

<http://www.macromedia.com>

WEB 图形专家 FIREWORKS³

- ▶ 内容全面 深入介绍用 Fireworks 3 设计 Web 图形的技巧
- ▶ 精选实例 所有实例均从作者的实践中精选，具有很强的代表性
- ▶ 超值附送 配套光盘中包含丰富的 Fireworks 3 扩展文件以及 Fireworks 3、Dreamweaver 3 和 Flash 4 试用版软件
- ▶ 免费支持 读者可以通过网络及时获得作者提供的技术支持

新起点工作室
谈 熠

网络多媒体创作丛书

Fireworks 3

Web 图形专家

新起点工作室 谈 熠

高等教育出版社

图书在版编目(CIP)数据

Fireworks3: Web 图形专家/谈熠主编. —北京: 高等教育出版社, 2000

ISBN 7-04-008673-5

I. F.... II. 谈... III. 主页-制作-软件工具, Fireworks3 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 60413 号

责任编辑 孔全会 封面设计 乐嘉敏
版式设计 孔全会 责任印制 蔡敏燕

书 名 Fireworks 3—Web 图形专家
主 编 谈熠

出版发行 高等教育出版社

社 址 北京市东城区沙滩后街 55 号

邮政编码 100009

电 话 010-64054588

传 真 010-64014048

021-62587650

021-62551530

网 址 <http://www.hep.edu.cn>

排 版 南京理工排版校对公司

印 刷 商务印书馆上海印刷股份有限公司

开 本 787×960 1/16

版 次 2000 年 7 月第 1 版

印 张 14.75

印 次 2000 年 7 月第 1 次

字 数 280 000

定 价 29.00 元(附光盘)

插 页 1

凡购买高等教育出版社图书,如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请在所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究

前言

这本书适合您吗？

如果您是位新手,希望了解最新、最好的 Web 图形设计软件,希望自己的作品能够让浏览者发出“WOW”的由衷感叹,那么本书一定能给您手把手的指导。

如果您已经掌握了 Web 图形制作的基本知识,并希望自己的作品能更上一层楼,每一个细节都和自己想象中的一样,那么这本书很适合您,因为系统地掌握 Fireworks 的使用方法,不仅能带给您更加自由的创造空间,同时也能够极大地提高您的工作效率。

或许您已经拥有高超的计算机平面绘画能力,深深地爱上了 Photoshop、Illustrator(还有 ImageReady,是一个“Adobe Interface Lover”),也或许您已经体会到了 Fireworks 的好处,在工作中受益匪浅,那么我想这本书还是值得您花上一些时间浏览一下,因为我在书中写下了所知的有关 Fireworks 3 的使用技巧和经验,以及所有我认为能够对您有所帮助的内容。

本书的组织

本书共由 7 个部分组成,根据不同的功能来介绍 Fireworks 3 的使用方法和 Web 图形制作技术。其中第 1 章主要介绍 Fireworks 3 的工作环境。第 2、3、4 章根据 Fireworks 3 中位图和矢量对象的不同,为您介绍 Fireworks 3 中绘制和编辑图形的方法。

第 5 章主要介绍 Fireworks 3 中动画的制作方法,第 6 章在以上几章的基础上介绍 Fireworks 3 面向网络图形发布的图像优化和导出功能,第 7 章所涉及的是 Fireworks 3 中的自动功能和指令的应用。

在阅读时值得注意的地方

为了便于您的阅读,本书在主要内容处使用了以下各种标记:



技巧:

这代表的是您应该完全了解的有用的技巧。



注意:

这个标记指示的内容将告诉您一些 Fireworks 3 技巧内容以外的非常有用的知识,这样您能更透彻地理解书中所说的内容。



新功能:

这个标记告诉您当前叙述的内容是 Fireworks 3 中新增的功能。



参考：

当涉及的一些知识超出了本处所讨论的内容时，这个标记将告诉您在哪里能够找到相关的参考资料。



警告：

这个约定提醒您仔细阅读相关的内容，这样，您就会知道相关的功能如果使用不慎可能会给您的作品带来怎样的负面作用。



光盘：

这个标记提醒您在本书配套光盘中能够找到和书中内容相关的材料。

此外，本书所涉及的软件中的菜单命令，使用“菜单名 > 子菜单名 > 命令名”的方式列出。比如“使用 Modify > Align > Left 命令”的意思是使用 Modify 菜单下的 Align 子菜单中的 Left 命令。书中列出的 HTML 和 JavaScript 代码行都以计算机字体显示。

