



名师大课堂

中文版 Fireworks MX 2004

精彩案例教程

(软件篇)

胡 崧 编著



大纲：一流培训学校
作者：一线著名教师
实例：多家著名公司



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

名师大课堂

Fireworks MX 2004 中文版

精彩案例教程（软件篇）

胡 崧 编著

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 • BEIJING

内 容 简 介

本书详细介绍了 Fireworks MX 2004 网页图像处理软件的使用方法和新特性。全书共包括 15 课,从最基本的图形绘制到制作完整的网页效果图、制作 GIF 动画、导出完整页面,基本上涵盖了 Fireworks MX 2004 中所有需要了解和掌握的功能与操作。本书从 Fireworks MX 2004 最基本的概念入手,既介绍了基本的图像处理知识,又对 Fireworks 的 Web 特性进行了讲解。此外,附录中的 Macromedia Fireworks 认证考试模拟试题,还可以帮你随时检测学习成果。

本书不仅适用于那些没有图像处理经验或没有接触过 Fireworks 的新用户,而且对那些熟悉 Fireworks 以前版本的老用户也极具参考价值。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Fireworks MX 2004 中文版精彩案例教程(软件篇) / 胡崧编著.北京:电子工业出版社,2005.8

(名师大课堂)

ISBN 7-121-01591-9

I.F… II.胡… III.主页制作—图形软件, Fireworks MX 2004—教材 IV.TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 082883 号

责任编辑:李莹

印 刷:北京天竺颖华印刷厂

出版发行:电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编:100036

北京市海淀区翠微东里甲 2 号 邮编:100036

经 销:各地新华书店

开 本:787×1092 1/16 印张:16.375 字数:420 千字

印 次:2005 年 8 月第 1 次印刷

定 价:24.00 元

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系。
联系电话:(010) 68279077。质量投诉请发邮件至 zltts@phei.com.cn,盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

出版前言

近些年来,在与教育培训学校教学主管老师的频繁接触中,我们了解到国内教育培训学校和学员数量正在快速增长。除了一些著名学校有自己完整的教学大纲和适用性较强的教材外,很多教育培训学校从社会上临时选用一些现成的教材。大家感到这个快速发展壮大的教育培训市场迫切需要一套高质量的教材。于是,在很多著名教育培训学校老师的热情参与下,“名师大课堂”开始了紧张高效的筹备,并且制定了必须遵守的出版三原则。

首先是教学大纲。由于很多教育培训学校没有教学大纲,或大纲不完整,而著名学校的大纲又能基本满足这些学校的要求,我们确定了完全按照参加编写教材学校的大纲来编写的原则。

其次是由谁来写。为了将此套书做成业内的高质量教材,大家一致认为,只有具有丰富经验的一线老师才能胜任此项工作。本着写书宁缺毋滥的原则,我们逐一筛选作者。这些老师,有的长期工作在教学一线,有的获得过各项国内大奖……

第三就是学员究竟从这套书中能学到什么。是提高技能还是毕业后能找份好工作?大家认为两者都需要,但找工作尤其重要。于是,为大公司输送人才的学校拿出了为公司量身定制的大量案例,老师们也拿出了自己在教学中亲自制作的丰富案例,案例便成了编写丛书的第三个原则。就这样,书名也最终敲定了——精彩案例教程。

除了以上三原则外,本套丛书还有很多其他特点。例如,每本书的写作从体例、风格、结构、篇幅到案例,都进行了统一要求。老师严格按照丛书的一致性编写等。

本套丛书既适合培训学校用做教材,也适合高等职业学校有关专业用做教材,有一定自学能力的读者也将发现其非常适合自学。

衷心感谢教育培训学校的领导,为了教育培训市场的良性发展,联手打造这样一套教材。感谢主管教育培训的老师,在繁忙的工作之余,帮助推荐并组织老师写作。也特别感谢亲自参加编写或协助编写的一线老师的辛勤笔耕,使这套书最终与读者见面。

希望这套书能适用于广大学校的培训教学,也希望这套书能受到读者的喜爱。我们会根据大家的反馈,不断改正现有的不足,力争做到完善,让这套丛书成为广大教师和学员名符其实的良师益友。

学习路线图

学习本书前应具备的理论基础：在学习本书章节之前，读者应具图形图像软件使用基础、色彩基础知识、计算机操作的基本技能。本书语言简洁、内容翔实、操作简练，详细讲解 Fireworks MX 2004 的使用方法和技巧，理论和实践相结合，让读者能够从中拓展创作思维。本书重点介绍了 Fireworks MX 2004 特别适合于网页图像处理的诸多特点，内容涵盖 Fireworks MX 2004 软件的基础操作知识，图形文本特效处理，动画制作、网页图形制作、按钮特效处理以及与 Dreamweaver MX 2004 结合进行网页制作等，包含精选案例，以突出重点。

