

Fireworks MX 2004 标准教程

胡崧 邹婷 / 编著



- ▶ Macromedia 公司中国地区资格认证考试的必备参考用书
- ▶ 广大初、中级读者和社会各类电脑培训班的首选标准教材
- ▶ 本书由国内资深 Fireworks 培训专家参与编著，精心打造
- ▶ 全书结构合理、实例丰富、讲练结合，内容全面而权威

附赠 Macromedia Fireworks 中国地区网页设计师认证考试模拟试题，书中所使用的素材及范例源程序请访问 www.21books.com 免费下载



中国青年出版社

<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>



胡崧 邹婷 / 编著

Fireworks MX 2004

标准教程



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>

(京)新登字 083 号

本书由中国青年出版社独家出版。未经出版者书面许可,任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

图书在版编目(CIP)数据

Fireworks MX 2004 标准教程 / 胡崧等编著. 北京: 中国青年出版社, 2003

网页设计培训标准教程

ISBN 7-5006-4700-X

I. F... II.胡... III.主页制作—图形软件, Flash MX 2004—技术培训—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 098164 号

书 名: 网页设计培训标准教程
—— Fireworks MX 2004 标准教程

主 编: 郭光

副 主 编: 江颖 肖辉

本册主编: 胡崧 邹婷

出版发行: 中国青年出版社

地址: 北京市东四十二条 21 号 邮政编码: 100708

电话: (010) 84015588 传真: (010) 64053266

印 刷: 中国农业出版社印刷厂

开 本: 787 × 1092 1/16 总印张: 58.5

版 次: 2004 年 1 月北京第 1 版

印 次: 2004 年 1 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5006-4700-X/TP · 254

定 价: 87.00 元 (全套共三册)

前 言

Fireworks 是一个专业的 Web 图像设计软件，目前已在业界得到了非常广泛的应用。用户可以在一个专业化的环境中使用 Fireworks 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。除此之外，其工作流程还可以实现自动化，从而更能适应极度耗费时间的更新和更改的要求。

Fireworks 既可以编辑网页图像，也可以编辑 Web 动画。它的一个很大的优势就在于它能够将位图处理和矢量图处理合二为一。因此，Fireworks 不但能出色地完成矢量图的处理，同时还可以出色地完成位图处理任务。这使得网页设计者从众多应用程序的使用中解放出来，并大大简化了网络图像设计的工作。无论是专业设计家还是业余爱好者，均能借助 Fireworks MX 2004 都能轻松地制作出适应网络需求的极佳的图像。

相对于以前的版本，Fireworks MX 2004 增加了许多新功能与新特性，并在原有工具的基础上做了改进，使得它对于有经验的网页设计人员，或者需要与图像打交道的 HTML 开发人员，以及需要开发包含大量图形的交互式网页但却对代码编写知之甚少的网页制作新手来说，都是不可多得的好帮手，而且这些新功能、新特性以及改进后的工具能最大限度地提高人们的工作效率。

本书是一本介绍 Fireworks 的标准教程，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。全书共分 15 章，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。本书在为读者准备大量的经典实例的同时，还专门提供了有针对性的上机练习以及 Macromedia Fireworks 网页设计师（Web Designer）认证考试模拟试题，以帮助读者即时练习，实践和检验所学的内容，更快更好地掌握各种网页制作技术。

本书结构安排合理，并将案例由易到难地嵌入到各个知识点中，能够帮助大家在了解理论知识的同时，提高动手能力。其语言通俗易懂，非常适合初学者和 Flash 动画爱好者学习使用，同时也是培训班首选的培训教材。

本书在编写过程中得到了许多朋友的帮助，在这里我要对他们表示衷心的感谢！由于写作时间仓促，加上笔者水平有限，书中难免会有不足之处，恳请广大读者批评指正！

编 者

2004 年 1 月

目 录

第1章 初识 Fireworks MX 2004

1.1 Fireworks MX 2004 简介	1
1.2 Fireworks MX 2004 的安装	3
1.3 Fireworks 软件特点	5
1.3.1 Fireworks 软件传统特点	5
1.3.2 Fireworks MX 2004 版本 新增功能	7
习题	12