技术支持

为了让本书更好地为您服务，希望您能够来信告诉我对于本书的建议和意见，或者是在 Fireworks 使用过程中所遇到的问题。我的电子邮件地址是：arky@21cn.com。同样，您也可以访问本书作者的网站 <http://fw3.yeah.net/>，以获得最新的技术支持和更多的 Fireworks 3 扩展文件。

目 录

1	第 1 章 走进 Fireworks 3
1	1.1 认识 Fireworks 3
2	1.2 Fireworks 3 的新增功能
4	1.3 安装 Fireworks 3
4	1.3.1 获得 Fireworks 3 的演示程序
4	1.3.2 Fireworks 3 的系统要求
4	1.3.3 安装 Fireworks 3
5	1.4 Fireworks 3 的工作环境
6	1.5 工具栏一览
6	1.5.1 工具栏简介
7	1.5.2 PC 平台的工具栏
8	1.6 浮动面板
8	1.6.1 信息面板
10	1.6.2 对象面板
15	1.6.3 工具选项面板
16	1.6.4 播放控制器
16	1.7 设定 Fireworks 3 的工作环境
16	1.7.1 常规设定
19	1.7.2 编辑设定
20	1.7.3 文件夹设定
21	1.7.4 导入设定
22	第 2 章 在 Fireworks 3 中绘图
22	2.1 对象模式和图像模式
22	2.1.1 矢量图和位图
23	2.1.2 对象模式和图像编辑模式
24	2.1.3 两种模式下工具的作用
26	2.2 打开或导入文件
26	2.2.1 打开文件
27	2.2.2 导入文件
28	2.2.3 对各种不同格式文件的打开和导入
32	2.3 新建文档

32	2.4 调整画布
32	2.4.1 挪动画布的显示区域
33	2.4.2 缩放显示文档窗口
34	2.4.3 改变画布大小
34	2.4.4 改变画布颜色
34	2.4.5 旋转文档窗口
35	2.4.6 使用自动修整功能
35	2.4.7 使用修整工具
35	2.5 创建路径和形状
35	2.5.1 关于路径
37	2.5.2 绘制线条路径
39	2.5.3 绘制矩形路径
39	2.5.4 绘制圆形路径
39	2.5.5 绘制规则多边形和星形的路径
40	2.5.6 使用钢笔工具绘制路径
42	2.5.7 选取路径对象
43	2.5.8 使用副选工具
44	2.5.9 使用重绘路径工具
45	2.5.10 使用改造路径工具
46	2.5.11 使用区域修整工具
47	2.5.12 使用刮刀工具
48	2.5.13 连接开路径
49	2.5.14 连接复合路径
49	2.5.15 拆分复合路径
49	2.5.16 混合多个闭路径
51	2.5.17 净化路径
51	2.5.18 扩张路径
51	2.5.19 撑大(收缩)路径
52	2.6 文字对象
52	2.6.1 关于文字对象
53	2.6.2 添加文字
54	2.6.3 使用文字编辑器
54	2.6.4 设置文字的对齐方式
55	2.6.5 设置文字的防锯齿效果
56	2.6.6 设置文字环绕路径

59	2.7 编辑点位图
59	2.7.1 创建位图对象
60	2.7.2 选定位图中的区域
62	2.7.3 修改选定区域
63	2.7.4 调整选定区域
65	2.7.5 擦除图像
66	2.7.6 复制图像区域
68	第3章 路径效果
68	3.1 对象变形
68	3.1.1 变形工具简介
69	3.1.2 缩放
69	3.1.3 倾斜
70	3.1.4 扭曲
70	3.1.5 旋转
70	3.1.6 特殊角度旋转
71	3.1.7 精确变形
72	3.2 路径描边
72	3.2.1 修改路径的填充色彩
72	3.2.2 使用描边面板
75	3.2.3 自定义描边式样
82	3.2.4 路径上描边的位置
82	3.3 填充路径
82	3.3.1 修改路径的填充色彩
83	3.3.2 使用填充面板设置路径填充式样
85	3.3.3 使用网络安全色填充路径
86	3.3.4 使用图案填充路径
87	3.3.5 使用渐变色彩填充路径
91	3.3.6 编辑色彩渐变填充
92	3.3.7 填充与描边的相对位置
92	3.4 色彩管理
92	3.4.1 滴管工具
93	3.4.2 取色井
94	3.4.3 调色板
95	3.4.4 色块面板

