



Fireworks CS3

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

www.bjsanweishuwu.com/ (欢迎进入网站进行讨论)

本书讲述网页制作软件Fireworks CS3的使用方法，并结合网站的特点，向读者全面介绍了设计网页的要点和方法。



本书语言简洁、实例丰富，适合网页设计与制作人员、大中专院校相关专业学生、个人网站爱好者与自学者学习与参考。

本书附带一张多媒体光盘，包含了书中所有实例的源文件、动画以及实例效果图片，读者可以通过录像轻松学习。



TP393.092/991D

2008

动态网页设计教学与实践丛书

Fireworks CS3 入门与提高实例教程

胡仁喜 刘昌丽 熊慧 等编著

机械工业出版社

本书首先简单介绍了 Fireworks CS3 的新增特性,之后重点介绍了 Fireworks CS3 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 CS3、Fireworks CS3 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、热区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。

本书在章节安排上由简入深,适合刚入门的网站设计人员使用,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。

图书在版编目(CIP)数据

Fireworks CS3 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, 2008. 1
(动态网页设计教学与实践丛书)
ISBN 978 - 7 - 111 - 20048 - 2

I. F… II. 胡… III. 主页制作—图形软件, Fireworks
CS3—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 183745 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:李妍
北京蓝海印刷有限公司印刷
2008 年 2 月第 2 版第 1 次印刷
184mm × 260mm · 17 印张 · 420 千字
0001—4000 册
标准书号:ISBN 978 - 7 - 111 - 20048 - 2
ISBN 978 - 7 - 89482 - 005 - 1 (光盘)
定价:35.00 元(含 1CD)

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 CS3 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。这些功能可以对交互式网页设计的代码编程,如在 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 CS3 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 CS3 的新增特性,之后重点介绍了 Fireworks CS3 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 CS3 快速入门,包括认识 Fireworks CS3 的工作界面、Fireworks CS3 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 CS3 技能提高,包括元件、样式和层、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 CS3 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 CS3 的新增特性,由浅入深来安排内容,在安装和熟悉了 Fireworks CS3 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。

本书主要由胡仁喜、刘昌丽、熊慧编写,参与本书的编写还有王佩楷、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.bjshanweishuwu.com 进行讨论。

作 者

目 录

前言

第1篇 Fireworks CS3 快速入门

第1章 认识Fireworks CS3	2
1.1 Fireworks CS3 的新功能	2
1.2 Fireworks CS3 的工作环境	3
1.2.1 标题栏	3
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 CS3 的文档操作	12
2.1 概述	12
2.2 使用文档	13
2.2.1 创建新文档	13
2.2.2 打开、关闭、保存文档	14
2.2.3 图像的导入	14
2.2.4 插入其他文件中的对象	15
2.2.5 从扫描仪或数码相机中导入图像	16
2.3 显示文档	16
2.3.1 直接调整文档的显示比例	16
2.3.2 使用缩放工具	17
2.3.3 使用手动工具	18
2.3.4 完全显示和草图显示	18
2.3.5 Macintosh 灰度系数	19
2.4 标尺、辅助线和网格	19
2.4.1 标尺	19
2.4.2 辅助线	19
2.4.3 网格	20
2.5 画布与文档的属性	21
2.5.1 改变画布大小	21
2.5.2 改变画布颜色	22
2.5.3 旋转画布	23

2.5.4 修剪、符合画布.....	23
2.5.5 改变图像大小.....	24
2.6 思考题.....	26
2.7 动手练一练.....	26
第3章 对象的简单操作.....	27
3.1 选择对象.....	27
3.1.1 选择工具.....	27
3.1.2 选择单个对象.....	28
3.1.3 选择多个对象.....	28
3.1.4 选择被遮挡的对象.....	28
3.1.5 选中文档中的所有对象.....	29
3.1.6 选择位图对象.....	29
3.1.7 使用图层面板选择对象.....	29
3.1.8 隐藏对象的路径和边缘.....	29
3.2 对象的基本操作.....	30
3.2.1 移动对象.....	30
3.2.2 对象的剪切、复制、制作复本、克隆.....	30
3.2.3 删除对象.....	31
3.2.4 对齐多个对象.....	31
3.2.5 设置对象的叠放次序.....	31
3.2.6 组合与取消组合.....	32
3.2.7 对象的变换.....	33
3.3 颜色管理.....	36
3.3.1 颜色.....	36
3.3.2 颜色选择板.....	37
3.3.3 混色器.....	38
3.4 思考题.....	40
3.5 动手练一练.....	40
第4章 矢量图像和位图图像.....	41
4.1 矢量图像和位图图像的基本概念.....	41
4.1.1 矢量图像.....	41
4.1.2 位图图像.....	42
4.2 矢量对象.....	42
4.2.1 基本矢量对象.....	42
4.2.2 自由路径.....	44
4.2.3 笔触.....	45
4.2.4 填充.....	48
4.2.5 编辑路径.....	48
4.2.6 联合、交集、打孔、裁切.....	51

