



教育部教育管理信息中心组编
信息技术及应用培训系列教材

边用边学 Fireworks 3.0

甘登岱 贾敬瑶 主编

人民邮电出版社
www.pptph.com.cn

内 容 提 要

Fireworks 以其强大的绘图功能及与 Web 的紧密结合赢得了广大用户的喜爱。从绘制矢量图形、修饰位图到输出风格各异的按钮和导航栏,从选择安全的调色板到优化图形,从切割图片到制作图像映像图 (Image Map),从制作特殊文字效果到创建动画等等,这些以往需要多个软件才能完成的工作,Fireworks 全都给解决了。

本书全面介绍了 Fireworks 3.0 的用法。全书共分 10 章,分别介绍了 Fireworks 基本操作,对象绘制与编辑,文件导入与导出,以及图像切割,图像映像,按钮,导航栏制作等。

本书内容全面、丰富,条理清晰、繁简得当,是信息技术及应用培训系列教材 (IT&AT) 之一。除作培训教材外,也适合作为大中专院校非计算机专业师生自学和教学使用。

边用边学 Fireworks 3.0

- ◆ 主 编 甘登岱 贾敬瑶
责任编辑 潘春燕
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@pptph.com.cn
网址 <http://www.pptph.com.cn>
北京汉魂图文设计有限公司制作
北京密云春雷印刷厂印刷
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本:787×1092 1/16
印张:15.5
字数:376 千字
印数:1-6 000 册

2000 年 10 月第 1 版

2000 年 10 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-08799-7/TP·1834

定价:25.00 元

出版说明

当今，人类进入了知识经济时代，以信息技术、宇航、生命科学、环保、海洋工程等为代表的高新技术取得了前所未有的成就，并以比从前快数倍、数十倍的速度向前发展。

统计表明，在信息技术领域，每 3 到 6 个月就有新的技术推出，速度之快令常人难以适应。因此，人们对信息技术学习的需求与日俱增。

从 80 年代末开始，我中心即面向全国教育系统和其它行业进行信息技术培训，积累了丰富的经验。我们作为国家教育领域信息技术开发与推广的重要机构，在面向全社会尤其是各级各类学校开展信息技术教育与培训方面，具有明显的优势。目前，为了加快信息技术人才的培养，让更多的人得到学习的机会，我中心与中国教育电视台合作，共同启动“信息技术及应用远程培训”教育工程（以下称“培训工程”）。我们拟利用中国教育电视台的卫星电视 VBI 和 IP 数据广播系统为广大学生和在职人员提供信息技术培训服务，使大家以最低的投入、最短的时间，掌握最新、最实用的信息技术与知识。

“培训工程”自 2000 年 5 月启动以来，得到了社会各界的大力支持，成立了由清华大学、北京大学等单位的信息技术专家组成的专家组，在全国范围内建立了教学基地，并开通了“培训工程”网站（www.itat.com.cn）。

“培训工程”以介绍最新信息产品和实用技术、短平快培训信息技术人才为宗旨，突出先进性和实用性。“培训工程”专家组对我国信息产业人才需求和信息教育工作的现状进行了认真的分析研究，结合其特点确定了培训课程设置的指导思想，即以实用性为主，突出新、快、可扩展、灵活、宽、循序渐进。

培训目的是：

- （1）为社会培养信息产业所需的各种实用型技术人才。
- （2）使学员掌握最新技术，更新知识结构，并能了解信息技术的动态及发展趋势。
- （3）提高学员的社会竞争力，拓展学员的就业范围。

另外，“培训工程”将为大家提供由清华、北大等校著名教师参与授课的各种课件及配套题库。学员通过学习和考试可获得由教育部教育管理信息中心颁发的技术证书。“培训工程”网站将及时公布学员的情况，以备用人单位挑选。

为配合工程实施，教育部教育管理信息中心组织有关专家编撰了本套系列教材。本套教材具有突出实用性、先进性的鲜明特点。特别是对应用软件的介绍，是按实例进行讲解，以达到让学员边用边学、以用为主、循序渐进地掌握信息技术的目的。本套系列教材由众多具有丰富计算机教学与培训工作经验的高校教师和专业人士撰写，其内容与体系结构适用于各种培训，亦可作为自学教材。

本套教材共约 90 本，由清华大学出版社、人民邮电出版社、机械工业出版社等相继出版。

我们相信，经过大家的努力，“培训工程”一定能为加快我国信息技术人才的培养做出贡献。

教育部教育管理信息中心

2000 年 8 月 30 日

本书导读

编写设想

在生活中，大家都明白“学以致用”的道理。也就是说，今天之所以去学习某些知识，都是为了以后在工作中应用它。但是，现在很多计算机图书在写法上完全从软件本身的功能出发，很少考虑该软件在实践中的应用。