96	3.5 施加特效
96	3.5.1 特效滤镜与实时特效
98	3.5.2 调整色彩
102	3.5.3 导角和浮雕效果
105	3.5.4 模糊效果
106	3.5.5 阴影和晕光效果
108	3.5.6 锐化效果
109	3.5.7 其他效果
111	3.5.8 外部滤镜插件
113	3.6 套用式样
113	3.6.1 式样功能和式样面板
117	3.6.2 自定义式样
118	第4章 对象次序和管理
118	4.1 叠放和排列对象
118	4.1.1 叠放对象
119	4.1.2 排列对象
120	4.2 组和遮罩
120	4.2.1 建组
121	4.2.2 拆组
121	4.2.3 遮罩
124	4.3 使用层功能管理对象
124	4.3.1 关于层
124	4.3.2 使用层面板
126	4.3.3 Web Layer
128	第5章 制作动画和交互效果
128	5.1 使用合并图像功能制作动画
128	5.1.1 合并外部图像文件
130	5.1.2 图层的转换
130	5.2 使用帧面板制作动画
132	5.3 洋葱皮功能
132	5.3.1 关于洋葱皮
133	5.3.2 使用洋葱皮功能
134	5.4 过渡功能

134	5.4.1 图像符号
135	5.4.2 使用过渡功能制作动画
136	5.4.3 结合 Illustrator 创建复杂的动画变形
139	5.5 管理图像中的符号
139	5.5.1 使用库面板
141	5.5.2 使用和扩充 Fireworks 3 自带的符号库
142	5.6 制作交互按钮
142	5.6.1 JavaScript 和交互效果
144	5.6.2 制作交互按钮
149	5.6.3 制作导航条
150	5.7 复杂的 Javascript 交互效果
150	5.7.1 JavaScript 交互效果原理
151	5.7.2 图像热区
153	5.7.3 切割区域
154	5.7.4 添加交互效果
159	5.7.5 预览交互效果
160	5.7.6 使用 URL 管理器

163 第 6 章 图像优化和网络发布

163	6.1 合适网络发布的图像优化格式
163	6.1.1 JPEG 图像格式
163	6.1.2 GIF 图像格式
164	6.1.3 PNG 图像格式
165	6.1.4 SWF 流式多媒体图像格式
165	6.1.5 选择最合适的图像优化格式
166	6.2 使用导出向导自动优化图像
166	6.2.1 使用导出向导优化单帧图像
170	6.2.2 使用导出向导优化带有动画帧的图像
171	6.3 使用图像优化面板
171	6.3.1 图像优化面板
172	6.3.2 优化 JPEG 图像
172	6.3.3 优化 GIF 和动画 GIF 图像
175	6.3.4 优化 PNG 图像
175	6.4 编辑 8 位色深图像的调色板
177	6.5 导出预览

180	6.6 图像导出
180	6.6.1 导出图像
184	6.6.2 导出图像文档中的部分区域
184	6.6.3 导出切割区域
185	6.6.4 导出图像的层(帧)
185	6.6.5 使用 CSS 功能导出带有层的 HTML 文件
185	6.6.6 导出为 Image Wall 图像文件
185	6.6.7 导出为 SWF 文件
186	6.6.8 导出为矢量图形文件
187	6.6.9 导出路径对象
188	第 7 章 自动执行功能
188	7.1 查找和替换
188	7.1.1 查找和替换功能
189	7.1.2 查找和替换文字
191	7.1.3 查找和替换字体
192	7.1.4 查找和替换颜色
192	7.1.5 查找和替换 URL
193	7.1.6 查找和替换非网络安全色
193	7.1.7 项目日志
195	7.2 使用指令
195	7.2.1 指令和历史面板
196	7.2.2 使用指令功能
201	7.2.3 脚本编写基础
204	附录 1 Fireworks 与 Photoshop,两款流行图像编辑软件的比较
217	附录 2 Fireworks 快捷键一览
223	附录 3 因特网上的 Fireworks 资源
224	附录 4 配套光盘内容说明
225	致谢

