

21世纪网络工程丛书 开发设计系列

Fireworks 4

网页图像设计

高海茹 苏国建 等编著

 机械工业出版社
China Machine Press

21 世纪网络工程丛书 开发设计系列

Fireworks4 网页图像设计

高海茹 苏国建 等编著



机械工业出版社

Fireworks 4 是著名的多媒体软件公司 Macromedia 专为网页图像设计而开发的软件。本书详细介绍了使用 Fireworks4 软件制作出精美网页图像的技巧和方法。在讲解时对操作过程中的每一个步骤都有详细的说明,并配有适当的插图,以帮助读者理解。书中还穿插介绍了很多网页图像设计的实用技巧。全书内容丰富,实例众多,通俗易懂,可以直接参考使用。本书适于从事网站建设和网页设计制作的专业人士分析借鉴,也可以作为广大网友制作网页的入门教材。

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:张秀恩

封面设计:姚毅 责任印制:路琳

北京市密云县印刷厂印刷·新华书店北京发行所发行

2001 年 5 月第 1 版第 1 次印刷

787mm×1092mm 1/16 · 15.5 印张 · 381 千字

0001—4000 册

定价:33.00 元(1CD 含配套书)

ISBN 7-900066-41-1/TP·39

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

本书购书热线电话(010)68993821、68326677-2527

[Http://www.machineinfo.gov.cn/book/](http://www.machineinfo.gov.cn/book/)

前 言

在 Web 狂潮翻卷的今天, Fireworks 作为最流行的网页图形设计软件之一, 其强大的动画功能和完美的网络图像生成能力, 以及带给网页制作者的极大方便, 早已为广大使用者接受和喜爱。现在 Macromedia 公司又发布了 Fireworks 的升级版本 Fireworks 4, 本书正是要把新版 Fireworks 更为完美的各项功能介绍给读者。

Fireworks 4 是专门为网页图形制作而设计的软件。它是第一个专门为网页制作和开发者设计的图像处理软件, 不但可以进行图像的编辑和处理矢量图形的创作, 还可以用来创建、编辑网页动画, 使其更具有强烈的交互性。同时它还具有强大的图形优化功能。在 Fireworks 中任何素材都可以随时随地进行编辑, 为了方便设计还可以把某些工作流程设计成自动处理, 以方便进行大量的更新和修改工作。

Fireworks 高度集成了 Macromedia 的其他产品, 例如 FreeHand, Director, Dreamweaver™FreeHand, Dreamweaver™。和其他的为人乐用的图形应用软件一样, Fireworks 提供了一个真正的 Web 图形设计集成方案。用户可以自由地输出图像, 而且 Fireworks 可以自动生成相应的 HTML 或 JavaScript 代码, 并放置到正确的位置。

Fireworks 制作网页图片的功能很强大。这不仅体现在诸如方便快捷的按钮制作、动画制作, 以及弹出菜单的制作上, 而且还体现在一些细小的地方。Fireworks 通过一些简单功能的应用, 使得图片处理的各项操作更加轻松自如。这些功能包括查找替换、批处理、项目管理等, 这些操作都可以通过 Fireworks 中的面板来完成。熟练地使用 Fireworks 中的各种面板, 可以使图像处理工作事半功倍, 让繁重枯燥的工作变得简单轻松。

本书详细介绍了使用 Fireworks4 软件制作出精美网页图像的技巧和方法。在讲解时对操作过程中的每一个步骤都有详细的说明, 并配有适当的插图, 以帮助读者理解。书中还穿插介绍了很多网页图像设计的实用技巧。全书内容丰富, 实例众多, 通俗易懂, 可以直接参考使用。本书适于从事网站建设和网页设计制作的专业人士分析借鉴, 也可以作为广大网友制作网页的入门教材。

本书主要由高海茹编著苏国建、杨柏松、李学军、赵海月、李祥军、李维恒、张海波、高海卿、张政勋、张桂欣、孙含、刘芳、陈海丰等同志参加了本书的编写工作, 张学军、刘云山等同志参加了资料的搜集与整理工作, 最后全书由苏国彬统稿。