第2章 Fireworks MX 2004 基本操作

2.1 Fireworks MX 2004 的工作界面	13
2.1.1 文件窗口	13
2.1.2 工具箱面板	15
2.1.3 属性面板	15
2.1.4 浮动面板	15
2.2 创建文档	18
2.2.1 新建文档	18
2.2.2 打开文档	20
2.2.3 保存和导出文档	22
2.3 改变文档属性	23
2.3.1 改变画布大小	23
2.3.2 改变画布颜色	24
2.3.3 改变图像大小	24
2.3.4 旋转画布	25
2.3.5 调整画布	25
2.4 使用布局工具	26
2.4.1 标尺	26
2.4.2 网格	27
2.4.3 引导线	27
2.5 视图的调整	28
2.6 设置工作参数	30
2.6.1 General (常规) 参数	31
2.6.2 Editing (编辑) 参数	31
2.6.3 Launch and Edit (启动和编辑) 参数	33

2.6.4 Folders (文件夹) 参数	34
2.6.5 Import (导入) 参数	34
习题	35

第3章 绘制矢量图形

3.1 位图和矢量图	37
3.1.1 位图	37
3.1.2 矢量图	38
3.2 绘制基本图形	38
3.2.1 绘制直线	38
3.2.2 绘制基本图形	39
3.2.3 绘制扩展图形	40
3.3 绘制不规则图形	43
3.3.1 关于路径	43
3.3.2 绘制路径	45
3.3.3 修改路径	46
3.4 选取图形	46
3.4.1 指针工具	47
3.4.2 选择后部对象工具	47
3.4.3 部分选取工具	47
3.5 设置描边和填充	48
3.5.1 设置描边	48
3.5.2 设置填充	51
3.6 制作标题图片	55
习题	56

第4章 对象及矢量路径的操作

4.1 对象的变形	59
4.1.1 缩放对象	59
4.1.2 旋转对象	60
4.1.3 倾斜对象	60
4.1.4 扭曲对象	61
4.1.5 翻转对象	61
4.1.6 其他变形方法	61
4.2 对象的组织	62

4.2.1 调整对象次序	62	6.2.1 矩形和椭圆形选区	92
4.2.2 对象的对齐	63	6.2.2 套索和多边形套索工具	94
4.2.3 对象的成组与解组	64	6.2.3 魔术棒工具	96
4.3 对象的选取和移动	64	6.2.4 选取相似	97
4.3.1 选取对象	65	6.3 对选区的调整	98
4.3.2 移动对象	65	6.3.1 增减选区和取选区交集	98
4.4 绘制矢量路径	66	6.3.2 反向选取和取消选取	99
4.4.1 绘制自由变形路径	66	6.3.3 羽化选区	99
4.4.2 重绘路径	66	6.3.4 扩展和收缩选区	100
4.5 修改路径	67	6.3.5 边界选区	101
4.5.1 自由变形路径	67	6.3.6 平滑选区	102
4.5.2 更改区域形状	67	6.4 填充选区	102
4.5.3 路径洗刷	67	6.4.1 油漆桶工具	102
4.5.4 切割路径	68	6.4.2 渐变工具	104
4.6 路径间的运算	68	习题	104
4.6.1 合并路径	68	第7章 层与蒙版	
4.6.2 拆分路径	69	7.1 图层的使用	107
4.6.3 路径的联合	69	7.1.1 图层的概念	107
4.6.4 路径的相交	69	7.1.2 图层的新建、删除及复制	108
4.6.5 路径的打孔	70	7.1.3 查看图层	110
4.6.6 路径的裁切	70	7.1.4 图层的保护	111
习题	70	7.1.5 组织图层	113
第5章 文本设计		7.1.6 透明度的设置	114
5.1 输入文本	73	7.1.7 混和模式的设置	115
5.2 设置文本属性	74	7.1.8 在图层中合并对象	118
5.3 将文本附加到路径	77	7.1.9 使用 Web Layer	119
5.4 将文本转换为路径	78	7.2 蒙版的使用	120
习题	79	7.2.1 蒙版的概念	120
第6章 位图图像设计		7.2.2 位图蒙版与矢量蒙版	121
6.1 位图修饰	81	7.2.3 用现有对象创建蒙版	123
6.1.1 使用铅笔	81	7.2.4 使用 Layers 面板创建蒙版	126
6.1.2 使用笔刷	82	7.2.5 使用显示和隐藏命令创建蒙版	127
6.1.3 使用橡皮	83	7.2.6 蒙版的编辑	129
6.1.4 使用橡皮图章	84	7.3 利用蒙版制作图片	135
6.1.5 使用替换颜色	85	习题	137
6.1.6 使用移除红眼	86	第8章 丰富的滤镜和特效	
6.1.7 使用照片修整	88	8.1 使用滤镜	139
6.2 选取位图	91	8.1.1 优化图像颜色	139