第 1 章

走进 *Fireworks 3*

1.1 认识 *Fireworks 3*

当网络逐渐成为我们的一种生活方式的时候,网络出版正被越来越多地提高至与传统出版齐平的高度,而由于网络出版的特殊性,不少设计者在创作作品时不得不借助于多种设计软件来一步步实现相应功能,因为大多数传统平面出版所使用的图形编辑软件无法同时满足网络图像出版所要求的高效、优化图像和交互功能。但现在 Macromedia 公司终于推出了集多种网络图像出版优势于一身的新一代图形编辑软件——Macromedia *Fireworks 3*。

Fireworks 3 是一款能够同时对矢量图形和位图进行编辑的图形编辑软件,其内建的对象矢量化使得用户可以迅速快捷地反复修改自己的图像作品。同时, *Fireworks 3* 采用了类似于 Macromedia *Flash* 的动画制作方式,通过定义对象的始、末状态来实现动画,以避免烦琐的中间步骤。而最令人拍案称绝的是 *Fireworks 3* 的图像优化能力:具备优秀的图像优化算法的 *Fireworks* 使用户可以在最短时间内创作出文件尺寸最小的高质量 JPEG 和 GIF 图像,以用于网络发布。而且 *Fireworks 3* 将图像的优化功能同步集成在工作环境中,更大幅度地提高了用户的工作效率。此外, *Fireworks* 还带有实时特效功能,全面兼容 Adobe *Photoshop* 等其他图形编辑软件的特殊效果插件,在用户创作的过程中,滤镜特效会随对象的改变而同步改变……

尽管 *Fireworks* 具有如此多独创功能,但 Macromedia 的设计师们在开发它时却始终诚恳地遵守了 Macromedia 系列软件的易用风格,使每一项精心设计的功能都能让用户轻易上手。同时 Macromedia 在其公司网站为用户提供了最丰富的在线帮助和讨论组,在第一时间解答您的疑问。该网站获得了“1999 年度全球十大在线支持网站”大奖。因此,即使您是第一次接触这个软件也无需担心如何使用,我想当您看完这本书后,您一定也会和我一样,恍然地发现:原来限制自己的仅是想象力。



1999 年度全球十大在线支持网站奖(Ten Best Web Support Sites of 1999)是由全球技术支持专家协会(Association of Support Professionals,缩写为 ASP)根据网站的性能、易用性、内容、交互、外观而评定出的全球性年度大奖。同获此奖项的还有 Microsoft 公司、Cisco 系统公司、Intel 公司、Dell 公司和 Sybase 数据公司的网站。

1.2 Fireworks 3 的新增功能

1. 加强了和 Dreamweaver 的结合能力

改良后的 Fireworks 3 行为库 (Behavior) 可以在 Dreamweaver 3 中被自动识别并作为 Dreamweaver 的自身行为库;当用户在 Dreamweaver 3 中直接调用 Fireworks 3 的图像优化功能时,Dreamweaver 能够自动匹配图像的原文件;当用户在 Dreamweaver 3 中使用“从 Fireworks 3 中插入图像和 HTML 部件 (Insert sliced and assembled graphics from Fireworks)”功能时,Fireworks 3 能够自动导出切割以后的图像和 HTML 部件,并将优化后的图片和 HTML 部件自动插入 Dreamweaver 3 中当前文件的指定位置。

2. 支持直接在工作环境下优化并导出图像

Fireworks 3 中新的预览系统使用户无须放下手头的设计工作而可以直接在设计环境下浏览图像优化后的效果。新的预览系统还可以直接浏览 Fireworks 3 中的动画和响应鼠标的动作 (包括两种状态的鼠标响应和四种状态的鼠标响应);并且在这样的预览环境下用户可以直接在“图像优化”面板中修改图像的导出设置。

3. 增加了“历史记录”功能

Fireworks 3 中新增的“历史记录”功能将用户的操作逐步记录在“历史”面板中,这样,用户可以在对自己的操作进行多次的“取消”和“重做”,并且可以通过拖动“历史”面板中的内容来修改多次操作的前后次序。

“历史记录”功能还可以将一组记录保存为独立的跨平台的脚本文件,并读取脚本文件执行相应的操作。这样,用户可以在各种不同的工作环境下反复快速地创作自己的作品。

4. 增强了对 Photoshop 滤镜的兼容性

改良后的 Fireworks 3 滤镜功能可以完全兼容 Adobe® Photoshop® 标准格式的特效图像滤镜,并且可以识别 Photoshop 自带的层特效 (Layer Effects)。不仅如此,Fireworks 3 对于可被脚本控制的 Adobe Photoshop 标准格式的特效图像滤镜还可以实现实时特效的功能。