4.2.7 建立路径.....	52
4.2.8 矢量图形的绘制.....	53
4.3 位图的操作.....	56
4.3.1 位图编辑模式.....	56
4.3.2 像素的选取.....	57
4.3.3 位图的编辑.....	59
4.4 思考题.....	61
4.5 动手练一练.....	61
第5章 文本对象和效率工具.....	62
5.1 输入和编辑文本.....	62
5.1.1 输入和移动文本.....	62
5.1.2 编辑文本.....	63
5.2 文本与路径.....	64
5.2.1 将文本附加到路径.....	65
5.2.2 将文本转换为路径.....	66
5.3 导入文本.....	66
5.3.1 导入 ASCII 码文本.....	66
5.3.2 导入 RTF 文件.....	67
5.3.3 从 Photoshop 导入文本.....	67
5.3.4 处理丢失的字体.....	68
5.4 文本特效处理.....	68
5.4.1 立体效果文字.....	68
5.4.2 浮雕效果.....	69
5.4.3 特殊造型文字效果.....	70
5.4.4 空心文字特效.....	71
5.5 效率工具.....	72
5.5.1 概述.....	72
5.5.2 查找和替换.....	72
5.5.3 批处理.....	75
5.6 思考题.....	79
5.7 动手练一练.....	79
第2篇 Fireworks CS3 技能提高	
第6章 元件、样式和层.....	82
6.1 元件与实例.....	82
6.1.1 概述.....	82
6.1.2 创建元件.....	83
6.1.3 添加实例.....	85
6.1.4 元件操作.....	85
6.1.5 元件的导出、导入.....	85

6.1.6 创建插帧实例.....	87
6.2 样式.....	88
6.2.1 认识样式.....	88
6.2.2 应用样式.....	89
6.2.3 编辑样式.....	90
6.2.4 导入和导出样式.....	93
6.3 层的使用.....	94
6.3.1 认识层和层面板.....	94
6.3.2 层的基本操作.....	95
6.3.3 在层中编辑对象.....	97
6.3.4 使用合成技术.....	99
6.3.5 蒙板.....	102
6.4 思考题.....	105
6.5 动手练一练.....	105
第7章 滤镜和效果.....	106
7.1 使用滤镜.....	106
7.1.1 概述.....	106
7.1.2 滤镜的基本操作.....	107
7.1.3 使用 Fireworks 的内置滤镜.....	107
7.1.4 使用 Eye Candy 滤镜.....	117
7.1.5 安装 Photoshop 滤镜.....	118
7.2 在图像中使用特效.....	119
7.2.1 概述.....	119
7.2.2 应用活动特效.....	120
7.2.3 自定义的特效和特效组合.....	123
7.2.4 认识 Fireworks 中的活动特效.....	123
7.3 思考题.....	127
7.4 动手练一练.....	128
第8章 按钮、动画和行为.....	129
8.1 按钮和导航条.....	129
8.1.1 概述.....	129
8.1.2 创建和导出按钮.....	130
8.1.3 绘制导航条.....	134
8.2 制作动画.....	136
8.2.1 概述.....	136
8.2.2 规划动画.....	136
8.2.3 管理帧.....	137
8.2.4 在帧中编辑对象.....	139
8.2.5 控制动画.....	143