8.1.2 模糊	144
8.1.3 杂色	147
8.1.4 其他	147
8.1.5 锐化	148
8.1.6 第三方滤镜	149
8.2 应用特效	151
8.2.1 倒角与浮雕	151
8.2.2 阴影与发光	152
8.3 应用样式	153
8.4 使用命令	154
8.4.1 图像渐隐	154
8.4.2 螺旋式渐隐	154
8.4.3 添加图片框	155
8.4.4 转换色调	156
8.5 使用形状	156
8.5.1 添加时钟	156
8.5.2 制作其他形状	157
习题	158

第9章 制作丰富的动画效果

9.1 规划动画	159
9.1.1 创建动画中的对象	159
9.1.2 设定动画速度	160
9.1.3 规划动画中的帧	160
9.1.4 使用图层组织动画	160
9.2 对帧的操作	160
9.2.1 添加、移动、复制、删除帧	161
9.2.2 移动和删除在帧面板中被选择的对象	162
9.2.3 使图层跨帧共享	163
9.2.4 查看当前帧前后的帧	164
9.2.5 设定帧延迟	165
9.2.6 设定动画播放次数	165
9.2.7 在回放时显示或隐藏帧	166
9.3 制作动画的基本方法	166
9.3.1 打开文件制作动画	166
9.3.2 导入现有的 GIF 动画	168
9.3.3 制作逐帧动画	169
9.3.4 分发到帧生成动画	170

9.4 利用元件和实例制作动画	172
9.4.1 元件	172
9.4.2 创建和编辑元件	173
9.4.3 实例	175
9.4.4 管理元件和实例	175
9.4.5 制作补间动画	178
9.4.6 将对象制作成动画	179
9.5 导出动画	181
9.6 制作动画实例	184
习题	187

第10章 制作按钮及导航栏

10.1 按钮的制作	189
10.1.1 新建按钮	189
10.1.2 编辑按钮	190
10.1.3 制作简单按钮	193
10.2 按钮实例的编辑	193
10.2.1 更改按钮实例的文字	193
10.2.2 更改按钮实例的链接	194
10.3 导入系统按钮	194
10.4 按钮综合实例	195
10.5 制作导航栏	197
10.6 导航栏综合实例	200
习题	202

第11章 切片、热点及优化导出

11.1 图像的切割	203
11.1.1 切片工具的使用	203
11.1.2 多边形切片工具	204
11.1.3 改变切片的颜色和隐藏切片	204
11.1.4 为切片设置超链接	205
11.2 热点区域的设置	205
11.2.1 热点工具的使用	205
11.2.2 设置热点区域的颜色与超链接	206
11.3 图像的优化	207
11.3.1 文件导出格式的选择	208
11.3.2 GIF 图的优化设置	210
11.3.3 JPG 图像的优化设置	214
11.4 图像的导出	216
11.4.1 使用 Export Wizard (导出向导)	216