本书的最大特点是全部采用实例形式进行讲解，并在讲解过程中增加了说明、要点及疑难解析。这使得读者可按照书中介绍的步骤边阅读、边实践，从而增强读者的学习兴趣。同时，利用书中给出的说明、要点及疑难解析，读者不仅能知其然，还能知其所以然。

章节划分

本书共分 10 章，分别介绍了 Fireworks 的基本操作、对象绘制与编辑、文件导入与导出、图像切割、图像映像、按钮、导航栏制作等。

学习重点

Fireworks 是目前非常优秀的 Web 图像制作软件之一。通过本书的学习，读者应着重掌握以下内容：

- 熟悉图像文件的尺寸、对比度、亮度、画布、画布颜色、不透明度、透明颜色设置等概念及属性。
- 熟悉图形的绘制与编辑，边线、填充、效果设置与调整。
- 熟悉文件的优化设置参数及导入与导出方法。
- 熟悉图像切片与图像映像的制作方法。
- 熟悉按钮与导航栏的制作方法。
- 熟悉运动动画与变形动画的制作方法。

有效使用方法

如前所述，本书的最大特点是具有很好的可操作性。因此，读者完全可以边学习本书中的内容，边上机实践，从而以最快的速度、最高的效率来快速掌握使用 Fireworks 3.0 处理图像、制作按钮与导航栏的方法。同时，利用书中给出的解释与说明，读者还可了解与实例相关的知识，从而起到释疑解惑、扩展所学知识的目的。

本书由甘登岱、贾敬瑶主编，黎彤、岳明、李志勇、夏亮、张磊、王超峰、曹家云、甘雨、徐建平等参与编写。尽管我们在编写本书时已尽了最大努力，但由于各种条件的限制，加之作者水平有限，仍有可能存在这样或那样的问题。希望给我们提出宝贵意见。

目 录

第 1 章 Fireworks 3.0 基本操作	1
实例 1 走马观花看界面	3
实例 2 文档的创建、打开、关闭与保存	9
实例 3 画布尺寸调整、裁剪与旋转	10
实例 4 调整图像尺寸	16
实例 5 画面显示调整与辅助绘图工具的使用	17
实例 6 两类对象与两种编辑模式	24
实例 7 对象选择方法面面观	28
实例 8 颜色与透明	31
实例 9 操作的撤消与恢复	36
第 2 章 对象绘制与编辑	41
实例 1 熟悉绘制路径的工具	41
实例 2 编辑路径	43
实例 3 对象的变形和扭曲	48
实例 4 设置描边与填充属性	52
实例 5 使用系统预定义样式	54
实例 6 对象层次调整与层面板的使用	55
实例 7 使用符号、样例及系统符号库	58
实例 8 文本创建、编辑与美化	64
实例 9 编辑位图图像时的选区制作	71
实例 10 为位图对象制作羽化效果	75
实例 11 位图对象的编辑	81
实例 12 对位图对象使用滤镜	85
第 3 章 效果、融合及蒙版的运用	91
实例 1 使用效果	91
实例 2 调整叠加方式	96
实例 3 使用蒙版	100

第 4 章 文件的导入与优化输出	106
实例 1 文件的导入	106
实例 2 图像优化	111
实例 3 图像输出	118
实例 4 切片输出	122
第 5 章 创建热点和图像映像	125
实例 1 选择图像映像的源图形	125
实例 2 创建热点与链接	126
实例 3 设置图像映像选项	130
实例 4 输出图像映像	131
第 6 章 切割图像	135
实例 1 创建切割图像	135
实例 2 输出切割图像	142
实例 3 创建简单切片图像	146
实例 4 创建文本切片	147
实例 5 创建替换切片	148
第 7 章 创建按钮与导航栏	150
实例 1 创建按钮	150
实例 2 制作带有多个交互按钮的文档	156
实例 3 制作导航栏	164
第 8 章 创建动画	172
实例 1 创建 GIF 动画	172
实例 2 创建 Tween 动画	180
实例 3 使用帧面板设置共享层	182
实例 4 输出 SWF 动画	184
第 9 章 与 Dreamweaver 结合使用	187
实例 1 将 Fireworks 文件插入 Dreamweaver 中	187
实例 2 在 Dreamweaver 中编辑 Fireworks 图像	189
实例 3 在 Dreamweaver 中优化图像	192
第 10 章 Fireworks 综合应用实例	195
实例 1 制作网页标题	195
实例 2 制作网页栏目标题图片与背景图片	201

实例 3 制作特效文字	205
实例 4 图像编辑模式绘图	210
实例 5 制作带边框的图片	220
实例 6 使用 Fireworks 制作网页标题动画	224
附录 本书各章学习要点	232

