

第1章 Fireworks 3 的工作环境

Fireworks 3是一个专业化的Web图像设计程序。它是第一个专门针对 Web而开发的图像设计软件，目前在业界已经得到广泛的应用。

使用Fireworks既可以编辑Web图像，又可以编辑Web动画。Fireworks的一个很大的优势就在于它将位图处理和矢量处理合二为一，换句话说，它既是一个优秀的位图图像处理程序，又是一个矢量图像处理程序。这使它的应用范围更加广泛。

Fireworks同Macromedia公司的其他产品（如Dreamweaver和Flash）高度集成，使得用户在进行Web设计时更加得心应手。Macromedia公司的Dreamweaver主要用于制作Web页面，而Flash主要用于矢量动画的设计，目前这两个产品在市场上都占有举足轻重的地位，其市场占有率高速飞涨，已经逐步成为Web设计工具的事实标准。在Fireworks中可以很容易地导出附有HTML代码和JavaScript代码的图像，并将它们应用到Dreamweaver和Flash这类Web设计工具中，从而减小Web设计的返工量，提高工作效率。

本章将简要介绍Fireworks的基本特点，以及它的工作环境。

1.1 概述

Internet的发展已经越来越趋向于向各种媒体的全方位扩展，Web中的图也起着越来越重要的作用。每天都有成千上万的网站诞生在Internet的海洋中，如何做到最大程度地吸引用户，增大网络访问流量，这是每个网站经营者迫切需要掌握的事情。毫无疑问，独特的网页风格可以吸引用户，亮丽多姿的页面则更能体现网站的特色。在页面上合理地充分应用各种丰富多彩的图形，不仅可以吸引用户的注意力，而且有助于提高网站整体形象。特别是随着Internet访问速度的提高和技术的日趋成熟，越来越多的网站都采用图像对页面进行美化，目前要找到一个纯文本风格的主页已经变得相当的不容易。这时候，寻找一种专门针对Web图像的设计程序就变得非常迫切。针对市场上对Web图像处理程序的需求，Fireworks应运而生。

1.1.1 什么是Fireworks

Fireworks是一种专门针对Web图像设计而开发的软件。在传统的Web图像设计流程中，一般是先利用一些矢量图像制作工具，例如Macromedia Freehand或Adobe Illustrator之类的应用程序。首先对Web图像进行基本设计，例如进行勾绘和布局等；在设计的第二步，则必须将这些矢量图像导入到一些专业的图像处理程序，例如Adobe Photoshop之类的应用程序中。进行进一步的效果应用处理，并将原先的矢量图像转换为位图图像并保存。在存储为位图图像后，所有的矢量图像被合并为一幅位图图像，同时其中的文字也将变为像素；完成了第二步后，理论上已经可以将生成的图像放置到Internet上，但实际上如果要提高网页质量，还需要对图像进行优化，使之在不过多损失图像质量的情况下，尽量减小文件大小，以便可以在网页中快速下载；有些时候，由于Web对图像色彩处理方式同图像处理软件的色彩处理方式

不同,使得所生成图像在网页中的显示同实际图像的色彩不一致,这时需要使用一些其他应用程序来重新设置图像色彩,使之符合 Web 的需要;最后一步,就是将生成的 Web 图像放置到网页中,再利用网页设计工具嵌入图像,必要时,还可以进一步对图像进行设置,以构建轮替图像、设置图像映像或设置超级链接等网页效果。

这些工作是非常烦琐的,而使用 Fireworks 则可以解决这些麻烦。首先,它是一个将矢量图像处理和位图图像处理合二为一的应用程序,因此可以直接在位图图像状态和矢量图像状态之间进行切换,避免了图像在多个应用程序之间的来回迁移。利用 Fireworks,可以对矢量图像轻松应用那些只有在位图图像上才能应用的各种技术和效果,同样,在位图图像上,也可以充分利用矢量图像的编辑优势。