11.4.2	Export Preview (导出预览) ...	217	第 14 章 Fireworks 与其他软件的集成
11.4.3	导出的类型	218	14.1 从 Fireworks 到 Dreamweaver
11.4.4	切片的优化和导出	219	14.1.1 在 Dreamweaver 中放置 Fireworks 图像.....
11.4.5	快速导出	219	14.1.2 在 Dreamweaver 中插入 Fireworks HTML 网页
习题		220	14.1.3 在 Dreamweaver 中复制、粘贴 Fireworks HTML
第 12 章 使用行为			14.1.4 向 Dreamweaver 导出 Fireworks 文件
12.1	什么是行为	223	14.2 从 Dreamweaver 到 Fireworks
12.2	行为的基本操作	223	14.2.1 使用 Fireworks 编辑文档中 图像
12.2.1	添加和删除行为	224	14.2.2 编辑 Fireworks 生成的表格
12.2.2	行为的其他操作	225	14.2.3 优化 Dreamweaver 中的 Fireworks 图像
12.3	创建轮替	226	14.2.4 创建网站相册
12.3.1	创建简单翻滚图	226	14.3 从 Fireworks 到 Flash
12.3.2	创建轮替效果	228	习题.....
12.4	设置状态栏文本	230	第 15 章 综合案例
12.5	添加下拉菜单	231	15.1 绘制插图
习题		235	15.1.1 插图一
第 13 章 提高设计效率			15.1.2 插图二
13.1	查找和替换	237	15.2 简单页面的制作
13.1.1	在一个文档中查找、替换	238	15.3 综合网页的制作
13.1.2	选择查找源	238	习题.....
13.1.3	在多个文件中查找、替换	238	附录 Macromedia Fireworks 网页设计 师 (Web Designer) 认证考试模拟 试题
13.1.4	查找、替换文本	239	
13.1.5	查找、替换字体	240	
13.1.6	查找、替换颜色	241	
13.1.7	查找、替换 URL	241	
13.1.8	查找与替换非网络安全色	242	
13.2	批处理	242	
13.2.1	批处理的基本过程	243	
13.2.2	批处理的操作	245	
习题		246	

1

初识

Fireworks MX 2004

学习要点

- Fireworks MX 2004 简介
- Fireworks MX 2004 的安装
- Fireworks 软件特点
- Fireworks MX 2004 版本新功能

欢迎大家来到 Fireworks MX 2004 的世界! Fireworks MX 2004 可以称得上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繁多的应用程序使用中解放出来,大大简化了网络图像设计的工作,无论是专业设计家还是业余爱好者,均能借助 Fireworks MX 2004 轻松地制作出适合网络需求的图像,而且效果极佳。将其与 Dreamweaver MX 2004 结合使用,那么,网络图像设计与网页制作将会变得更加轻松自如!

1.1 Fireworks MX 2004 简介

Fireworks MX 2004 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,是因为它完全依托于这两个角度,而不像从传统平面设计扩展而来的 Photoshop 那样难以摆脱专注处理大幅位图的思维限制。

又因为网页图像的设计主要受网络速度、显示颜色等因素方面的限制,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、色块分明的图形却在网页图像中应用极广。而且,Fireworks 处理位图的能力一点也不差,尤其它在优化图像文件方面的表现尤其突出。所以 Fireworks 的应用变得日益广泛。

用户可以在一个专业化的环境中使用 Fireworks MX 2004 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。而且还在 Fireworks MX 2004 的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,工作流程还可以实现自动化,从而更能适应极度耗费时间的更新和更改的要求。图 1-1 所示即为 Fireworks MX 2004 的启动画面。



图 1-1 Fireworks MX 启动画面

以下列出的均是在 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 制作的翻转按钮、动态的标题广告甚至是动态网页。
- 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，甚至是将其直接输出到 Dreamweaver 的“Library（库）”里，使得两者的结合更加紧密。
- 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 制图功能。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 都能解决。

此外，Fireworks MX 2004 还跨越了图形图像与 HTML 语言之间的障碍。可以用 Fireworks MX 2004 分割图片后，直接输出 HTML 文件；可以用 Fireworks MX 2004 制作复杂的鼠标滚动效果，并自动生成 Javascript 程序。无论对于 HTML 语言的高手还是初学者，这些都非常实用。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的 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，压缩后的图像质量损失却极小甚至是无损的。
- 如果要在网页中放置众多图片，可以考虑使用 Fireworks MX 2004 的缩略图功能。并且可以设置热点，让图片在鼠标单击时放大。
- 可以用 Fireworks MX 2004 制作小巧并且富有动感的广告条并利用 Fireworks MX 2004 中的帧、元件等工具制作 GIF 或 Flash 格式的动态广告条。
- 可以使用 Fireworks MX 2004 的图像映射为网站做导航。而且，这项功能的使用非常方便。
- 可以使用 Fireworks MX 2004 为网页制作普通按钮和用 JavaScript 制作的滚动按钮。这种滚动按钮好处在于，它具有一定的交互性，而且不同的网页状态可以使用不同颜色或不同样式的按钮。
- 可以使用 Fireworks MX 2004 制作一个图片导航条，甚至还可以使用 Fireworks MX 2004 创建整个 Web 页面。