8.2.6 导出动画.....	144
8.2.7 创建切片动画.....	146
8.3 行为.....	147
8.3.1 概述.....	147
8.3.2 Fireworks 自带的行为.....	148
8.3.3 行为的触发事件.....	152
8.4 思考题.....	152
8.5 动手练一练.....	152
第9章 使用热点和切片.....	153
9.1 热点.....	153
9.1.1 概述.....	153
9.1.2 创建和编辑热点.....	154
9.1.3 为热点分派链接地址.....	156
9.1.4 设置图像映像选项.....	159
9.1.5 导出图像映像.....	159
9.2 切片.....	160
9.2.1 概述.....	160
9.2.2 创建切片.....	162
9.2.3 编辑切片对象.....	164
9.2.4 为切片分派 URL.....	168
9.2.5 创建文本切片.....	168
9.2.6 导出切片.....	169
9.3 思考题.....	171
9.4 动手练一练.....	171
第10章 优化与导出.....	172
10.1 优化图像.....	172
10.1.1 概述.....	172
10.1.2 基本的优化操作.....	173
10.1.3 选择适当的文件格式.....	177
10.1.4 对 GIF 和 PNG 选择优化设置.....	179
10.1.5 JPEG 选择优化设置.....	185
10.2 导出.....	187
10.2.1 概述.....	187
10.2.2 使用导出向导.....	188
10.2.3 导出预览.....	188
10.2.4 导出图层或图帧.....	190
10.2.5 将图层导出到 HTML 分层中.....	191
10.2.6 导出矢量路径.....	191
10.2.7 利用复制和粘贴操作导出路径.....	193

10.3 思考题.....	194
10.4 动手练一练.....	194
第11章 HTML 代码的使用.....	195
11.1 Internet 基础.....	195
11.1.1 Internet 简介.....	195
11.1.2 万维网的定义.....	196
11.1.3 HTML 语言.....	196
11.1.4 URL 简介.....	199
11.2 Dreamweaver 中的应用.....	200
11.2.1 导出图片至 Dreamweaver.....	200
11.2.2 在 Dreamweaver 中的图像优化.....	201
11.2.3 在 Dreamweaver 中的图像编辑.....	203
11.2.4 加入 CSS 图层.....	204
11.2.5 在 Dreamweaver 中使用行为.....	205
11.3 HTML 代码的复制.....	206
11.3.1 Fireworks 常用的标记.....	206
11.3.2 复制映射图的代码.....	207
11.3.3 复制 JavaScript.....	208
11.3.4 复制切片的代码.....	209
11.4 思考题.....	210
11.5 动手练一练.....	210
第3篇 Fireworks CS3 实战演练	
第12章 制作静态图像.....	212
12.1 制作网页的图标.....	212
12.2 制作【巧克力按钮】.....	214
12.3 制作闪存盘图形.....	216
12.4 制作缠绕的线条.....	219
12.5 制作透明胶效果.....	221
12.6 制作羽毛效果.....	222
12.7 照片的处理.....	224
12.8 思考题.....	227
第13章 制作动态实例.....	228
13.1 制作动画图徽.....	228
13.2 动态滚图.....	231
13.3 动画雪景.....	235
13.4 礼花效果.....	237
13.5 制作一个动态归途.....	237
13.6 制作动态的网页分割条.....	241
13.7 思考题.....	243

第 14 章 制作网站首页.....	244
14.1 游戏类首页.....	244
14.2 时尚首页设计.....	248
14.3 公司首页设计.....	251
14.4 公益类首页设计.....	256
14.5 乐器产品类设计.....	258
14.6 思考题.....	262

第 1 篇 Fireworks CS3 快速入门



第 1 章 认识 Fireworks CS3



第 2 章 Fireworks CS3 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 CS3

本章重点

本章重点介绍了 Fireworks CS3 的新增功能和 Fireworks CS3 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 CS3 的功能和新特性。
- 熟悉 Fireworks CS3 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 CS3 的新功能

World Wide Web 目前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 CS3 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 CS3 不仅继承了以往 Fireworks 的强大功能，并增添了许多新的特性：

- 实时颜色：使用实时颜色来探索、应用和控制颜色变化。用户可以选择任意图稿并以交互方式编辑颜色以即刻查看结果，或使用颜色参考面板快速选择淡色、暗色或和谐的颜色组合。
- Adobe Flash® 集成：将本机 Illustrator 文件导入到 Flash CS3 Professional 中，或将图稿从 Illustrator 复制并粘贴到 Flash 中，其路径、锚点、渐变、剪切蒙版和符号保持不变，图层、组和对象名称也保留下来。
- 创建丰富元件：Fireworks CS3 引入了全新的和增强的元件功能。使用 JavaScript (JSF)