5. 支持将图像导出为 Illustrator 和 Flash 格式

Fireworks 3 提供了将位图作品直接导出为矢量图像 (FreeHand 8 格式图像和 Illustrator 格式图像)。不仅如此,用户还可以将位图作品导出为 Macromedia Flash 格式 (swf 格式) 等适用于网络发布的矢量图像格式,以便直接将作品在网络中发布。



由于位图 (bitmap) 格式和矢量图像 (vector) 格式本身存在的差别,所以当使用 Fireworks 3 将位图作品导出为矢量图像时,建议尽量避免使用特殊笔触描边功能。

6. 改良的图像切割、鼠标响应和动画功能

Fireworks 3 中改良的图像切割功能是使用户可以在多边形的切割区域上制作响应鼠标动作的 JavaScript 特效,然后实时地将 Fireworks 3 自动生成的 JavaScript 脚本和

HTML 代码提交给 Dreamweaver 3,并且避免了以前的 Fireworks 版本中因切割区域重叠而造成的 JavaScript 错误。同时,使用 Fireworks 3 新增的“创建按钮”(Insert > New Button)功能可以通过与 Flash 4 类似的方法制作动画按钮,并且用户可以将做好的按钮保存在“素材库”(Library)中以备使用。

7. 具有创建响应鼠标的动态按钮的功能

使用 Fireworks 3 新增的按钮系统(Button Editor),用户即使没有任何网络发布的制作经验也可以以最快的速度制作成专业效果的动画按钮。完整的 Fireworks 3 按钮系统将每一个按钮作为一个“符号”(Symbol)来对待,用户不仅可以反复使用自己创建的按钮,还可以通过修改符号来实现大量动画按钮的同步修改。

8. 全新的位图编辑系统

Fireworks 3 大大提高了自身的位图文件编辑能力,用户不仅可以直接在 Fireworks 的创作环境下使用更改图像的亮度、色阶、色彩饱和度等位图编辑软件的所有功能,而且通过“实时滤镜”功能的改良,用户无须进入专门的图像编辑软件就可以直接在 Fireworks 的工作环境下使用其它图像编辑软件的滤镜工具。

9. 扩展的材质和图案格式

Fireworks 3 扩展了材质和图案文件的格式,用户可以使用任何位图格式的图像作为 Fireworks 3 扩展的材质和图案。

10. 改良的缩放旋转控制

改良的缩放旋转控制可以以二元曲线、双对称线、临近部件等多种方式选择缩放部件。

11. 改良的文字功能

改良的文字编辑工具(Text Edit)可以直接在输入环境下预览字体,文字的输入框会随文字的缩进而自动改变大小。而且,新提供的字体映射功能使用户可以指定特殊字体在其它系统中的映射字体,避免因系统包含的字体不同而造成图像失真。

12. 实时特效

这是 Fireworks 3 最激动人心的功能。用户可以在 Fireworks 3 的工作环境下使用第三方滤镜,而由于大多数的 Photoshop 标准格式滤镜都是可脚本控制的,因此可以在 Fireworks 3 中实时改变这些滤镜的效果控制。用户可以在文字、图像、路径、描边等几乎所有的 Fireworks 3 部件中使用这项实时特效功能。

13. Gamma 预览

Fireworks 3 提供的 Gamma 预览允许用户跨平台浏览自己的作品,以避免由于 PC 平台和麦金塔(Macintosh)平台的差异而引起的作品色差。

14. 加强了 JavaScript 脚本功能

Fireworks 3 大力扩充并改写了程序的底层函数,使用户或者第三方的开发者能够以 JavaScript 撰写脚本扩充 Fireworks 3 的功能。

1.3 安装 Fireworks 3

1.3.1 获得 Fireworks 3 的演示程序

Macromedia 公司在发布 Fireworks 3 的同时,在其公司网站上推出了 Fireworks 3 的 30 天演示程序,演示程序除了 30 天使用时间限制外,具备 Fireworks 3 正式版程序的所有功能。您可以在本书附带光盘的 trial 目录下找到该演示版程序,也可以访问 <http://www.macromedia.com/support/fireworks> 免费下载该版程序。



在安装 Fireworks 3 的 30 天演示版程序以后的 30 日中请勿更改您的系统日期,或使用类似于 Anyday 之类的缓时程序,不然 Fireworks 会自动报告系统时间改变而停止免费试用,即使再次安装此试用程序也将无济于事!