学习本书的从业方向及相关软件：本书的所有案例均来源于作者多年的经验积累及经典案例作品。本书是一部实训教程，书中实例步骤简洁、讲解详细、实际操作性强，在介绍 Fireworks MX 2004 主要功能及使用方法的同时，从实际应用的角度出发，通过大量丰富多彩的设计实例制作，使读者掌握设计制作方法。学习完本书的读者，可从事专业的网页设计、平面设计、图形图像处理等工作。对于从事网页设计、平面设计的读者，应将 Fireworks MX 2004 与 Dreamweaver、Photoshop 结合使用。

本书不仅可作为没有图像处理经验或没有接触过 Fireworks 的新用户的启蒙教材，而且对那些熟悉 Fireworks 以前版本的老用户也极具参考价值，帮助读者迅速掌握 Fireworks MX 2004 的操作技巧，解决实际应用的疑难问题，达到一通百通的效果。

第1课 初识 Fireworks MX 2004	1	2.4 视图的调整	28
本课学习要点	1	2.5 设置工作参数	29
所需时间	1	2.5.1 “常规”参数	29
课程文件	1	2.5.2 “编辑”参数	30
1.1 Fireworks MX 2004 概述	2	2.5.3 “启动和编辑”参数	31
1.2 安装和启动 Fireworks MX 2004	3	2.5.4 “文件夹”参数	32
1.3 Fireworks MX 2004 的工作环境	5	2.5.5 “导入”参数	32
1.3.1 文件窗口	5	2.6 习题	33
1.3.2 工具箱	6		
1.3.3 属性面板	7	第3课 绘制矢量图形	33
1.3.4 浮动面板	7	本课学习要点	33
1.4 Fireworks MX 2004 的新特性	10	所需时间	33
1.4.1 Fireworks 软件传统特点	10	课程文件	33
1.4.2 Fireworks MX 2004 版本		3.1 位图与矢量图	33
的新增功能	12	3.1.1 位图	33
1.5 习题	16	3.1.2 矢量图	34
		3.2 绘制图形	34
第2课 Fireworks MX 2004 基本操作	16	3.2.1 绘制直线	34
本课学习要点	16	3.2.2 绘制基本图形	35
所需时间	16	3.2.3 绘制扩展图形	36
课程文件	17	3.3 绘制不规则图形	39
2.1 生成第一个文档	17	3.3.1 关于路径	39
2.1.1 新建文档	17	3.3.2 绘制路径	40
2.1.2 打开文档	18	3.3.3 修改路径	40
2.1.3 保存和导出文档	19	3.4 选择图形	41
2.2 改变文档属性	20	3.4.1 指针工具	42
2.2.1 改变画布大小	20	3.4.2 选择后方对象工具	42
2.2.2 改变画布颜色	21	3.4.3 部分选取工具	42
2.2.3 改变图像大小	21	3.5 设置笔划和填充	43
2.2.4 旋转画布	22	3.5.1 设置笔划	43
2.2.5 修整画布	22	3.5.2 设置填充	46
2.3 使用布局工具	23	3.6 绘制基本图形	49
2.3.1 标尺	23	3.7 制作标题图片	50
2.3.2 网格	23	3.8 设计网站标志	51
2.3.3 辅助线	24	3.9 习题	52