第 1 章 Fireworks 3.0 基本操作

大家都知道, Photoshop 主要用于平面设计, 而 Fireworks 主要用于主页设计。那么, 主页设计与平面设计相比, 有哪些特点呢? 总的来说, 两者有以下几个明显的区别:

- ✱ 平面设计要考虑到印刷、输出等因素, 对图像的质量要求很高。而对于 Web 图形来说, 任何大于 72 像素/英寸分辨率的输出都是浪费。
- ✱ 平面设计是静止的, 而主页最重要的特征是其互动性。
- ✱ 平面设计对作者的美术水平要求很高, 往往只有受过专门训练的人才能胜任。而从事主页设计的人员有相当一部分没受过专门的美术训练。

所以市场呼唤一种专门用来设计主页的图形软件。在 Fireworks 问世以前, 也有一些针对 Web 图形的软件面市。但这些软件不是功能太单一, 就是效果千篇一律, 难成气候。这时, Fireworks 挟着 Dreamweaver、Flash 的余威破空而来。它不是一个给网页增加一些华而不实效果的一般的软件, 而是一套针对专业网页设计、专为网页制作人员而开发的全面 Web 图形解决方案!

Fireworks 给 Web 设计带来的革命性的变化表现在:

- ✱ 强大的 Web 做图功能: 从扫描到画矢量图, 从修饰位图到输出风格各异的按钮和横幅 (Banner), 从选择安全的调色板到优化图形, 从分割图片到制作图像影像图 (Image Map), 从制作特殊文字效果到创建复杂、鲜活的动画。以往需要多个软件才能完成的工作, 现在 Fireworks 全都给解决了。
- ✱ 大大简化了主页设计流程: 做过主页, 尤其是为客户设计过主页的朋友都清楚, 图片的改动意味着什么。那意味着, 你差不多已经前功尽弃, 必须从头再来。是 Fireworks 将我们从这种痛苦中解脱出来, 因为在 Fireworks 中, 从文字到按钮的效果, 一切都是可改的! 你只要修改用 Fireworks 所创建的原始文件 (PNG 格式), Web 页面就可以自动得到修改!
- ✱ 跨越了图形与 HTML 之间的障碍: 用 Fireworks 分割图片, 可以自动输出 HTML; 还可以制作复杂的鼠标滚过效果, 自动生成 Javascript 和 HTML。无论你是 HTML 的高手还是初学者, 这一点都非常有用。

与以前版本相比, Fireworks 3.0 提供了更多的新特点, 增强了 Web 设计能力。这些特点主要包括如下几个方面:

- ✱ 与 Dreamweaver 更紧密的集成: 在 Dreamweaver 中选择 Insert | Media | Fireworks HTML 菜单可直接在网页中插入由 Fireworks 生成的 HTML 代码文件。此时用户在 Fireworks 中制作的切片、热点及设置的行为, 均可直接使用。
- ✱ 可直接在工作区输出预览: 不必离开工作区, 用户就能预览准备输出的图形效果 (其中包括翻转图片)。
- ✱ 新增了历史面板: 历史面板允许用户撤消和恢复多步操作, 它记录了所有工作,