总而言之，Macromedia Fireworks MX 2004 是用来设计和制作专业化网页图形的优秀解

决方案,也是一种适用于 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,并在内部嵌入 Web 页常用的动画、JavaScript 脚本等,为 Web 图形设计添加了新意,因此,它现在已经成为 Macromedia 著名的网页设计三剑客当中举足轻重的角色。

1.2 Fireworks MX 2004 的安装

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

Step 01 双击 Fireworks MX 2004 安装程序,安装程序向导将自动运行,首先,屏幕上会显示一个欢迎界面,单击 Next (下一步),如图 1-2 所示。

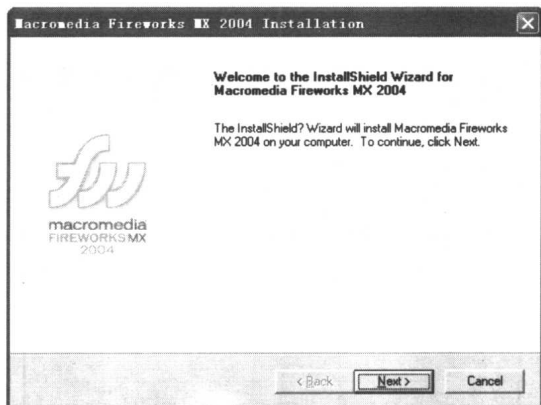


图 1-2 Fireworks MX 2004 安装程序欢迎界面

Step 02 随后在 License Agreement (许可证协议) 页面上单击 Yes (是), 接受软件最终用户许可协议,如图 1-3 所示。

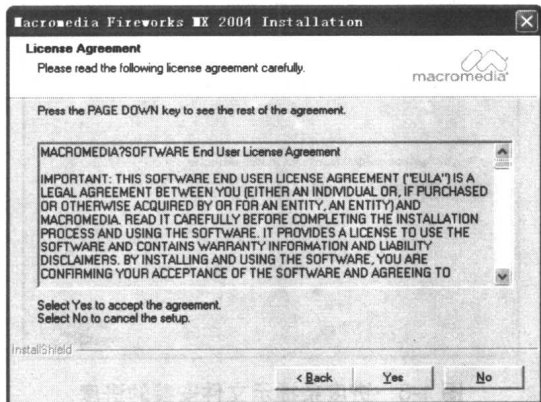


图 1-3 接收“软件最终用户许可协议”

Step 03 在 Choose Destination Location (选择目的地文件夹) 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 Next 即可,如图 1-4 所示。