第4课 对象及矢量路径的操作	54	5.2 设置文字属性.....	70
本课学习要点	54	5.3 将文本附加到路径.....	73
所需时间	54	5.4 将文字转换为路径.....	74
课程文件	54	5.5 实例制作.....	75
4.1 变换对象	54	5.5.1 搜狐标识的制作.....	75
4.1.1 缩放对象	54	5.5.2 新浪标识的制作.....	76
4.1.2 旋转对象	55	5.6 习题.....	76
4.1.3 倾斜对象	55		
4.1.4 扭曲对象	56	第6课 位图图像设计	78
4.1.5 翻转对象	56	本课学习要点	78
4.2 对象的组织	57	所需时间	78
4.2.1 调整对象次序.....	57	课程文件	78
4.2.2 对象的对齐	57	6.1 位图修饰.....	78
4.2.3 对象的并组与解组.....	59	6.1.1 使用铅笔.....	78
4.3 对象的选取和移动.....	60	6.1.2 使用笔刷.....	79
4.3.1 选取对象	60	6.1.3 使用橡皮.....	80
4.3.2 移动对象	60	6.1.4 使用橡皮图章.....	80
4.4 绘制矢量路径	61	6.1.5 使用替换颜色.....	81
4.4.1 绘制自由变形路径.....	61	6.1.6 使用“红眼消除”工具.....	82
4.4.2 重绘路径	61	6.1.7 使用照片修整.....	83
4.5 修改路径	61	6.2 选取位图.....	86
4.5.1 自由变换路径.....	61	6.2.1 矩形和椭圆形选区.....	86
4.5.2 更改区域形状.....	62	6.2.2 套索和多边形套索.....	87
4.5.3 路径洗刷	62	6.2.3 魔术棒.....	89
4.5.4 切割路径	62	6.2.4 选取相似.....	90
4.6 路径间的运算	63	6.3 调整选择区域.....	90
4.6.1 接合路径	63	6.3.1 增减和交集选区.....	90
4.6.2 拆分路径	64	6.3.2 反向选择和取消选择.....	91
4.6.3 路径的联合	64	6.3.3 羽化选区.....	91
4.6.4 路径的相交	64	6.3.4 扩展和收缩选区.....	92
4.6.5 路径的打孔	64	6.3.5 边框选区.....	93
4.7 制作导航栏	65	6.3.6 平滑选区.....	93
4.8 制作手机图形	66	6.4 填充选区.....	93
4.9 习题	67	6.4.1 油漆桶.....	94
		6.4.2 渐变.....	95
第5课 文字设计	69	6.5 制作网页页面.....	95
本课学习要点	69	6.6 习题.....	97
所需时间	69		
课程文件	69	第7课 层与蒙版	99
5.1 输入文本	69	本课学习要点所需时间.....	99

所需时间	99	8.4.2 螺旋式渐隐	137
课程文件	99	8.4.3 添加图片框	137
7.1 层的使用	100	8.5 使用形状	139
7.1.1 层的概念	100	8.5.1 添加时钟	139
7.1.2 层的新建与删除、复制	101	8.5.2 制作其他形状	139
7.1.3 层的查看	102	8.6 习题	140
7.1.4 层的保护	103		
7.1.5 组织层	105	第9课 制作丰富的动画效果	142
7.1.6 透明度的设置	106	本课学习要点	142
7.1.7 混和模式的设置	106	所需时间	142
7.1.8 在层中合并对象	109	课程文件	142
7.1.9 使用网页层	110	9.1 规划动画	142
7.2 蒙版的使用	110	9.1.1 创建动画中的对象	143
7.2.1 蒙版的概念	110	9.1.2 设定动画速度	143
7.2.2 位图蒙版与矢量蒙版	111	9.1.3 规划动画中的帧	143
7.2.3 用现有对象创建蒙版	113	9.1.4 使用层组织动画	143
7.2.4 使用层面板创建蒙版	115	9.2 对帧的操作	143
7.2.5 使用“显示”和“隐藏”命令创建蒙版	116	9.2.1 添加、移动、拷贝和删除帧	144
7.2.6 蒙版的编辑	117	9.2.2 移动和删除在帧面板中被选择的对象	145
7.3 利用蒙板制作图片	122	9.2.3 使层跨帧共享	146
7.4 习题	123	9.2.4 查看在当前帧前后的帧	146
		9.2.5 设定帧延迟	147
第8课 丰富的滤镜和效果	123	9.2.6 设定动画播放次数	148
本课学习要点	123	9.2.7 在回放时显示或隐藏帧	148
所需时间	123	9.3 制作动画的基本方法	148
课程文件	123	9.3.1 打开文件成为动画	148
8.1 使用滤镜	123	9.3.2 导入现有的 GIF 动画	150
8.1.1 优化图像色彩	123	9.3.3 制作逐帧动画	151
8.1.2 模糊	128	9.3.4 分发到帧形成动画	152
8.1.3 杂色	130	9.4 利用元件和实例制作动画	154
8.1.4 其他	131	9.4.1 元件	154
8.1.5 锐化	132	9.4.2 创建和编辑元件	154
8.1.6 第三方滤镜	132	9.4.3 实例	156
8.2 使用特效	134	9.4.4 管理元件和实例	156
8.2.1 斜角与浮雕	134	9.4.5 制作补间动画	159
8.2.2 阴影和光晕	135	9.4.6 使对象成为动画	160
8.3 使用样式	136	9.5 导出动画	161
8.4 使用命令	137	9.6 制作动画实例	164
8.4.1 图像渐隐	137	9.7 习题	167