真心希望本书能够解决读者在实际应用中遇到的困难, 使广大读者在短时间内迅速掌握网页制作精髓, 以便在今后的工作与生活中获取自己认为最有价值的东西。

编者谨识

2001 年 5 月 1 日

目 录

前言

第 1 章	Fireworks 4 快速入门	1
1.1	Fireworks 4 概述	1
1.1.1	Fireworks4 的新增功能	1
1.1.2	系统需求	3
1.1.3	安装 Fireworks4	4
1.1.4	启动 Fireworks4	7
1.2	Fireworks4 的工作环境	8
1.2.1	Fireworks 4 的窗口构成	8
1.2.2	工具条的设置	9
1.2.3	使用浮动面板	11
1.3	定制 Fireworks 4	15
1.3.1	设置常规参数	15
1.3.2	设置编辑参数	16
1.3.3	设置导入和编辑参数	17
1.3.4	设置文件夹参数	18
1.3.5	设置导入参数	19
1.3.6	恢复 Fireworks 的默认设置	19
1.4	使用帮助	20
1.4.1	启动帮助系统	20
1.4.2	直接获得帮助	20
1.4.3	查询帮助信息	21
第 2 章	文档的基本操作	22
2.1	创建和打开文档	22
2.1.1	创建新文档	22
2.1.2	打开现有文档	23
2.2	设置和查看文档	27
2.2.1	显示与查看文档窗口	27
2.2.2	改变文档的属性	29
2.2.3	保存文档	32
2.3	使用历史面板	33
2.3.1	撤销和恢复操作	33
2.3.2	重复应用步骤	34
2.3.3	从历史面板中创建命令	34
2.4	撤销和恢复操作	35

2.4.1	撤销和恢复操作	35
2.4.2	重复操作	36
2.4.3	快速返回上次存盘状态	36
2.5	使用标尺、准线和网格	36
2.5.1	使用标尺	36
2.5.2	使用网格	38
第 3 章	绘制与编辑矢量对象	40
3.1	认识矢量模式	40
3.1.1	Fireworks 对对象模式和图像编辑模式的区分	40
3.1.2	进入对象模式	40
3.1.3	矢量对象中的路径和点	41
3.1.4	使用信息面板查看对象信息	42
3.2	在对象模式下简单绘图	43
3.2.1	工具箱简介——认识各个工具	43
3.2.2	绘制基本矢量图形	44
3.3	绘制自由路径	46
3.3.1	使用铅笔、画刷绘制	46
3.3.2	使用钢笔工具	46
3.4	设置笔画和填充属性	47
3.4.1	使用 Stroke 面板设置笔画	47
3.4.2	使用 Stroke 面板编辑笔画	49
3.4.3	笔画的保存、删除和重命名	51
3.4.4	认识 Fill 面板的各项功能	52
3.4.5	编辑梯度填充	55
3.4.6	梯度填充方案的保存、删除、重命名	56
3.4.7	梯度填充和图案填充的变形	57
3.4.8	使用工具箱设置笔画和填充	57
3.5	选择对象	58
3.5.1	选择对象的方法	59
3.5.2	显示选中对象的路径和点	60
3.5.3	隐藏对象的路径或边缘	61
3.6	编辑路径	61
3.6.1	通过路径上的点编辑路径	61
3.6.2	使用整形工具直接修改路径形状	64
3.6.3	通过路径操作编辑对象	67
3.7	对对象的基本操作	70
3.7.1	移动、对齐、显示或隐藏对象	70
3.7.2	设置对象的重叠顺序与组合对象	71
3.7.3	复制、剪切和粘贴对象	73
3.7.4	变换对象	75