其次,在使用 Fireworks 时,应该牢记它是基于屏幕的图像处理软件,而不是基于出版印刷的图像处理软件,因此其中可编辑的图像分辨率远远低于印刷图像所需要的分辨率。Fireworks 的工作目的是使图像在计算机屏幕上显示时的效果最好,而不是在它打印成书后显示得最好,这是它同其他一些图像处理应用程序最大的区别,毕竟网页是用来在计算机上观看的,而不是用于出版海报的。

再者,Fireworks 是专门针对 Web 而设计的,因此它会对图像进行充分的优化。当然,利用 Fireworks 所生成的图像,其色彩也完全符合 Web 标准,在设计时是什么颜色,在网页中显示图像时就是什么颜色。

最后,还应该了解: Fireworks 不仅仅是一个普通的图像处理程序,而且是一个全功能的 Web 设计工具。利用 Fireworks,不仅可以生成静态的图像,还可以直接生成包含 HTML 和 JavaScript 代码的动态图像,甚至可以编辑整幅的网页。例如,可以在 Fireworks 中直接生成各种风格的动态按钮或轮替(rollover)图像,或是生成图像映像热区(hotspot)和切片(slice)。在将图像导出到网页中时,Fireworks 会自动将相应的 HTML 和 JavaScript 代码放置到网页中的正确位置上,从而实现丰富多彩的网页动态效果,避免了用户学习 HTML 和 JavaScript 的麻烦。

1.1.2 系统需求

如同大多数应用程序一样,在计算机上使用 Fireworks 3,要求计算机的配置达到一定的级别。Fireworks 具有 Windows 和 Macintosh 两个版本,因此它的工作平台更加广泛。

要在 Windows 下运行 Fireworks 3,需要如下一些基本软硬件设置:

1. 硬件设置

Intel Pentium 120 或更高的处理器(建议采用 Pentium III)

64 MB 内存

60 MB 空闲磁盘空间(建议 100 MB)

彩色显示器(建议具有 1024 × 768 的分辨率,24 位真彩色或更高的颜色)

鼠标等输入设备

CD-ROM 光驱

2. 软件设置

运行 Windows 95、Windows 98 或 Windows NT 4.0(带有 Service Pack 3 或更高)或更高版本的 Windows 操作系统。

上述的系统配置只是一个参考,实际上,笔者在一台仅仅配备 48MB内存的计算机上,仍然可以流畅地运行Fireworks,可见它对系统的要求并不是这么严格。

1.1.3 Fireworks的特色

我们叙述了Fireworks这么多的好处,到底它在 Web图像处理中有什么特色呢?这一节将简单介绍一些。

1. 丰富的图像效果

利用Fireworks,可以构建专业风格的图像效果,例如,您可以设置图像的投影、发光和浮雕效果,或是设置文字的纹理材质和三维效果等。

图1-1显示了利用Fireworks 3所设计的一幅图像,其中的文字都是叠加在背景图像之上的,并且可以被重新编辑或进行艺术效果的修改。



图1-1 丰富的图像效果

2. 矢量处理和位图处理的有机结合

Fireworks是一个将矢量处理和位图处理有机结合的应用程序,因此它可以在处理图像的同时,保持图像元素本身的独立性和可编辑性,所有的效果都是附着在元素身上的,可以被任意替换。

图1-2显示了这种矢量编辑和位图编辑相结合的特性。在画布上首先绘制一个长方形,这种图形是基于矢量图形的;然后在其上应用某种样式,就可以形成木制边框和阴影等效果。通过对矩形的整形(将之分别改变为多边形或三角形),可以看到,矢量图形的形状非常容易改变,应用到其上的位图效果也会自动跟随图形形状的变化而变化。