第 10 课 制作按钮及导航栏.....	169	11.4.5 快速导出.....	196
本课学习要点.....	169	11.5 习题.....	197
所需时间.....	169		
课程文件.....	169	第 12 课 使用行为.....	199
10.1 按钮的制作.....	169	本课学习要点.....	199
10.1.1 新建按钮.....	169	所需时间.....	199
10.1.2 编辑按钮.....	170	课程文件.....	199
10.1.3 制作简单按钮.....	173	12.1 什么是行为.....	199
10.2 按钮实例的编辑.....	173	12.2 行为的基本操作.....	200
10.2.1 更改按钮实例的文字.....	173	12.2.1 添加和删除行为.....	200
10.2.2 更改按钮实例的链接.....	173	12.2.2 行为的其他操作.....	201
10.3 导入系统按钮.....	174	12.3 创建轮替.....	201
10.4 制作按钮.....	175	12.3.1 创建简单上滚图.....	202
10.5 网页导航栏的创建.....	179	12.3.2 创建轮替效果.....	203
10.6 导航栏综合实例.....	179	12.4 设置状态栏文本.....	205
10.7 习题.....	181	12.5 添加下拉菜单.....	206
		12.6 习题.....	208
第 11 课 切片、热区及优化导出.....	183		
本课学习要点.....	183	第 13 课 提高设计效率.....	210
所需时间.....	183	本课学习要点.....	210
课程文件.....	183	所需时间.....	210
11.1 图像的切割.....	183	课程文件.....	210
11.1.1 切片工具的使用.....	183	13.1 查找和替换.....	210
11.1.2 多边形切片工具.....	184	13.1.1 在一个文档中查找、替换...211	
11.1.3 改变切片的颜色和隐藏切片.....	184	13.1.2 选择查找源.....	211
11.1.4 给切片设置超链接.....	185	13.1.3 在多个文件中查找、替换...212	
11.2 热点区域的设置.....	185	13.1.4 查找、替换文本.....	212
11.2.1 热点工具的使用.....	185	13.1.5 查找、替换字体.....	213
11.2.2 设置热点区的颜色与超链接.....	186	13.1.6 查找、替换颜色.....	213
11.3 图像的优化.....	186	13.1.7 查找、替换 URL.....	214
11.3.1 文件导出格式的选择.....	187	13.1.8 查找与替换非网络安全色...214	
11.3.2 GIF 图的优化设置.....	190	13.2 批处理.....	215
11.3.3 JPG 图像的优化设置.....	192	13.2.1 批处理的基本过程.....	215
11.4 图像的导出.....	194	13.2.2 批处理的操作.....	216
11.4.1 使用导出向导.....	194	13.3 习题.....	217
11.4.2 导出预览.....	194		
11.4.3 导出的类型.....	195	第 14 课 Fireworks 与其他软件的集成.....	219
11.4.4 切片的优化和导出.....	195	本课学习要点.....	219
		所需时间.....	219

课程文件	219	14.2.3 优化位于 Dreamweaver 中 的 Fireworks 图像	225
14.1 Fireworks 到 Dreamweaver	219	14.2.4 创建网站相册	226
14.1.1 在 Dreamweaver 中放置 Fireworks 图像	219	14.3 Fireworks 到 Flash	227
14.1.2 在 Dreamweaver 中插入 Fireworks HTML 网页	220	14.4 习题	228
14.1.3 向 Dreamweaver 中拷贝粘贴 Fireworks HTML	220	第 15 课 综合实例	229
14.1.4 向 Dreamweaver 导出 Fireworks 文件	222	15.1 绘制插图	229
14.2 Dreamweaver 到 Fireworks	222	15.1.1 插图一	229
14.2.1 使用 Fireworks 编辑文档 中图像	222	15.1.2 插图二	231
14.2.2 编辑 Fireworks 生成的表 格	225	15.2 简单页面的制作	232
		15.3 综合网页制作	237
		附录 1 Fireworks 快捷键	243
		附录 2 Fireworks 认证考试模拟试题 ...	246

第 1 课 初识 Fireworks MX 2004

本课学习要点

- Fireworks MX 2004 概述
- 安装和启动 Fireworks MX 2004
- Fireworks MX 2004 的工作环境
- Fireworks MX 2004 的新特性