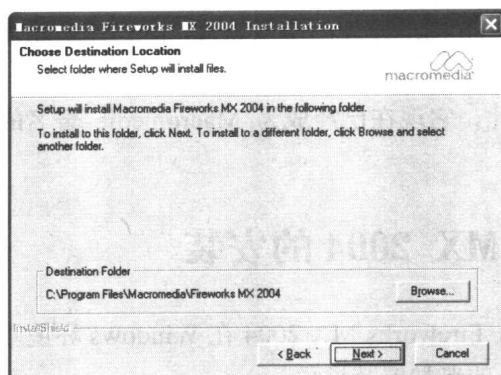


图 1-4 选择安装路径

Step 04 在出现 Start Copying Files（开始复制文件）页面时，单击“Next”开始文件复制过程，如图 1-5 所示。

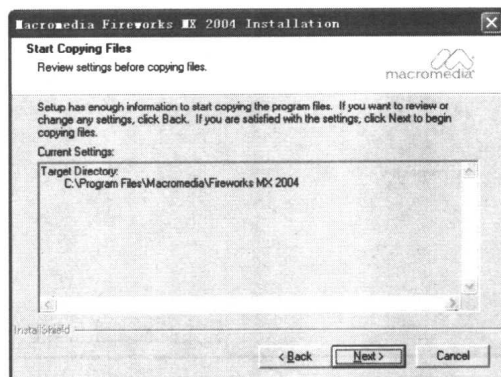


图 1-5 开始复制文件

Step 05 文件复制过程会以进度条的方式提示文件安装的进度，如图 1-6 所示。

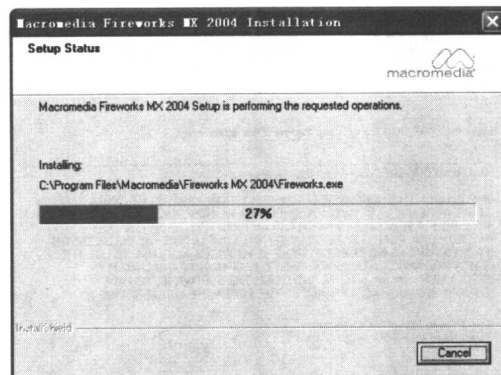


图 1-6 进度条提示文件安装的进度

Step 06 复制完成以后，显示 InstallShield Wizard Complete（InstallShield 向导安装完成）页面。如果需要查看自述文件，请选中“**Yes, view the Readme file now**（是，立即查看自述文件）”选项，然后按 Finish（完成）结束安装，如图 1-7 所示。

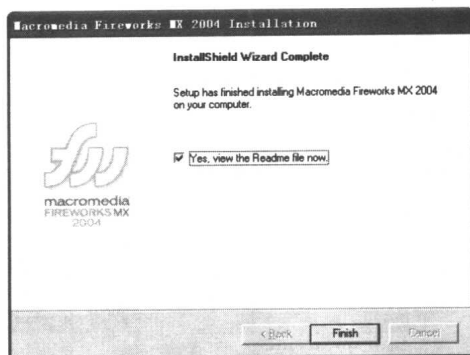


图 1-7 完成安装

Step 07 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。

1.3 Fireworks 软件特点

Fireworks 与 Macromedia 的其他产品（如 Dreamweaver, Flash, FreeHand 和 Director）、其他你喜欢的图形应用程序及 HTML 编辑器集成在一起，提供了一个真正集成的 Web 解决方案。Fireworks 大大简化了网络图形设计的工作，无论是专业设计人员还是业余爱好者，都可以使用 Fireworks 轻松制作出动感的 GIF 动画，以及轻松完成大图切割、动态按钮、动态翻转图等，因此，对于辅助网页编辑来说，Fireworks 功不可没。以下便是 Fireworks MX 2004 软件的主要特点。

1.3.1 Fireworks 软件传统特点

1. Macromedia 的通用用户界面

Fireworks 与其他 Macromedia 的软件产品（如 Dreamweaver、Flash 等）都使用一致的工具备、图标、面板等，文件窗口下有一个快速启动栏，单击图标即可快速启动某些面板，其整体界面与其他产品基本一致。如图 1-8 所示。

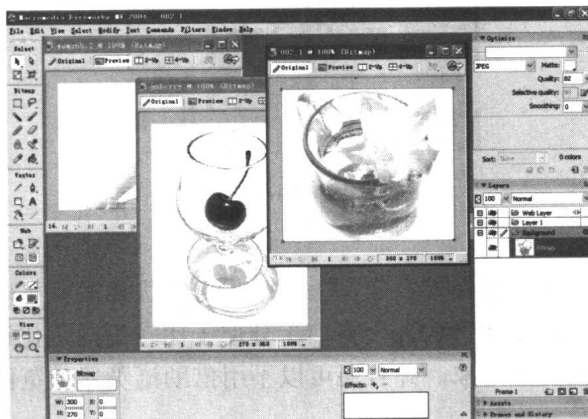


图 1-8 Macromedia 通用用户界面

2. 与 Dreamweaver 的结合

Fireworks 与 Dreamweaver 的结合非常紧密,两者可以更高效地帮助网页制作者将图片发送到网页中。Fireworks 在这方面的特点大致有以下三点:

- Fireworks 制作的行为能够被 Dreamweaver 识别,如图 1-9 所示。

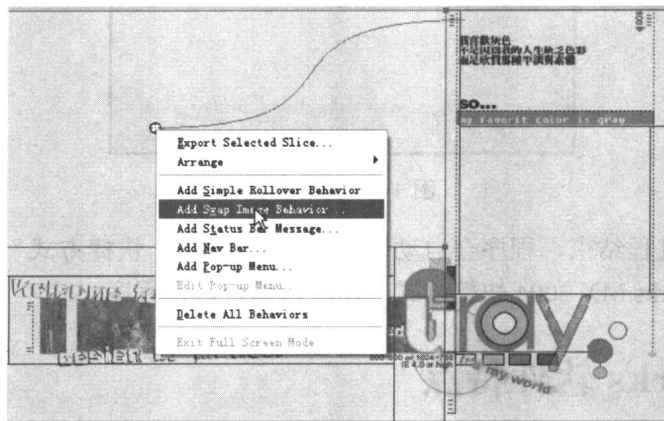


图 1-9 Fireworks 中的行为

- 当使用 Fireworks 优化、处理 Dreamweaver 制作的网页中的图片时, Dreamweaver 可以自动更新图片。
- 当在 Dreamweaver 中插入 Fireworks 的切图对象时,切图对象中所包含的图片以及 HTML 代码能够自动并且准确地定位,链接也能被自动地更新。
- 在 Dreamweaver 中修改图片时,只要单击属性面板上的 Edit (编辑) 按钮,就能启动 Fireworks 进行图形编辑,编辑完成后,按下 Done (完成) 即可完成修改(如图 1-10 所示),同时, Dreamweaver 还提供了更多直接处理 Fireworks 图片的工具。

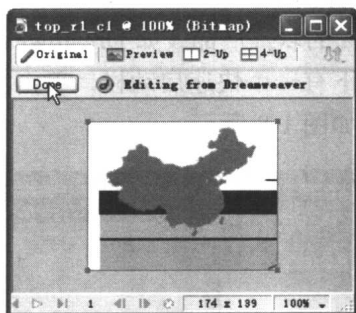


图 1-10 图片编辑

3. 工作区中的输出预览

不离开工作区即可直接预览图像,包括上滚效果等。优化面板可以帮助我们更方便地改变图像的优化设置。“2-Up”和“4-Up”窗口十分便于比较不同优化设置的图像。在预览窗口中,用户可以单独优化切图对象,并且还可以不用借助浏览器预览鼠标上滚和其他动态效果,如图 1-11 所示。



图 1-11 工作区中的输出预览

4. 面板管理功能

Fireworks 可以将面板分组放置，然后再将这些组折叠起来，只显示面板组的标题条。需要时还可再将其展开。用户可以将面板组放置在面板停靠区域中来组织工作区，也可以将面板组或个别面板拖到工作区的任何位置上。如图 1-12 和图 1-13 所示的就分别为面板分组放置和拖出停靠区的显示画面。



图 1-12 分组放置的面板

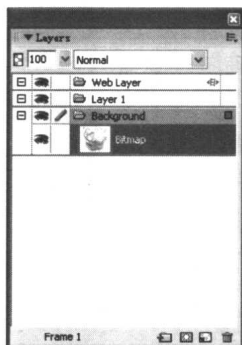


图 1-13 拖出停靠区的面板

5. 属性面板设定

Properties (属性) 面板是一个动态面板，其中包含了随工作而改变的多个选项。打开一个文档，属性面板即会显示文档属性（如画布颜色和大小）。从工具箱面板中选择一种工具，属性面板都会显示对应的工具选项。选择一个矢量对象后，属性面板又将显示描边和填充信息。实际上，这是 Fireworks MX 2004 具有的一个“智能化”的属性选择器，随时可以将用户最需要的选项呈现出来，而不需要费劲地去查找。如图 1-14 所示的就是 Fireworks MX 2004 中的 Properties 面板。

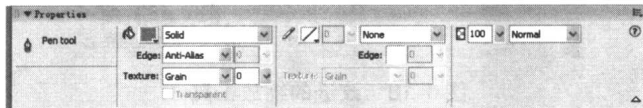


图 1-14 属性面板

1.3.2 Fireworks MX 2004 版本新增功能

Fireworks MX 2004 版本不但在以前版本的基础上增加了许多更友好、更高效的新特性，

还对原有一些功能进行了增强。在这些新功能的帮助下,用户将可以更方便地使用 Fireworks,其直观的工作环境还使得 Fireworks MX 2004 成为了一种易学易用的应用程序。

1. 提高工作效率

对于网页设计新手而言,Fireworks MX 2004 新增的一系列强大的创造性功能和自动化功能非常简单易用。

(1) 运行更快速

在打开大图片或进行一些交互操作时,Fireworks MX 2004 的执行效率最大能提高 85%,一些诸如笔刷、缩放、添加特效、编辑文本等操作的执行效率也有提高。

