302
14.7	使用 URL	303
14.7.1	创建一个新的 URL 库	303
14.7.2	将新的 URL 添加到 URL 库中	303