3.7.5 删除对象	78
第4章 编辑颜色	79
4.1 使用颜色按钮	79
4.2 定制样本面板	80
4.2.1 使用样本面板选择颜色	81
4.2.2 定制颜色样本	81
4.2.3 预设样本组合	82
4.2.4 改变样本组合	83
4.3 使用颜色混色器	84
4.3.1 启动混色器面板	84
4.3.2 混色器面板中的颜色模型	84
4.3.3 用混色器设置颜色	85
第5章 使用文本	86
5.1 输入文本	86
5.1.1 输入文本	86
5.1.2 文本编辑器的功能	87
5.2 文本特效	88
5.2.1 应用笔画和填充效果	89
5.2.2 使用样式	89
5.2.3 使用特效	92
5.3 路径字	92
5.3.1 在路径上应用文本	92
5.3.2 将文本转化成路径	94
5.4 变换文本	94
5.5 导入文本	95
5.6 综合实例：制作 logo	96
第6章 编辑位图图像	99
6.1 位图模式	99
6.1.1 进入位图模式	99
6.1.2 切换到矢量模式	100
6.1.3 隐藏斜纹边框	101
6.1.4 创建位图对象	101
6.2 位图模式下选取对象	102
6.2.1 使用选取框工具选取像素	102
6.2.2 使用套索及魔术棒工具选取不规则像素区域	104
6.2.3 解除选取状态	105
6.3 调整选择区域	105
6.3.1 移动选取框	106
6.3.2 增加或删除像素区域	106
6.3.3 扩展或缩小选取框	107

6.3.4	围绕现有选取框选择一个区域	108
6.3.5	反选图像	108
6.3.6	平滑选取边框	109
6.3.7	创建浮动选取框	110
6.4	绘制和编辑图像	111
6.4.1	绘制图像	111
6.4.2	改变像素颜色	111
6.4.3	擦除像素	111
6.4.4	羽化像素	112
6.4.5	克隆图像的局部区域	113
6.4.6	裁剪图像	114
第 7 章	调整颜色和色调	116
7.1	调整色阶	116
7.1.1	使用色阶直方图调整色阶	116
7.1.2	自动调整色阶	117
7.1.3	使用曲线图调整色阶	117
7.1.4	使用滴管调整色阶	118
7.2	调节图像的亮度和对比度	119
7.3	应用填充颜色	119
7.4	调整图像的色调和饱和度	120
7.5	反转图像的颜色值	121
7.6	模糊和锐化图像	121
7.6.1	模糊图像	121
7.6.2	锐化图像	122
7.7	其他内置滤镜效果	123
7.7.1	提取对象色彩边界	123
7.7.2	转换到 Alpha 通道	124
7.8	使用 Eye Candy 4000 LE 滤镜	124
第 8 章	应用特效	127
8.1	使用特效	127
8.1.1	应用活特效	127
8.1.2	处理特效重绘	128
8.1.3	对组合对象应用特效	128
8.2	将 Fireworks 的滤镜和 Photoshop 插件作为特效使用	128
8.2.1	将 Fireworks 滤镜作为特效使用	128
8.2.2	将 Photoshop 插件作为滤镜使用	128
8.3	应用传统特效	129
8.3.1	设置活特效各项参数	129
8.3.2	使用斜面效果	130
8.3.3	使用浮雕效果	131

8.3.4	使用阴影和发光效果	132
8.4	编辑活特效	134
8.4.1	通过信息按钮编辑活特效	134
8.4.2	改变使用活特效的顺序	134
8.4.3	删除应用在对象上的活特效	135
8.5	定制活特效	135
8.5.1	保存用户定制的活特效	135
8.5.2	为定制的特效重新指定名称	136
8.5.3	删除定制的特效	136
8.5.4	将活特效存为默认设置	136
第9章	图层与蒙板	137
9.1	认识 Fireworks 中的图层以及 Layers 面板	137
9.1.1	认识 Fireworks 中的图层	137
9.1.2	认识层面板	138
9.2	在图层中操作	138
9.2.1	创建新图层	138
9.2.2	激活图层	139
9.2.3	在图层中扩展或折叠对象	139
9.2.4	图层和图层中对象的重新命名	139
9.2.5	显示、隐藏或删除图层	140
9.2.6	图层的锁定和解锁	140
9.2.7	在帧中共享图层	140
9.2.8	单个图层编辑模式	141
9.2.9	在图层面板上移动对象	141
9.2.10	复制现有的图层	141
9.2.11	排列图层	142
9.3	图像的蒙板	142
9.3.1	认识蒙板	142
9.3.2	创建位图蒙板和矢量蒙板	143
9.3.3	使用现有的对象创建蒙板	145
9.3.4	组合对象创建蒙板效果	145
9.3.5	将文本对象做成蒙板	146
9.3.6	创建空白蒙板	146
9.4	编辑蒙板	147
9.4.1	在不影响蒙板效果的情况下编辑对象	148
9.4.2	移动蒙板或对象的位置	148
9.4.3	将矢量蒙板转换为位图蒙板	149
9.4.4	在对象上显示或隐藏蒙板	149
9.4.5	删除蒙板	149
9.5	通过 Object 面板设置蒙板	149