所需时间

- 学习本课大约需要 0.5 小时

课程文件

- CD/sample/1/

欢迎大家来到 Fireworks MX 2004 的世界，Fireworks MX 2004 可以说是新世纪的图像处理软件。说它是图像处理软件，可能有些失准，因为它的功能众多，很多网页制作软件具有的功能它都具备。它的最大优点是将网页设计者从多个跳来跳去的应用程序中解放出来，大大简化了网络图像设计的工作难度。无论是专业设计家还是业余爱好者，使用 Fireworks MX 2004 都能轻松地制作出适合网络出版的图像，而且效果惊人。再加上它与 Dreamweaver MX 2004 的紧密结合，使设计网络图像与制作网页轻松自如。

1.1 Fireworks MX 2004 概述

Fireworks 之所以能够成为主流的网页图形图像处理和网页制作软件，是因为它完全是从这两个角度出发的，而不像 Photoshop 那样从传统平面设计扩展而来，往往难以摆脱专注处理大幅位图的思维限制。因为网页图像的设计要受到网络速度、显示颜色等因素的限制，所以处理大幅位图的情况一般都不会发生；反之，一些线条简洁、色块分明的图形，在网页图像中应用极广，而同时 Fireworks 处理位图的能力也不差，尤其在优化图像文件方面，Fireworks 的表现尤其突出。

使用 Fireworks，用户可以在一个专业化的环境中创建和编辑网页图形、对其进行动画处理、添加高级交互功能以及优化图像。在 Fireworks 中，可以在单个应用程序中同时创建和编辑位图和矢量图两种图形。除此之外，工作流程可以实现自动化，从而满足耗费时间的更新和更改要求。如图 1-1 所示为 Fireworks MX 2004 的启动画面。

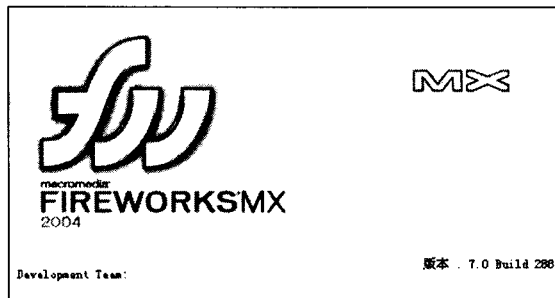


图 1-1 Fireworks MX 启动画面

下面这些均是在 Fireworks MX 2004 中完成的工作：

- 在 Fireworks MX 2004 中可以同时使用位图与矢量图的技术来创作、编辑各种图形图像。
- 在 Fireworks MX 2004 中可以对图像进行压缩，以提高网页中图像的显示速度。
- 在 Fireworks MX 2004 中可以对网络图像添加交互性，例如：图像映射、用 JavaScript 实现的翻转按钮、动态的标题广告甚至整个网页。
- Fireworks MX 2004 可以直接从扫描仪中输入图像。
- Fireworks MX 2004 可以输出 HTML 格式的文件，并且直接输出到 Dreamweaver 的“Library”（库）里，使得两者更加紧密地结合。
- Fireworks MX 2004 的批处理功能、输出设置、优化面板以及与网页制作软件的高兼容性都可以为我们节省大量宝贵的时间。

从上面可以看到，Fireworks MX 2004 具有强大的 Web 做图功能。从扫描图像到绘制矢量图，从处理位图到输出各种各样的按钮、Banner（横幅图像），从选择网络安全调色板到优化图形，从切割图片到制作图像映射，从制作特殊文字效果到创建复杂、灵活的动画……以往需要多个软件才能完成的工作，Fireworks MX 2004 全都给解决了。

此外，Fireworks MX 2004 跨越了图形图像与 HTML 语言之间的障碍。用 Fireworks MX 2004 分割图片后，可以输出 HTML 文件。还可以制作复杂的鼠标滚动效果，自动生成 JavaScript 程序。无论对于 HTML 语言的高手还是初学者，这一点都非常实用。加上它与 Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004 的紧密结合，可以说 Fireworks MX 2004 所带来的不仅仅是一个普通的图形图像软件，而是一套针对专业网页设计、制作人员而开发的全面 Web 图形解决方案。然而，对于普通用户来说，使用它同样可以制作出不俗的效果。