1.3.2 Fireworks 3 的系统要求

Fireworks 3 可以运行于个人电脑和麦金塔电脑中,在安装 Fireworks 3 程序之前,请确保电脑已经满足如下的系统配置要求:

1. PC 平台

- (1) Windows 95、Windows 98、Windows NT 4 (Service Pack 3) 或更高版本的 Windows 操作系统;
- (2) Intel Pentium 120 MHz CPU(推荐使用 Pentium II 或更快速的 CPU);
- (3) 32MB 的内存(Windows 95 或 Windows 98)或 40MB 内存(Windows NT);
- (4) 60 MB 以上的可用硬盘空间(推荐 100 MB 或更多的可用硬盘空间);
- (5) 鼠标或压敏书写板;
- (6) 至少具有 640 × 480 屏幕分辨率,并在此分辨率下具有 256 色的显示器(推荐使用具有 1024 × 768 屏幕分辨率和百万种颜色的显示器)。

2. 麦金塔平台

- (1) 7.5.5 或更高的操作系统;
- (2) Adobe Type Manager 4 或其更高版本;
- (3) Power Macintosh CPU(推荐使用 G3);
- (4) 24MB 内存,同时使用“虚拟内存”(推荐使用 32 MB 或更多的内存并关闭“虚拟内存”);
- (5) 60 MB 以上的可用硬盘空间(推荐 100 MB 或更多的可用硬盘空间);
- (6) 鼠标或压敏书写板;
- (7) 至少具有 640 × 480 屏幕分辨率,并在此分辨率下具有 256 色的显示器(推荐使用具有 1024 × 768 屏幕分辨率和百万种颜色的显示器)。



Fireworks 3
Installer

1.3.3 安装 Fireworks 3

在确保系统满足了 Fireworks 3 的配置要求后请用鼠标双击 Fire-

图 1-1

works 3 安装程序图标(图 1-1)开始安装 Macromedia Fireworks 3。

1.4 Fireworks 3 的工作环境

如先前所说,Fireworks 可以同时编辑矢量图形和位图图像,它的工作环境将两种编辑模式下的不同工具有效地结合在一起。图 1-2 是 Firework 3 在 Windows 下的工作界面,整个工作环境由“文档”、“工具栏”和“浮动面板”3 大部分组成。

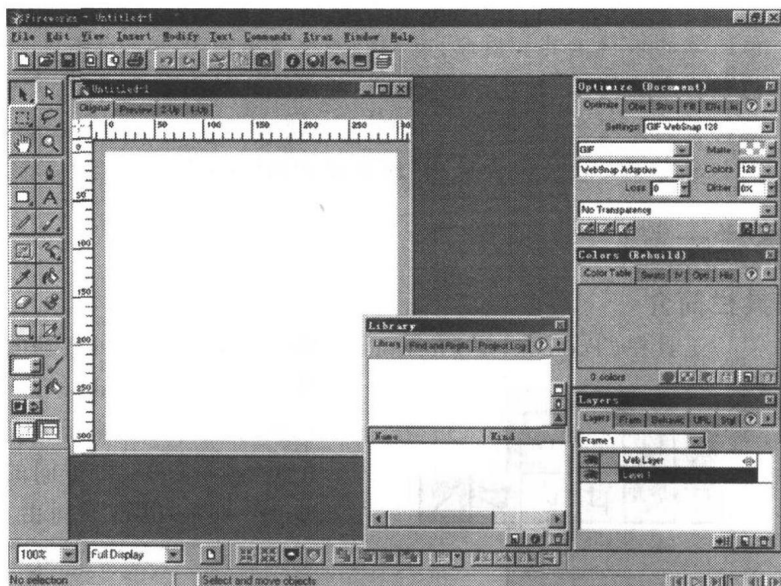


图 1-2 Fireworks 3 的工作界面

所谓的“文档”就是当前在 Fireworks 中打开或新建的所有图像文件。文档中的白色区域是“画布”(Canvas),也就是直接进行图像创作、编辑的工作区域。而每个文档在 Fireworks 中都是一个独立的窗口(图 1-3),每个文档窗口的名字就是此文档所对应的图像文件的文件名。在 Fireworks 3 中,由于将图像优化功能直接融入了用户的工作环境中,所以每个文档都有两种状态:编辑状态(Original)和预览状态(Preview, 2-Up, 4-Up)。