并显示了最近操作的完整列表。通过拖动历史面板滑块,可直接撤销与恢复操作。可将某些步骤保存为命令,然后将其用于其他图片,并且可对操作步骤进行复制与粘贴。

- ※ **JavaScript 自动化:** Fireworks 3.0 与 Dreamweaver 3 任务可利用 JavaScript 自动处理,用户甚至可以在 Dreamweaver 创建控制 Fireworks 的脚本。
- ※ **改进的 Photoshop 效果与文件处理:** 这些改进增强了在 Fireworks 中处理 Photoshop 文件的能力。具体包括:使用效果面板编辑 Photoshop 层效果,使用多种可以脚本化的 Photoshop 滤镜作为 Live Effects (在 Fireworks 中可以使用的特殊效果,参见下面的介绍),并在输入的 Photoshop 文件中保留了文本层的可编辑性。
- ※ **Illustrator 与 Flash 输出:** 可输出 Fireworks 文档作为可供 FreeHand 8 及 Illustrator 处理的向量图形。可输出 Fireworks 文档作为可供 Flash 处理的 SWF 文件。
- ※ **改进的切片、滚动图像及动画特性:** 在 Fireworks 中可创建动人的导航栏、翻转图片及 GIF 动画文件,并可将其容易地放置在 HTML 中。用户可使用按钮符号快速创建导航栏,可创建多边形切片,可创建重叠切片而不产生 HTML 错误。现在的 Fireworks 库看起来更像 Flash 库,用户可创建能重复使用的符号库来同时更新多个 Web 图形。
- ※ **翻转图片按钮的改进:** 即使用户没有任何 Web 设计经验,也能使用新的按钮编辑器创建滚动按钮。用户可使用对象面板在所有按钮状态下容易地编辑按钮文本。当用户在图形中重新定位按钮时,按钮符号的所有状态都是可移动的。用户可使用嵌套按钮符号成组更改按钮外观,而不影响每个按钮上的文本。
- ※ **新的位图编辑选项:** 利用新的位图编辑选项,用户不必离开 Fireworks 即可校正图像。这些工作包括:调整对比度及亮度,调整色相及饱和度,使用 Levels (色阶)、Auto Levels (自动色阶) 及 Curves (曲线) 调整色调,应用阴影、浮雕等效果。
- ※ **Gamma 预览:** 利用 Gamma 预览,可使用户观察图形在其他计算机中的显示效果。
- ※ **即时访问纹理与图案:** 使用纹理与图案可扩展描边及填充能力,Fireworks 3.0 允许用户应用基于位图文件的各种类型的纹理及图案。
- ※ **缩放及旋转控制:** 缩放选项更多,可选择 bicubic (双三次)、bilinear (双线性)、nearest neighbor (最近邻居) 或软插值。可旋转 canvas (画布) 及 canvas 中的所有对象。
- ※ **文本改进:** 键入文本时,可自动在垂直或水平方向调整文本块尺寸。使用字体预览可在应用之前观察字体效果。可利用安装在计算机中的其他字体替换丢失的字体,下次打开文档时,Fireworks 自动记住选定的新字体。
- ※ **Live Effects (特殊效果):** 在 Fireworks 中,可以将许多第三方滤镜作为特殊效果,如 Photoshop 滤镜及大家喜爱的 Alien Skin Eye Candy 等。用户可对文本、图片、路径及描边施加一种或多种特殊效果,并且这些效果是完全可编辑的。同时,如果用户更改了对象,这些效果将会自动更新。此外,用户还可保存一些比较好的效果设置,并将其用于其他对象。

实例1 走马观花看界面

说明

Fireworks 能受到如此广泛的欢迎，自然有其高明之处。我们下面就先来走马观花式地对其浏览一番。

打开 Fireworks 之后，显示在窗口上方的是菜单项，在屏幕左侧显示了工具箱，在右侧显示了若干控制面板。如图 1-1-1 所示。

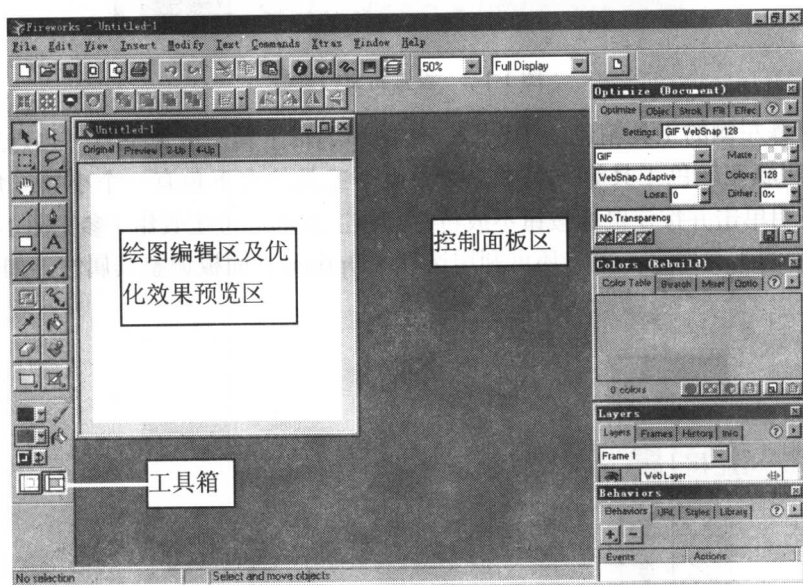


图 1-1-1 Fireworks 工作区

要点

就使用界面而言，Fireworks 与其他 Windows 环境下的应用软件一样，都遵从了相同约定。例如，单击菜单条中的菜单名将打开下拉菜单，通过单击工具箱中的工具来选用该工具等。

操作步骤

(1) 启动 Fireworks，单击主工具栏中的 New 工具 ，然后参照图 1-1-2 所示设置新文档参数，即创建一个宽度为 400 像素 (pixel)，高度为 400 像素，分辨率为 72 像素/英寸，Canvas 颜色 (画布颜色) 为白色的新文档。