下面来看看 Fireworks MX 2004 能为我们的网站建设做些什么：

- 众多的图像效果、处理工具、颜色控制以及图像优化使得 Fireworks MX 2004 可以制作出漂亮的“Logo”（标志）图和其他 Web 图像。
- 在将照片上传到网站前，可以使用 Fireworks MX 2004 对这些图像进行压缩，然而图像的质量损失却很小甚至是无损的。
- 如果有很多的图片要放到网页中，可以考虑使用 Fireworks MX 2004 的缩略图功能。并且可以设置热点，当用鼠标点击方式修改图片时可进行放大。
- 使用 Fireworks MX 2004 可以制作小巧并且富有动感的广告条。使用 Fireworks MX 2004 中的帧、元件等工具可以制作 GIF 或 Flash 格式的动态广告条。

● 使用图像映射可以为你的网站做导航。当然, Fireworks MX 2004 可以胜任此项任务, 而且非常方便。

● 使用 Fireworks MX 2004 可以为网页制作普通按钮和用 JavaScript 实现的滚动按钮。这种滚动按钮好处在于, 具有一定的交互性, 不同的网页状态使用不同颜色或不同样式的按钮。

● 用 Fireworks MX 2004 还可以制作由一张图片实现的导航条, 甚至创建整个 WEB 页面。

总之, Macromedia Fireworks MX 2004 是用来设计和制作专业化网页图形的解决方案, 是一种适用于 Web 图形设计的应用软件, 由于其功能强大, 制作专业, 兼容性好, 尤其是可以直接输出 Web 页, 在内部嵌入 Web 页常用的动画、JavaScript 脚本等, 为 Web 图形设计又添加了新的意义, 现在已经成为 Macromedia 著名的网页设计三剑客之一。

1.2 安装和启动 Fireworks MX 2004

在 Windows 环境下, Fireworks 与其他应用程序一样, 其安装过程简洁明了。下面就是 Fireworks MX 2004 的典型安装过程。

步骤 1 双击 Fireworks 安装程序, 安装程序向导会自动运行, 首先出现欢迎界面, 单击“下一步”按钮, 如图 1-2 所示。

步骤 2 随后在许可证协议页面上单击“是”按钮, 同意软件最终用户许可协议, 如图 1-3 所示。

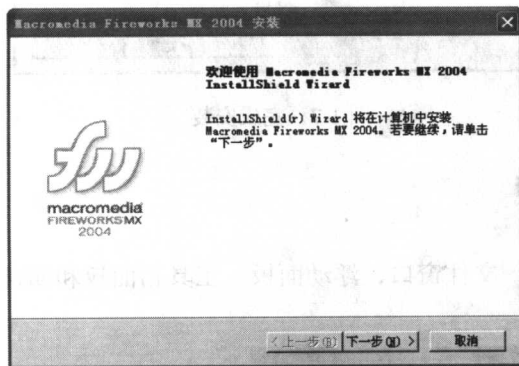


图 1-2 Fireworks MX 2004 安装程序欢迎界面



图 1-3 同意“软件最终用户许可协议”

步骤 3 在“选择目的地位置”对话框上, 可以改变安装路径, 如果使用默认路径, 则直接单击“下一步”按钮, 如图 1-4 所示。

步骤 4 当出现开始复制文件页面时, 单击“下一步”按钮开始文件复制过程, 如图 1-5 所示。

步骤 5 文件复制过程会以进度条提示文件安装的进度, 如图 1-6 所示。

步骤 6 复制完成以后, 如果需要查看自述文件, 请选中“是, 立即查看自述文件”选项, 然后按“完成”按钮结束安装, 如图 1-7 所示。

步骤 7 安装过程结束, 程序会自动弹出“Macromedia 快捷方式”窗口, 单击其中的“Macromedia Fireworks MX 2004 快捷方式”便可以运行应用程序。