9.6	使用合成模式	151
9.6.1	对多个重叠对象应用合成模式	151
9.6.2	认识合成模式	151
9.6.3	应用 Color Fill 活特效	153
9.7	与 Photoshop 联合作战	153
第 10 章	符号与实例	155
10.1	新建符号和放置实例	155
10.1.1	认识 Library 面板	155
10.1.2	创建新符号	156
10.1.3	放置实例	157
10.2	编辑和管理符号	157
10.2.1	编辑符号	157
10.2.2	重新命名符号和改变符号类型	157
10.2.3	复制和删除符号	158
10.2.4	断开符号与实例之间的链接	158
10.3	使用符号与实例制作插帧画面	158
10.4	导入和导出符号	159
10.4.1	导出符号	159
10.4.2	导入符号	160
10.4.3	更新导入的符号	160
第 11 章	制作按钮和导航条	161
11.1	制作按钮	161
11.1.1	按钮编辑器	161
11.1.2	静态按钮	162
11.1.3	链接设置	164
11.1.4	按钮输出	166
11.1.5	按钮动作	168
11.2	导航条的制作	168
第 12 章	热区和切片	171
12.1	创建与编辑图像映像和热区	171
12.1.1	创建图像映像	171
12.1.2	创建热区	171
12.1.3	编辑热区	173
12.2	为热区指定地址	175
12.2.1	链接和路径	175
12.2.2	通过 Object 面板指定热区的链接地址	176
12.2.3	使用 URL 面板管理热区地址	176
12.3	导出图像映像	179
12.4	切片简介	180
12.5	创建切片	180

12.5.1	创建切片	180
12.5.2	为切片指定地址	182
12.5.3	创建文本类型的切片	182
12.5.4	显示或隐藏切片和切片准线	183
12.5.5	控制切片覆盖方式	184
12.6	使用 Layers 面板查看和命名切片	184
12.6.1	查看和选中切片	184
12.6.2	使用 Layers 面板命名切片对象	184
12.7	自动命名切片	185
12.7.1	定制切片文件的名称	186
12.7.2	设置嵌套表格	186
12.8	在 HTML 文档中更新切片	187
第 13 章	使用行为	188
13.1	使用面板创建简单轮替行为	188
13.1.1	认识 Behaviors 面板	188
13.1.2	创建切片、图像和帧	190
13.1.3	在切片上添加简单的轮替行为	191
13.2	使用拖放行为创建交互图像效果	192
13.2.1	创建离散型轮替效果	192
13.2.2	删除拖放行为	194
13.2.3	为轮替图像分派 URL 地址	194
13.3	制作弹出菜单	195
13.3.1	设置弹出菜单的结构和链接	195
13.3.2	设置弹出菜单的外观 (HTML 方式)	197
13.3.3	设置弹出菜单的外观 (Image 方式)	198
13.3.4	调整弹出菜单位置	199
13.4	制作互锁导航条	199
13.5	设置状态栏信息	201
第 14 章	优化与导出	202
14.1	图像的优化	202
14.1.1	图像优化的原则	202
14.1.2	使用优化面板进行优化	202
14.2	图像的导出	206
14.2.1	导出预览	206
14.2.2	导出	210
14.2.3	使用导出向导	212
第 15 章	创建动画	213
15.1	创建动画符号	213
15.1.1	动画简介	213
15.1.2	创建动画符号	214