提示

★ 对于网页图像而言，由于它们仅用于显示，将其分辨率设置为 72 像素/英寸已足够。但对于准备进行彩色印刷的图片，其分辨率通常为 300。

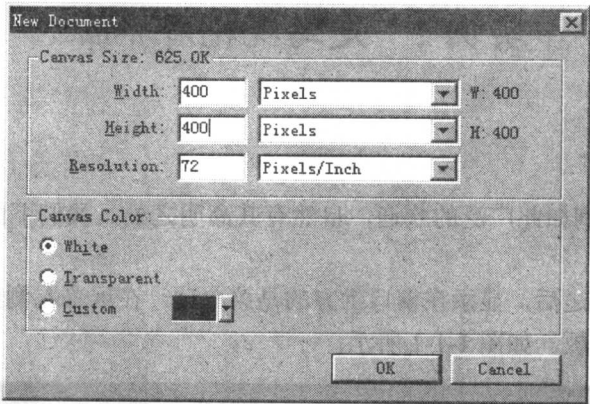


图 1-1-2 设置新文档参数

(2) 屏幕左侧的工具箱包括了选择、绘图和编辑工具，放大工具，热点工具，切片工具，描边和填充颜色工具等。其中，如果某个工具的右下角有一个小黑三角符号（如、），表明单击并按住鼠标按钮不放将打开该工具的同位工具组（参见图 1-1-3 左图）。对于工具箱中的工具而言，用户还可利用选项（Options）面板调整其属性，如图 1-1-3 右图所示。

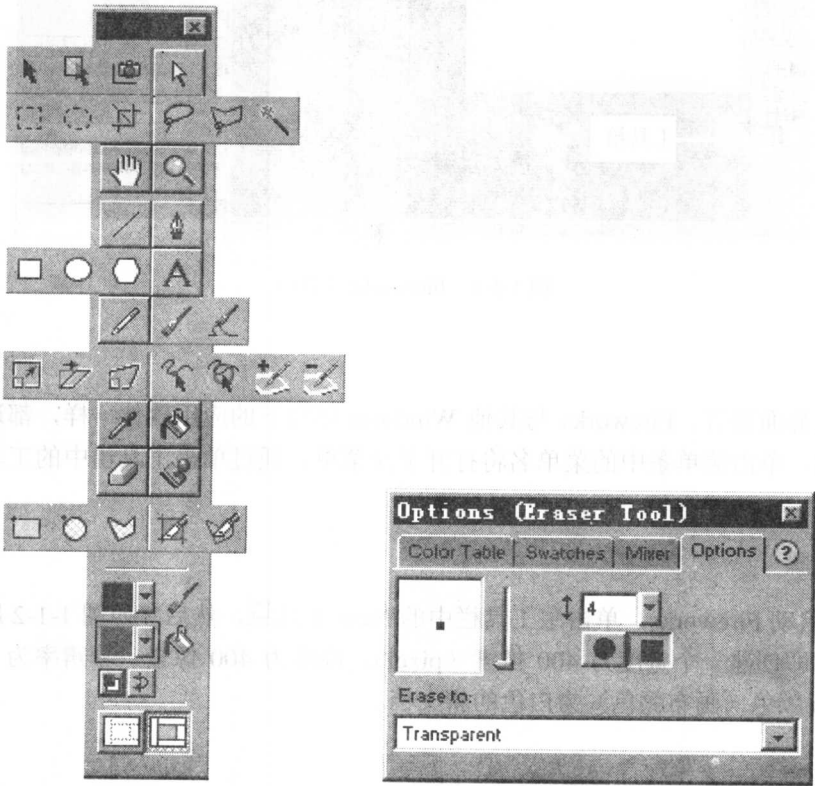


图 1-1-3 Fireworks 3.0 的工具箱及工具属性面板

例如，当用户选中使用擦除（Erase）工具时，可使用选项面板调整擦除工具的形状

(圆形或方形)、尺寸、擦除区域的填充特性(擦除为透明,或以 Fill 颜色、Stroke 颜色、Canvas 颜色填充擦除区)。要设置工具属性,只需双击该工具即可打开其对应的选项面板。

提示

★ 在工具箱中有一个工具比较特殊,这就是擦除(Erase)工具。通常情况下,该工具显示为,表明使用该工具可擦除图像素。但是,如果选中了某个向量对象,则该工具将变为形状,此时单击该工具并在路径区单击并拖动,可切割路径(参见图 1-1-4)。

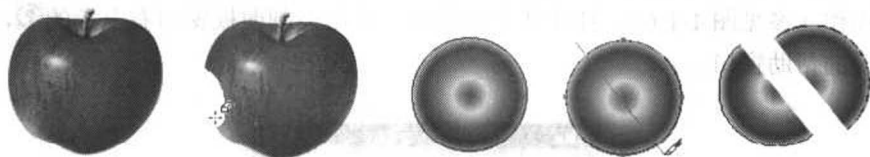


图 1-1-4 擦除工具针对位图对象及向量对象的作用

主(Main)工具栏、修改(Modify)工具栏与 View Control (显示控制)工具栏主要用于辅助用户执行一些常用操作,如打开/关闭面板、调整显示、文档保存与打印、对象层次调整、对象旋转与翻转等。