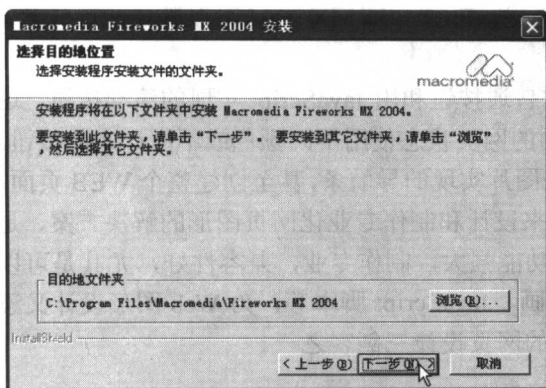


图 1-4 选择安装路径

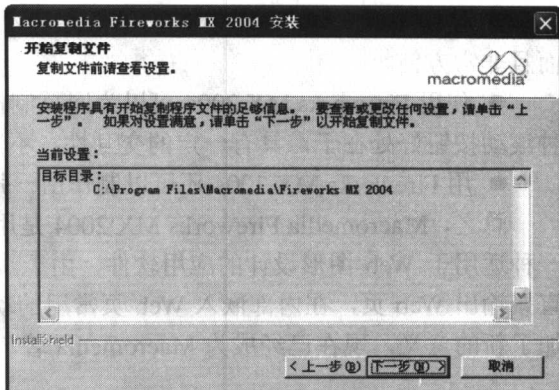


图 1-5 开始复制文件

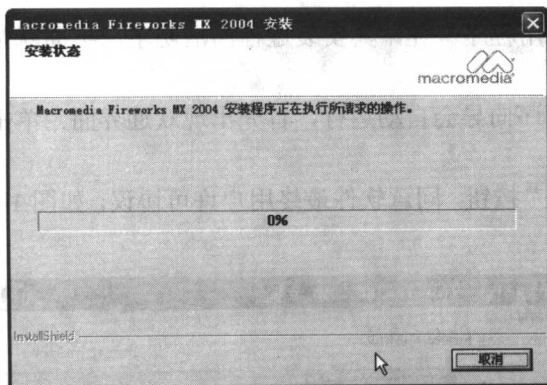


图 1-6 进度条提示文件安装的进度

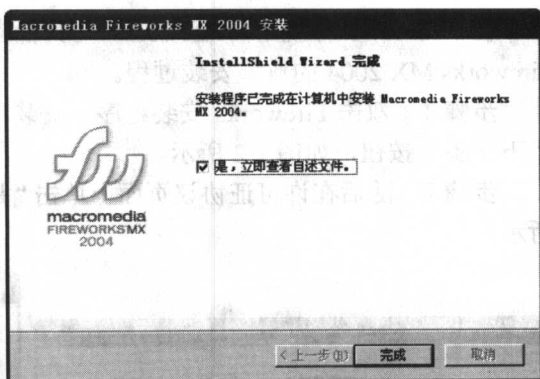


图 1-7 完成安装

1.3 Fireworks MX 2004 的工作环境

Fireworks MX 2004 的工作界面由 4 部分组成：文件窗口、浮动面板、工具箱面板和属性面板，如图 1-8 所示。



图 1-8 Fireworks 工作界面

1.3.1 文件窗口

文件窗口是工作窗口中的主要部分，所编辑的对象显示在这里，而且可以通过它方便地进行查看比例、动画控制、文件导出等操作，如图 1-9 所示。



图 1-9 文件窗口

1. 文件窗口标签

文件窗口上有 4 个标签，如图 1-10 所示，可以同时进行图像的编辑和网页效果的预览。能够同时查看最多 4 种不同优化设置所产生的效果，从而选定最理想的一种设定，在网页外观和显示速度之间找到一个平衡点。通过预览标签我们可以看到当前设置的图像在浏览器中的显示效果。特别是“2 幅”和“4 幅”标签，因为它们可以将图像分成 2 个和 4 个窗口进行预览。这样非常便于我们比较经过压缩后的图像与原始图像之间的区别。如果使用 4 个窗口进行预览的话，还可以一次设置多个不同的输出方案，在这些方案中进行横向比较，看哪一个方案是最优的。

2. 显示比例和动画控制按钮

通过图像编辑区正文的显示比例按钮可以按照预设的比例显示图像。其中间显示出图像的尺寸，最左边的动画按钮可以控制动画图像的显示，如图 1-11 所示。

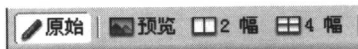


图 1-10 文件视窗上的标签



图 1-11 动画控制及显示比例按钮

3. 导出按钮

单击文件编辑视窗右上角的 ，可以方便地将当前图像导出为其他 Macromedia 组件格式或网页格式，还可以直接在浏览器中预览。此按钮左边的信息显示了此图片文件的大小以及在 56kb/s 的网络传输速度下需要的传速时间，这一点显示了用户在查看时可能需要的时间，供图像制作者权衡和参考，如图 1-12 所示。