15.2	帧.....	217
15.2.1	设置帧的延迟播放时间	218
15.2.2	在播放中显示或隐藏帧	219
15.2.3	给帧命名	219
15.2.4	添加、移动、复制和删除帧	220
15.2.5	使用 Frames 面板控制帧中的对象.....	221
15.2.6	在帧中共享图层	221
15.2.7	洋葱皮技术	223
15.3	插帧.....	224
15.3.1	使用插帧法制作动画	224
15.3.2	预览动画	225
第 16 章	使用效率工具.....	226
16.1	使用查找替换功能	226
16.2	批处理.....	228
16.3	使用 Project 面板.....	233

第1章 Fireworks 4 快速入门

在 Web 狂潮翻卷的今天, Fireworks 作为最流行的网页图形设计软件之一, 其强大的动画功能和完美的网络图像生成能力, 以及带给网页制作者的极大方便, 早已为广大使用者接受和喜爱。现在 Macromedia 公司又发布了 Fireworks 的升级版本 Fireworks 4, 本书正是要把新版 Fireworks 更为完美的各项功能介绍给读者。

在本章中我们将简要介绍 Fireworks 的基本特点及其新增功能, 还将介绍它的工作环境。

1.1 Fireworks 4 概述

Fireworks 4 是专门为网页图形制作而设计的软件。它是第一个专门为网页制作和开发者设计的图像处理软件, 可以用来创建、编辑网页动画, 使其更具有强烈的交互性。同时它还具有强大的图形优化功能。运用 Fireworks 4 不但可以进行位图图像的编辑和处理, 同时还可以进行矢量图形的创作。在 Fireworks 中任何素材都是可以随时随地进行编辑, 为了方便设计还可以把某些工作流程设计成自动处理, 以方便大量的更新和修改工作。

Fireworks 高度集成了 Macromedia 的其他产品, 例如 FreeHand, Director, Dreamweaver™FreeHand, Director, Dreamweaver™。和其他的为人乐用的图形应用软件一样, Fireworks 提供了一个真正的 Web 图形设计集成方案。你可以自由的输出图像, 而且 Fireworks 可以自动生成相应的 HTML 或 JavaScript 代码, 并放置到正确的位置。

1.1.1 Fireworks 4 的新增功能

Fireworks 4 新增了许多特性, 使网页设计功能更加强大。下面为大家介绍一下 Fireworks 4 的新增功能。

一、用户界面

Fireworks 和 Macromedia 的许多产品一样有一个统一的, 客户熟悉的操作界面, 它能够帮助使用者顺利地完成任务。在这里你随时可能看到相同的图标、工具、工具栏、以及术语。Macromedia 的用户界面为了方便用户设有快捷方式。用户也可以设置自己喜欢的快捷键或是设置在其他 Macromedia 产品和非 Macromedia 产品中使用习惯的快捷键。

文档窗口的底部有一个微型启动栏, 通过微型启动栏中的按钮可以启动 Fireworks 文档中的普通面板。

二、与 Dreamweaver 高度兼容

新版 Fireworks 比以往更好地兼容了 Dreamweaver, 使两者的结合更趋完美, 更能方便操作者的使用。Fireworks 4 可以从 Dreamweaver 中导入文件继续在 Round-trip table 编辑器中进行编辑, 更新或改变 HTML 程序代码和 JavaScript 代码。若想在 Dreamweaver 中保存使用 Fireworks 文档编辑的 HTML 程序时, Round-trip table 编辑器会自动更新 HTML 面板中的程序, 改换成适合 Dreamweaver 的形式。如果你改变了行为, 进入新的文档, 或是修改

链接，或者是进行其他的编辑，你可以只修改图像而不用在 Dreamweaver 中编写 HTML 程序代码。

启动和编辑窗口的功能更加强大，它可以把你从一个主编辑程序（如 Dreamweaver、Macromedia Flash 等）带到 Fireworks 中，你可以全力编辑在 Fireworks 中创建的文档，与此同时，相应的工作可以自动在主编辑程序中完成。

当你启动和编辑 Fireworks 图像，如果是利用 Dreamweaver 已经生成的图像，那么 Dreamweaver 资源检视器会显示你是否在编辑图像或表格。按下资源监视器上的编辑按钮，PNG 文件源码会自动生成并显示。