(3) 要打开或关闭工具箱,可选择 Window | Toolbox 菜单;要打开或关闭各工具栏,可选择 Window | Toolbars 菜单中的适当选项。

(4) 顾名思义,绘图编辑区主要用于绘图编辑。但是,与大多数其他软件不同的是,Fireworks 的绘图编辑窗口包含了多个选项卡,如 Original、Preview、2-Up、4-Up。其中,Original 选项卡用于图形编辑,而其他几个选项卡则用于观察图像优化效果。

我们知道,Fireworks 软件应该说是一个专门用于设计 Web 图像的软件。因此,利用该软件制作的图像大多应按照优化设置输出成可供网页使用的图像格式。其中,用户可使用 Optimize 面板设置优化参数(例如,输出的图像格式、颜色数等),而利用绘图窗口的 Preview、2-Up、4-Up 选项卡则可预览输出效果。例如,在图 1-1-5 中,分别显示了我们使用 Fireworks 绘制的卡通兔的原图,以及 JPG 格式与 GIF 格式优化输出效果。



图 1-1-5 图像优化效果观察

(5) 在 Fireworks 中,很多控制都是通过面板实现的。例如,调整对象的描边、填充效果、管理图层、设置优化参数等。

缺省情况下,各控制面板被分成了若干组,例如,Optimize、Object、Stroke、Fill 及 Effect 控制面板被分在了一个组中,此时单击不同选项卡即可打开不同面板。不过,用户也可将各选项卡单独拉出(单击选项卡名称并拖动到其他位置),成为独立面板。要将拉出的面板重新加入到某个面板组,只需单击选项卡名称并将其拖至某个面板组即可。

要显示或隐藏面板,只需在 Windows 菜单中选择适当选项即可。要隐藏所有面板,可选择 View 菜单中的 Hide Panels。此外,要隐藏某个面板,还可在打开该面板后单击面板窗口右上角的“×”符号。

单击控制面板窗口右上角的三角符号,可打开该面板的弹出菜单,利用该菜单可执行更多的操作(参见图 1-1-6)。打开某个面板后,单击控制面板窗口右上角的?,将打开有关该面板的帮助窗口。

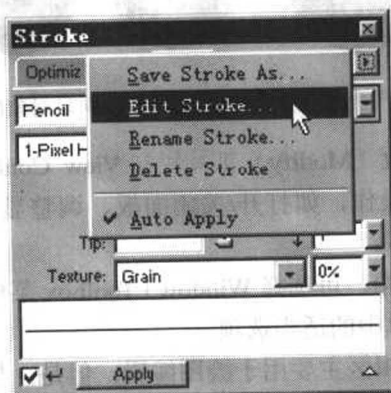


图 1-1-6 控制面板弹出菜单

要复位面板到缺省位置,应首先退出 Fireworks,然后删除名为 Fireworks 3.0 Preferences 的文件(该文件位于 Fireworks 文件夹中),最后重新启动 Fireworks 即可。

Fireworks 提供各面板的主要功能如下:

- ※ **Optimize (优化) 面板:** 该面板主要用于设置输出图像时的优化参数,例如,设置输出图像格式、指定透明颜色(针对 GIF 格式)、设置颜色数等。
- ※ **Object (对象) 面板:** 利用该面板可设置选定对象的不透明度、颜色混合模式及描边模式等。例如,图 1-1-7 显示了利用该面板调整下方椭圆的不透明度、颜色混合模式及描边模式后的效果。