文件可以创建能够智能缩放和指派特定属性的图形元件。通过将这些元件拖至文档并使用新增的【元件属性】面板编辑与这些元件相关的参数,可以快速创建用户界面模型。

- 改进的操作性能:通过改进关键操作的性能,例如提高屏幕重绘、对象移动、平移、缩放和变形速度,绘制和编辑过程更为迅速。
- 新的橡皮擦工具:在 Fireworks CS3 中利用橡皮擦工具快速消除图稿区域与在 Photoshop 中擦除像素同样简单,并可完全控制橡皮擦的宽度、形状和平滑度。
- 裁剪区域工具:以交互方式定义裁剪区域以进行打印或导出。用安全区域选择预设 Web 比率或视频格式,并直观地设置裁剪标记。定义多个裁剪区域,并根据需要在这些区域之间轻松移动。
- 隔离模式:在不扰乱图稿其他部分的情况下编辑组中的对象。无需重新堆叠、锁定或隐藏图层即可轻松选择难以查找的对象。
- 用于 Flash 的符号:在保持文件较小的情况下使用符号为重复对象创建动画效果。定义和命名符号对象属性,并在将图稿置入 Flash CS3 Professional 中以进一步编辑时保留这些属性。
- 9 切片智能缩放:通过设置一组辅助线,用户可以设置对象沿水平、竖直两个方向同时缩放,或均不缩放矢量和位图元件。将 9 切片缩放与新的自动形状库相结合,可以加速网站和应用程序的原形构建进度。
- 新增的 Macintosh 和 Windows OS 支持:Fireworks CS3 可用于基于 PowerPC® 和 Intel® 的 Macintosh 计算机以及 Windows® XP 和 Windows Vista™ 系统。
- 快速原形构建:可以为下一代富 Internet 应用程序(RIA)方便地进行原形设计,然后将它们直接导出为 Adobe Flex™ 文件,在此过程中将保留绝对位置和样式。
- 新的页面板:使用新的页面板可以在单个文档(PNG 文件)中创建多个页面,并在多个页面之间共享图层。每个页面都可以包含自己的切片、图层、帧、动画、画布设置,因而可在原形中方便地模拟网站流程,使创建复杂的多页网站原形变得更为方便。
- Adobe Bridge 集成:Adobe Bridge 使用户能集中访问项目文件和可包括多个 Adobe 应用程序的批处理功能,感受更高效的工作流程。
- 改进的 Photoshop 兼容性:Adobe 实现了全新级别的功能,重新定义了集成的概念。使用 Fireworks CS3,可以从 Photoshop 中直接导入本机文件。Fireworks 设计小样和图像现在可以另存为本机 Photoshop 文件,并可在 Photoshop 或 Fireworks CS3 中打开时保留图层信息。
- 创建基于 Flash 的幻灯片放映:用户无需了解 Flash 便可创建 Flash 幻灯片放映。只需选择包含图像的文件夹,添加幻灯片放映选项(如幻灯片过渡),选择 Fireworks 相册播放器(Flash 模板)用于最终输出,并对所需的针对 Web 优化的缩略图图像和完全尺寸的图像自动进行批处理。

1.2 Fireworks CS3 的工作环境

启动 Fireworks CS3 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 CS3 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组成。在本小节中将简单地介绍其中主要的部分，以便读者先对 Fireworks CS3 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。

1.2.1 标题栏

标题栏显示的主要有 Fireworks 标记、应用程序的名称、编辑图像的名称、最小化按钮、最大化和正常之间的切换按钮以及关闭按钮。其功能与 Windows 的标题栏相似。

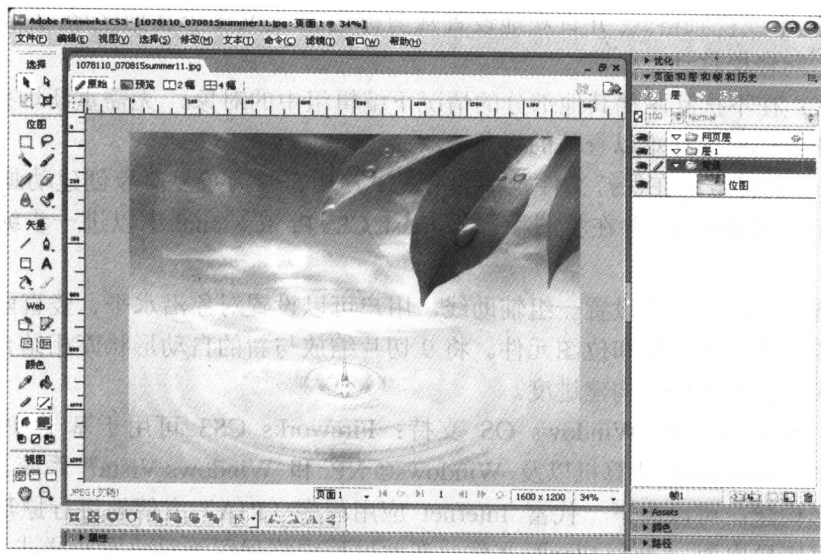


图 1-1 Fireworks CS3 的操作界面

1.2.2 菜单栏

标题栏的下面就是菜单栏，它包括【文件】、【编辑】、【视图】、【选择】、【修改】、【文本】、【命令】、【滤镜】、【窗口】、【帮助】10 个菜单项，如图 1-2 所示。