1.3.2 工具箱

工具箱中包含了用于创建、选择和编辑的多种工具，其中一些包含在同一工具组中，如图 1-13 所示。

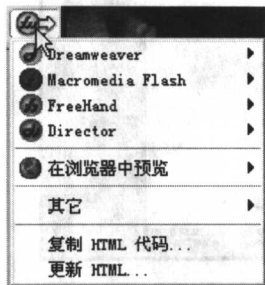


图 1-12 导出按钮

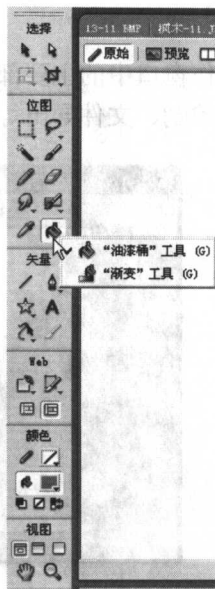


图 1-13 工具箱

同一工具组中的工具可以相互替换，方法是在右下角有小黑三角的工具上单击鼠标不放，这时会弹出工具组中的其他工具，拖动鼠标到希望选择的工具上即可选中该工具。

1.3.3 属性面板

“属性”面板是一个上下文关联面板，它显示当前选区的属性、当前工具选项或文档属性。默认情况下，“属性”面板停放在工作区的底部，如图 1-14 所示。

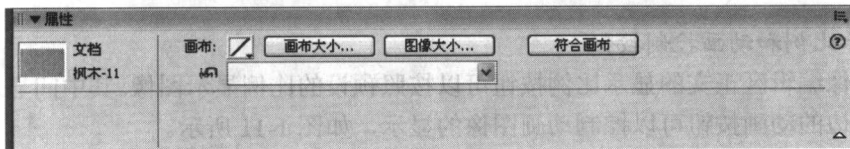


图 1-14 属性面板

与其他面板类似，可以取消停放“属性”面板，只需要将左上角的抓取器拖动到工作区的其他部分即可。再次将“属性”面板上的边条拖到屏幕底部，又可以使其重新停放在工作区底部。

1.3.4 浮动面板

浮动面板能够帮助用户编辑所选对象的各个方面或文档的元素，使用户可以处理帧、层、元件、颜色样本等。

Fireworks MX 2004 主要包括下列面板：

(1) “混色器”和“样本”面板管理当前文档的调色板，如图 1-15 和图 1-16 所示。

(2) “层”面板组织文档的结构，并且包含用于创建、删除和操作层的选项，如图 1-17 所示。



图 1-15 混色器面板

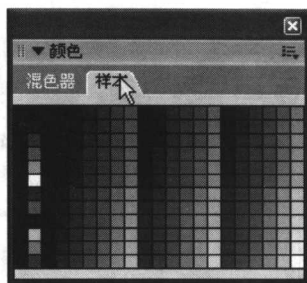


图 1-16 样本面板

(3) “信息”面板提供所选对象的尺寸和在画布上移动指针时指针的精确坐标，如图 1-18 所示。

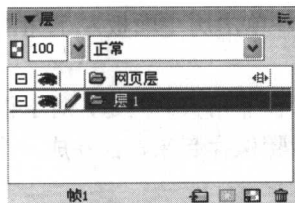


图 1-17 层面板

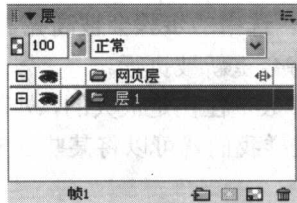


图 1-18 信息面板

(4) “行为”面板管理行为，而行为决定热点和切片对鼠标做出的响应，如图 1-19 所示。

(5) “库”面板包含图形元件、按钮元件和动画元件。你可以很容易地将这些元件的实例从“库”面板拖到文档中，也可以通过仅修改该元件对全部实例进行全局更改，如图 1-20 所示。

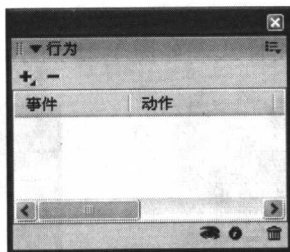


图 1-19 行为面板

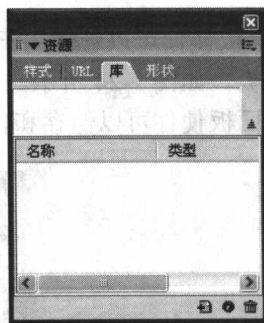


图 1-20 库面板

(6) “帧”面板包括创建动画的选项。“历史记录”面板列出最近使用过的命令，以便你能够快速撤销和重复命令。另外，你可以选择多个动作，然后将其作为命令保存和重新使用，如图 1-21 和图 1-22 所示。

在历史面板中我们可以进行如下操作：

- 快速撤销某项操作。方法是打开历史面板，拖动标记箭头到所希望的操作步骤。
- 重复操作命令。

在历史面板中除可以重复一个命令外，还可以对某一个对象重复操作多个命令。方法是先选中要进行操作的对象，然后在历史面板中选择要重复的步骤，如果要重复多个步骤，请配合