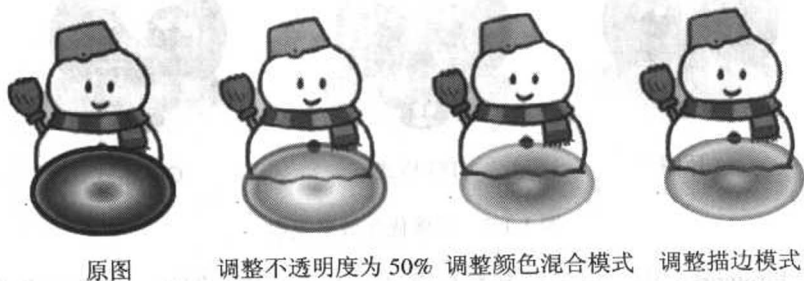


图 1-1-7 利用 Object 面板调整下方椭圆属性后的效果

- ※ **Stroke (描边) 面板与 Fill (填充) 面板:** 这两个面板用于为当前图形对象设置描边及填充效果, 如图 1-1-8 所示。

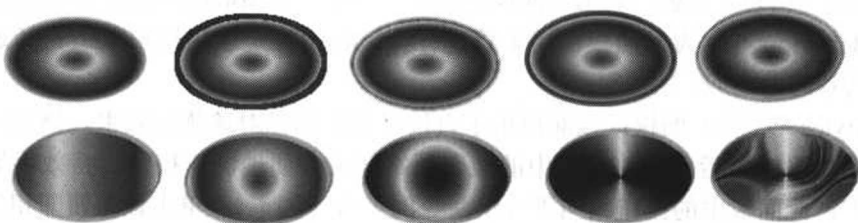


图 1-1-8 调整图形对象的描边与填充效果

- ※ **Effects (效果) 面板:** 该面板主要用于为选定对象增加一些诸如下拉阴影、模糊等效果, 调整对象的亮度/对比度、色调/饱和度, 而且利用该面板可随时调整效果参数或取消效果 (参见图 1-1-9)。

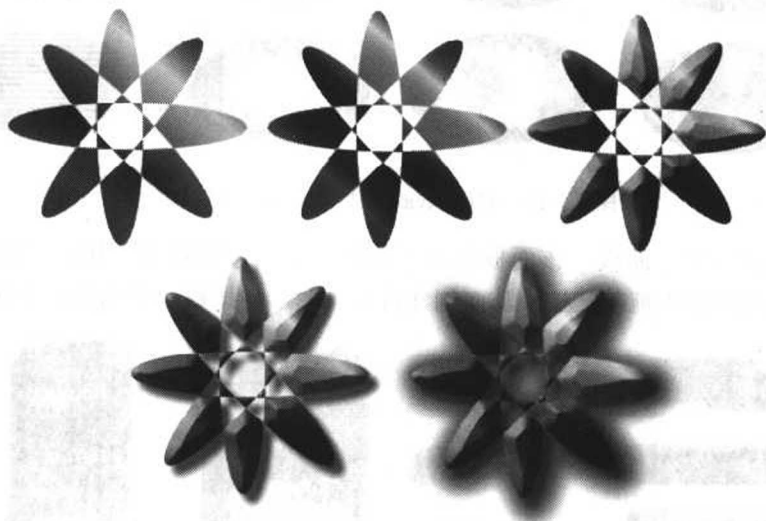


图 1-1-9 利用 Effects 面板为对象增加效果

- ※ **Color Tab (颜色表) 面板:** 当用户将优化输出图像的颜色数设置为 8 位 (256 色) 或更低时, 该面板显示了此时优化输出图像的调色板。为了改善图像输出效果, 用户还可利用该面板对调色板进行调整。
- ※ **Mixer (颜色混和器) 面板与 Swatches (样本) 面板:** Swatches 面板用于管理当前文档的调色板, Mixer 面板用于调制自己需要的颜色。
- ※ **Options (选项) 面板:** 该面板用于调整当前选定工具的参数。双击选定工具, 该面板中将显示该工具的设置参数。例如, 当使用绘制多边形工具  时, 可首先双击该工具, 此时 Options 面板中将显示该工具的设置参数, 用户可在此确定使用该工具绘制多边形或星形, 以及所绘多边形边数等。
- ※ **Layers (图层) 面板与 Frames (帧) 面板:** 这两个面板用于组织文档的结构, 并包含了创建、删除与操纵层和帧的命令。此外, 利用帧面板还可创建动画。

- ※ **History (历史) 面板**: 该面板显示了用户能够撤消和重做的命令列表。选择要重复执行的命令, 将其保存起来可作为一条单一命令。
- ※ **Info (信息) 面板**: 利用该面板可查看与精确调整图形对象的位置与尺寸。
- ※ **Behaviors (行为) 面板**: 用于管理行为, 行为决定了当用户单击、经过热点或切片时的响应。
- ※ **Styles (类型) 面板**: 该面板用于直接对选定图像对象施加效果, 例如, 选定某个图形对象后单击该面板中的某个图案即可方便地制作按钮、特效字等。实际上, 此面板中的按钮相当于一组命令的集合 (脚本), 单击该按钮即相当于对选定图形对象执行了一系列的设置命令。因此, 在应用了其中的命令后, 用户仍可对生成的对象继续进行修改 (参见图 1-1-10)。