三、拖放行为

在新版 Fireworks 中，创建交互式图像和离散型轮替图像非常容易，就像使用鼠标拖动目标一样。每个切片和热区都包含一个行为控制器，只需简单地拖放就可以改变其行为。当你拖动控制器后，一个对话框会自动弹出，在对话框中指定目标改变的参数，就可以成为一个新的帧。

当你在网页中预览时，拖放行为可以明确的显示出图像之间彼此的链接关系。按下行为控制器并利用上下文菜单给切片或热区添加更多的行为。拖放行为和 Fireworks 以往的设计行为功能相同，但是更方便使用和管理。在本书以后的章节中将详细介绍这一功能的使用方法。

四、Pop-up 菜单

用户可能在许多新潮的网站上都看到过导航菜单，但是这些菜单的制作非常麻烦，你可能不知道这是怎么做出来的。Fireworks 4 新增了弹出菜单功能，使用户可以在自己的网页中轻松创建弹出菜单。

用户可以使用样式文本或格式化的文本创建弹出菜单，也可以使用图形为要制作的菜单项增色。总之，Fireworks 4 新增的弹出菜单功能将制作菜单这项非常困难的事情变得非常简单。

五、遮罩、图层面板、帧面板功能的增强

Fireworks 4 的图层面板和以前版本中基于对象的图层面板有了很大的改观，过去所有的对象一般都是拥挤在一个图层中，你无法直接看到每一个对象，现在每个对象都拥有自己的图层，这样你在图层面板中就可以一览无余了，而且图层像 Photoshop 那样提供了图层蒙板和拇指图预览。

用户可以直接在图层面板中迅速便捷地选择、命名、移动、或者删除单个对象。在图层面板中使用隐藏、显示、锁定、接触锁定等按钮来完成相应的操作。不透明和模糊设置可以在图层面板直接找到。

在帧面板中可以直接命名每一帧，也可以把轮替图像、动画、导入层作为帧来加以处理。

六、Fireworks 4 的输出功能使用更方便

Fireworks 4 能够让你在输出 HTML、JavaScript 和图像的时候控制更多的选项，你可以指定一种 HTML 的风格、文件的后缀、空单元的颜色以及内容等。

七、输入和输出 Photoshop 图像

现在用户可以自由地把满是图层、蒙板、文本层等等的 Photoshop 文件导入 Fireworks 中了（它是不会造成图像质量损失的），同样也可以放心地把满是图层、蒙板、文本层的

Fireworks 的文件输出为 Photoshop 格式的文件, 是否保留图形的可编辑性, 将由用户来决定。所有这些都归功于 Fireworks 4 更加完善的图层和帧的功能。

八、选择 JPEG

Fireworks 4 的图像压缩功能更加好用, 比如用户可以为一幅图像中的不同区域指定不同的压缩级别, 包括只让文字周围保持清晰。

用户在输出 HTML、JavaScript 和图像的时候能够控制更多的选项, 可以指定一种 HTML 的风格、文件的后缀、空单元的颜色以及内容等。

另外 Fireworks 4 还提供了新的批量处理工具, 能够让用户快速设置和执行复杂批处理命令。

九、Fireworks 改进了许多工作特性, 以更好地方便用户操作

- 在新版本中, 制作的按钮和其他的矢量对象一样位于独立的层中。
- 如果切片重叠了, 在重叠区域中, 在最上层的切片处于激活状态。当切片输出时, 只沿最上层切片的边缘输出, 而不会输出其他切片的重叠部分。
- 设定刷子或橡皮刷的属性后, 指示器会在画图时自动显示刷子和橡皮刷的大小、形状。
- 轻松地在 original 和 previews 之间转换, 还可以利用快捷菜单选择在两个窗口或四个窗口浏览。
- 在改变对象时可以利用信息面板查看改变的信息。
- 在位图模式下可以取消选定显示边界的参数来隐藏边界。
- 拖动指针经过文档窗口时, 超出窗口的文档会跟随指针移动。同样文档中的画布也会如此, 这样就可以在作品的边缘进行修改。
- 选取更加灵活方便。
- 填充柄以默认的方式出现, 可以使用户更加快捷的修改矢量图像, 填充面板上新增的编辑按钮可以很方便地编辑 gradient。
- 当用户使用性质相同的画笔画出两条极为接近的路径, 这两条路径会自动吸附在一起。
- 钢笔功能的改进更方便编辑矢量图形。