(2) 改良的数据驱动图形向导

Data-Driven Graphic Wizard (数据驱动图形向导) 能够帮助用户为文本、图像、热点和切片指定变量,然后再根据原稿生成多个文档,其中,各个文档都可以包含独特信息。使用这个向导会大大简化用户的操作,降低相似性较大的图形的创建难度,如图 1-15 所示。

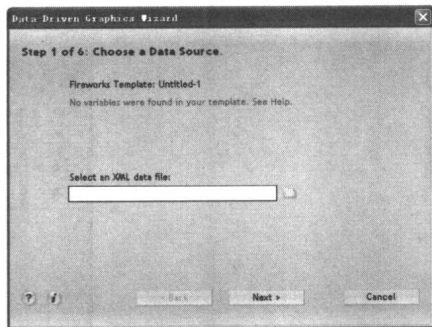


图 1-15 改良的数据驱动图形向导

2. 改进的用户界面

(1) 改进的缩放工具

新的缩放工具可以大大提高工作的速度,而且目前,Fireworks MX 2004 甚至可以以 point 为单位对文字进行缩放,如图 1-16 所示。

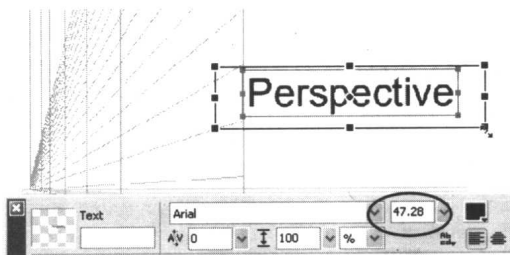


图 1-16 改进的缩放工具

(2) 改进的属性面板

Fireworks MX 2004 在材质、填充、笔刷菜单中都提供了实时预览功能,而且还在 Properties 面板中增加了一个 Fit to Canvas (适合画布) 的实时预览功能按钮,如图 1-17、图 1-18 所示。

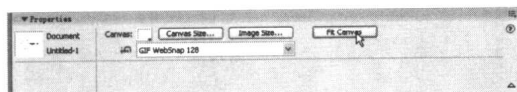


图 1-17 增加的按钮

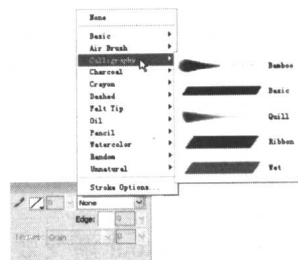


图 1-18 实时预览功能

(3) GIF/JPG 格式存盘

在以前的 Fireworks 版本中, 打开 GIF 和 JPG 格式的文件再保存时, 只能选择导出保存, 否则就只能直接保存成 PNG 格式, 比较麻烦。而 Fireworks MX 2004 却可以直接将其保存成原来的格式。

(4) 启动页面

在这个启动页面里, 用户可以快速访问最近访问过的文档、创建新文档, 也可以访问帮助一类的内容, 如图 1-19 所示。

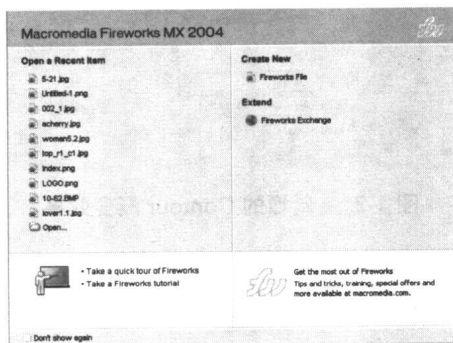


图 1-19 启动页面

(5) 改进的选项卡

现在, 多文档在打开时也可以使用标签切换, 这很类似于 Dreamweaver MX 2004 的风格。原来的预览、2-Up、4-Up 标签还被作成了按钮放在标签下面的工具栏区域里, 使用起来更方便, 如图 1-20 所示。

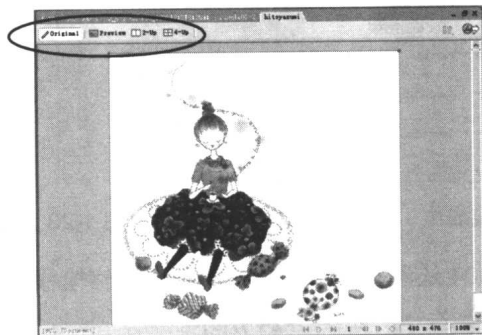


图 1-20 改进的选项卡