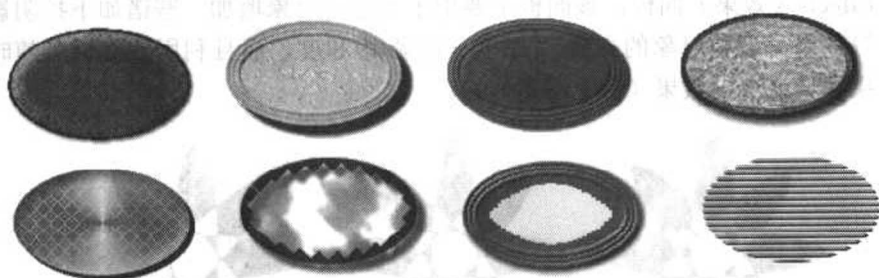


图 1-1-10 利用 Styles 面板为对象增加效果

- ※ **Library (库) 面板**: 该面板包括了图形符号和按钮符号, 用户可以很容易将它们从库面板中拖入文档, 从而创建自己的图形与按钮 (参见图 1-1-11)。

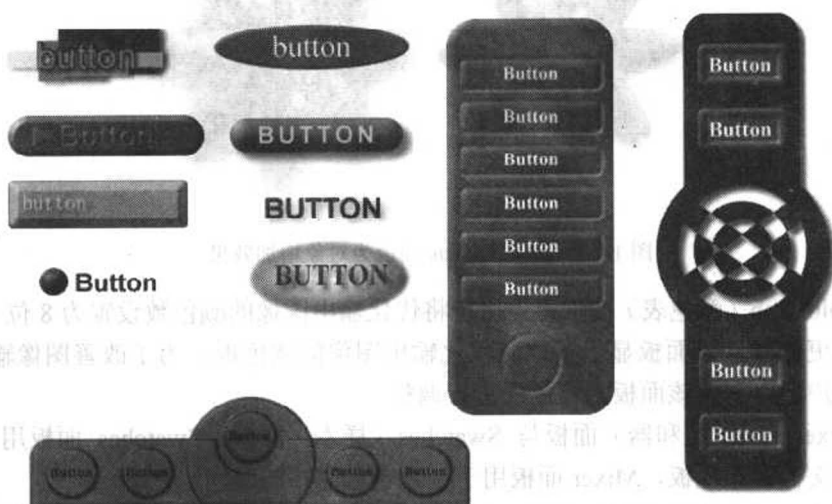


图 1-1-11 系统提供的按钮与导航栏

(6) 此外, 和其他大多数软件一样, Fireworks 也提供了针对各种状态的快捷菜单。而利用按钮编辑器, 则可使用户能快速创建 JavaScript 翻转按钮和导航栏。

实例2 文档的创建、打开、关闭与保存

说明

与其他所有 Windows 应用软件一样,选择 File | New 菜单或单击主工具栏中的 New 按钮可创建网络图形或 PNG 图形。至于文档的打开、关闭与保存,用户可选择 File 菜单中的适当选项,或单击主工具栏中的适当按钮。

要点

PNG 是 Fireworks 文档的基本格式,其中保存了所有文档信息。也就是说,当以其他格式输出图像时,Fireworks PNG 文件将保持不变,因此,用户可反复使用它。

操作步骤

(1) 选择 File | New 菜单或单击主工具栏中的按钮,打开 New Document 对话框,如图 1-2-1 所示。

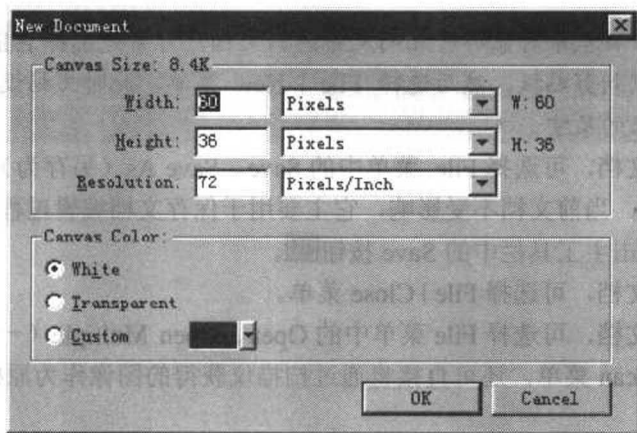


图 1-2-1 新建文档对话框

(2) 设置画布的 Width (宽) 和 Height (高) 尺寸,并通过打开单位下拉列表,选择所应用的单位。

(3) 设置图像的 Resolution (分辨率),其缺省设置为 72 像素/英寸。

(4) 设置画布颜色。选择 White,则画布颜色为白色;选择 Transparent,则画布颜色为透明;选择 Custom,可通过单击颜色样本旁的颜色设置按钮,在弹出的颜色表中进行选择,可自定义画布颜色。

(5) 单击 OK 按钮,创建的新文档即出现在 Fireworks 的窗口中,如图 1-2-2 所示。

(6) 在创建的文档上,标题条显示了文档的名称及当前缩放比例。Original 文档窗口用于显示当前 Fireworks PNG 文档,Preview 窗口及其他窗口用于显示基于当前输出设置的图像的优化效果(即图像在浏览器中显示的效果),以方便用户观察和调整优化参数。