十、绘制圆角矩形的功能

新版 Fireworks 能让你轻而易举地创建和编辑动画, 用户可以直接在屏幕上设定动画的起始和结束的位置。只需选择对象, 将其置为符号, 就可以沿着它的运动路径拖曳它创造动画, 那些复杂中间过渡帧的设置都由 Fireworks 自动生成。GIF 文件生成的图像可以作为图像符号导入。

十一、文本的改进

Fireworks 4 单独记录文本的颜色和填充色, 如果用户选定了一种文本颜色, 它会自动在用户创建的下一个文本中使用这种颜色。如果用户选择了其他绘图工具, 或是改变了画笔或填充色, 当再次回到文本中时, 最后一次使用的文本颜色将被存储到文本工具中。打开文本编辑器可以重新设置各项参数。

1.1.2 系统需求

应用程序使用时, 要求计算机的配置要达到一定的级别, Fireworks 具有 Windows 和

Macintosh 两个版本, 因此它的工作平台更加广泛。但大多数用户使用的是 Windows, 下面这些软、硬件设置就是在 Windows 下运行 Fireworks 4 所必需的基本设置:

硬件设置:

使用 Intel 奔腾处理器, 最好是奔腾 II 以上;

64 MB 内存;

60 MB 空闲磁盘空间 (建议 100MB);

彩色显示器 (建议具有 1024×768 的分辨率, 24 位真彩色或更高的颜色);

鼠标等输入设备;

CD-ROM 光驱。

软件设置:

运行 Windows 95, Windows 98, Windows2000, ME 或 Windows NT 4.0 (带有 Service Pack 5) 或更高版本的 Windows 操作系统。

1.1.3 安装 Fireworks 4

安装 Fireworks 4, 按照以下步骤进行:

(1) 在光驱中插入 Fireworks 4 光盘, 窗口中会自动弹出安装屏幕 (如图 1-1 所示), 单击 Next 按钮, 自动进入安装程序。

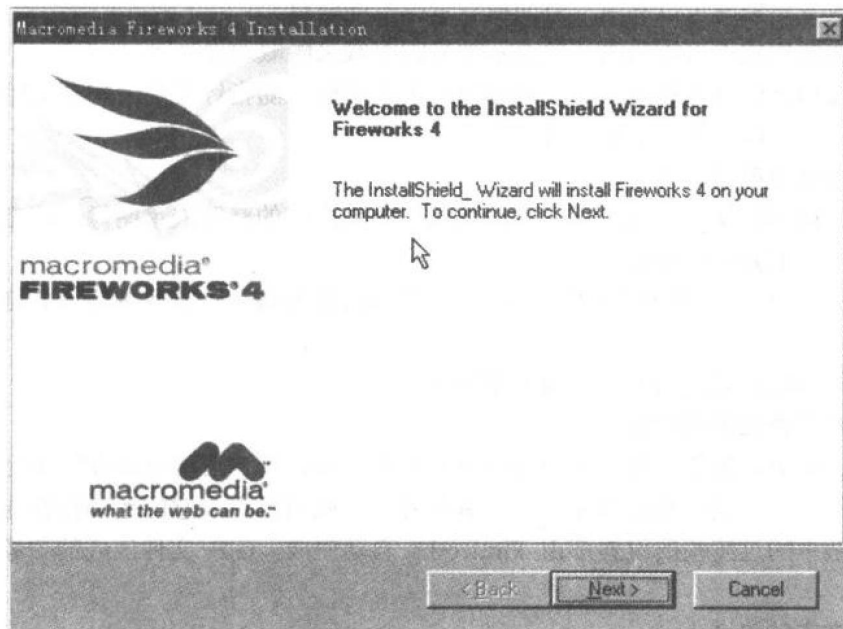


图 1-1 安装屏幕

(2) 下一步 Fireworks 4 的安装程序会询问是否遵循其许可协议 (见图 1-2), 单击 Yes 按钮, 即可进行下一步。

(3) 出现提示该安装工具的默认目录 (见图 1-3), 如果想修改这个默认的目录, 则单击 Browse 按钮, 在弹出的对话框中键入用户希望使用的目录, 之后单击 Next 按钮进行下一步。