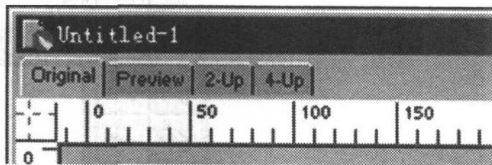


图 1-3 图像文档窗口

编辑状态是用户的创作环境,在这个状态下可以对文档中的任意对象进行编辑操作。预览状态是用来预览经过优化的图像文档的导出状态,而且 Fireworks 3 提供了单窗口(Preview)、双窗口(2-Up)和四窗口(4-Up)3 种预览方式,在需要的时候可以在预览窗口中比较 4 种不同的优化方式的导出结果。如果对预览的效果不满意就可以立刻切换到编辑状态下进行修改。在这两种状态间切换的方法是用鼠标点选文档窗口左上角

的状态标签,图 1-3 中的文档窗口中的 Original 标签高亮表明此窗口正处于编辑状态。



Fireworks 3 不仅将优化和导出预览功能直接融合进了用户的工作环境中,而且加强了导出预览窗口的功能,可以直接在预览窗口中显示 Javascript 特效! 这样老版本的 Fireworks 用户就不用再习惯性地按下 F12 键查看自己添加的 Javascript 是否达到预期的效果。



Fireworks 3 的预览功能真的好强大,甚至允许在预览下使用特效滤镜和各种点位图像的编辑工具。因此,有些时候您未必会留心自己现在所编辑的图像文档正处于何种状态。然而,我建议您在每次编辑图像文档之前都请留意一下当前的文档是否处于编辑状态! 因为,在预览状态下,每一次对图像进行的修改都会引起预览窗口的一次刷新和图像文档的一次优化,这会让您感觉似乎自己的计算机一下子慢了许多。

1.5 工具栏一览

1.5.1 工具栏简介

工具栏(Toolbox)是 Fireworks 3 的工作环境中不可或缺的一部分,如果找不到它,

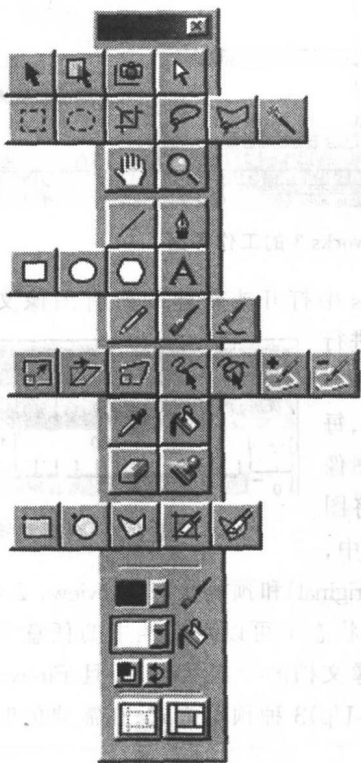


图 1-4 Fireworks 3 的工具栏

那么请选择 Window > Toolbox 命令(快捷键: Ctrl + Alt + T)来显示。Fireworks 3 在工具栏中共包含了 38 种不同的工具(图 1-4),所有这些工具按作用的不同由上至下可以分为“工作区域工具”、“路径绘制工具”、“修改工具”、“网络发布工具”、“取色井”5 个板块。在工具按钮的下方是 Fireworks 3 工作环境中两个重要的取色井,代表了图像文档的前景色和背景色(对象的描边色和填充色),它们的使用方法请参见本书第 3 章第 4 节。在取色井的下方是图像切割辅助线按钮,用于在工作环境中迅速显示或隐藏切割区域辅助线。

工具栏中作用相似的工具按钮被组合成为一个工具组,凡工具按钮的右下角带有一个箭头都表示这个工具是属于一个工具组的,只要用鼠标按住这个按钮就可以在随后弹出的按钮中选择同组下的其它工具(如图 1-5)。

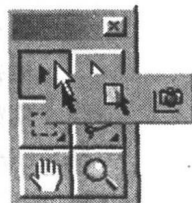


图 1-5 工具按钮组