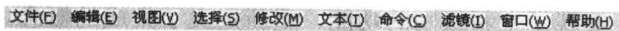


图 1-2 菜单栏



图 1-3 常用工具栏

1.2.3 常用工具栏

Fireworks CS3 为了方便使用，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。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。
- 【打开】：打开一个已存在的图像文件。对应【文件】|【打开】命令。
- 【保存】：保存当前编辑的图像文件。对应于【文件】|【保存】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的对象。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，还须插入 Web 元素、编辑颜色等，这就必须使用到各种工具。在 Fireworks CS3 中，图像处理工具都放置在工具箱中，图 1-4 所示的就是 Fireworks CS3 的工具箱。

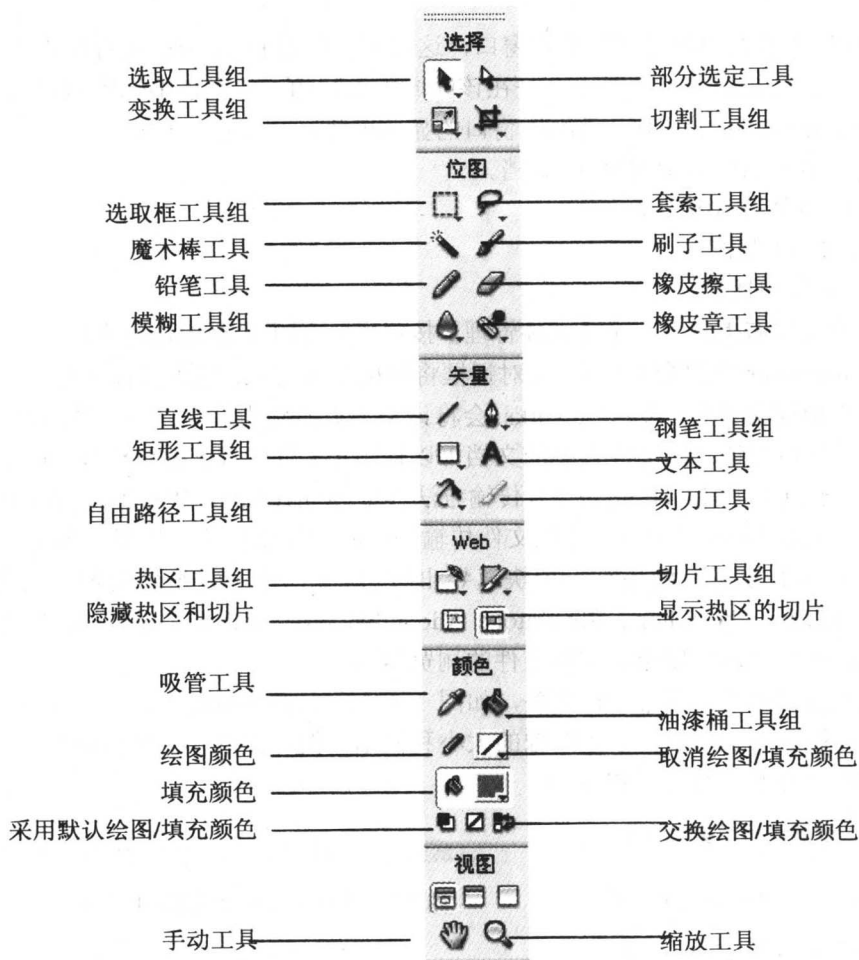


图 1-4 Fireworks CS3 的工具箱

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 CS3 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。

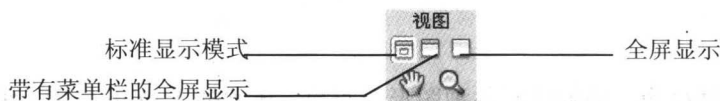


图 1-5 工具箱中的视图工具

1.2.5 文档编辑窗口

Fireworks CS3 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【文件管理】按钮右侧还有一个快速导出按钮 ，用于将编辑的图像文件导出到 Dreamweaver、Flash、Photoshop、Illustrator、Adobe Director、Adobe GoLive® 和 FreeHand 等编辑工具中，此外，还可以指定预览文件的浏览器。

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。