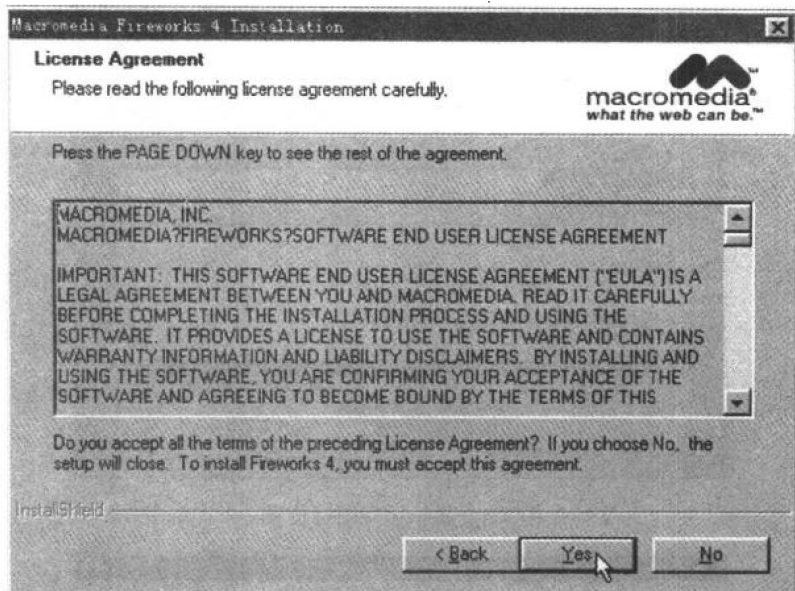


图 1-2 许可协议

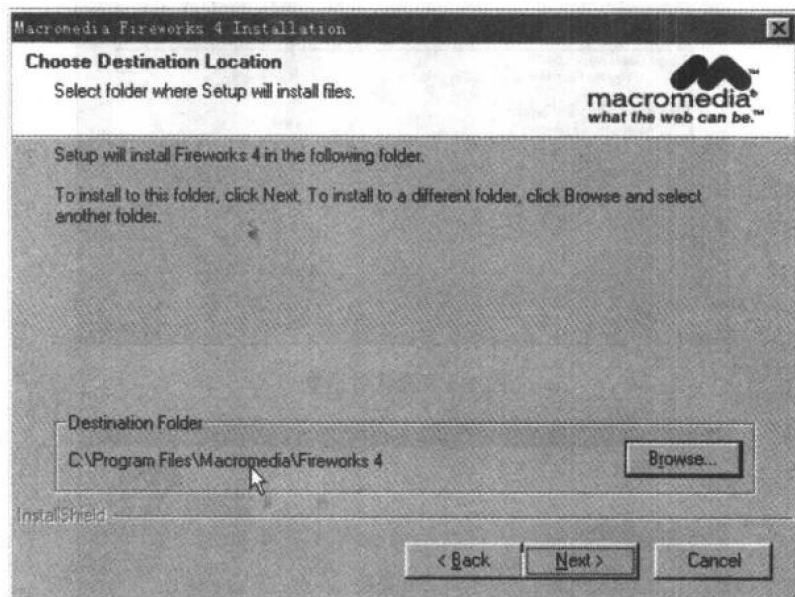


图 1-3 默认安装目录

(4) 按图 1-4 中提示界面安装以后, Fireworks 4 的运行图标将会放在“开始”菜单的文件夹中;单击 Next 按钮,弹出 Start Copying Files 对话框,再加以确认,然后单击 Next 按钮(如图 1-5 所示)。

(5) 屏幕中会显示安装进程窗口(如图 1-6 所示)。

(6) 安装完毕后,弹出 InstallShield Wizard Complete 对话框(如图 1-7 所示),单击 Finish 按钮,完成安装。