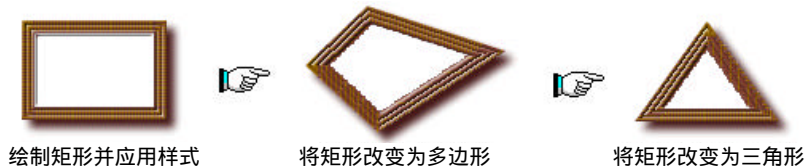


图1-2 矢量编辑和位图编辑的有机结合

3. 多姿多彩的样式

利用Fireworks的样式(Style)特性,可以为图像快速应用一些设置好的艺术效果,这些

效果附着于图像元素之上，并且可以在保持原先图像元素本身的条件下任意改换。

图1-3显示了对文字“禅”应用样式的情形，最左方的汉字是输入到图像中的原始汉字，右方三个汉字显示了分别对它应用不同样式时的结果。



图1-3 对文字应用样式

4. 构建动画

动画GIF是网上最常使用的动画形式，利用 Fireworks 中的多种工具，如各种路径工具或位图工具，可以方便快捷地构建动画 GIF 图像。

图1-4显示了用于构建 GIF 动画的几幅图像，这些图像分别保存为不同的图像文件。在 Fireworks 中，可以一次打开多个图像文件，并将它们自动组合成为动画帧，从而构建一幅完整的动画 GIF 图像。

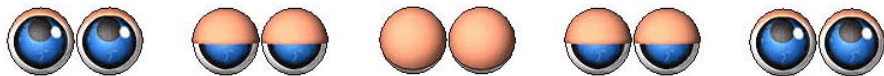


图1-4 利用多幅图像构建“眨眼睛”动画效果

Fireworks 还支持符号 (Symbol)、实例 (Instance) 和插帧 (tweening) 等特性。所谓符号，指的是具有独立身份的图形元素，在图像中多次复制该图形元素，就构成了实例。一旦在图像中改变了符号本身，它在图像中的所有实例都会相应发生变化，利用这种特性，可以快速改变整个图像中相同的内容。

利用插帧特性，可以快速地在符号和实例之间添加中间帧（也称关键帧），从而改变动画的过程。例如，可以在一个紫色的符号和其红色的实例之间添加橙色、黄色、青色、蓝色等插帧，以实现该符号的赤橙黄绿青蓝紫等色彩的变幻效果。

5. 设置图像映像

图像映像是 Web 中经常使用的一种技术，这种技术的原理是将一幅完整的图像在逻辑上分割为不同的区域（这种区域称作热区），并将每个热区的坐标记录在网页的源代码中。通过编辑代码，可以为每个热区指派不同的链接路径，使得在浏览网页时，单击图像的不同区域，即可跳转到不同的地方。由于这种方式没有造成图像在视觉上的割裂，因此显示的效果相当好。

一般来说，图像映像技术包含服务器端映像和客户端映像两种，详细内容可以参考拙作《Dreamweaver 3 网页设计》（该书已由机械工业出版社出版发行）一书中的相关介绍。

利用 Fireworks，可以直接设置图像映像和热区，就像直接在图片中绘制区域一样简单，Fireworks 会自动为您计算每个热区的形状坐标，并将其保存起来。

图1-5显示了图像映像的原理，其中左方的图是一幅完整的图像，通过将之设置为三个热区，可以实现前进、后退和返回等导航作用。



图1-5 设置图像映像

6. 设置切片

切片 (slice) 和图像映像类似，都是将图片分割为不同的区域，区别在于图像映像始终

作为一幅完整的图像存在，因此如果图像过大，在网页中载入图像会耗费比较多的时间；而利用切片技术，可以将一幅大图像分割为多个小的碎片，以获得较高的下载速度。利用切片进行的分割是真正的分割，它实际上已经将原先的完整图片分割成多个不同的小图片。在网页中，这些小图片被分别放置在 HTML表格中的不同单元格里，从而在视觉上以一幅完整图片的形式显示。

如果要用手工分割图片的方法设置切片，操作将是非常烦琐复杂的，而在 Fireworks中设置切片非常轻松，因为 Fireworks提供定位线和切片工具，帮助您分割图像，并且会自动根据图像切片的大小，自动构建 HTML表格。同时，Fireworks强大的 Web图像优化特性可以对每个切片进行优化，甚至允许您对不同的切片实行不同的优化方式，或以不同的图像文件格式存储。

图1-6显示了创建图像切片的情形。

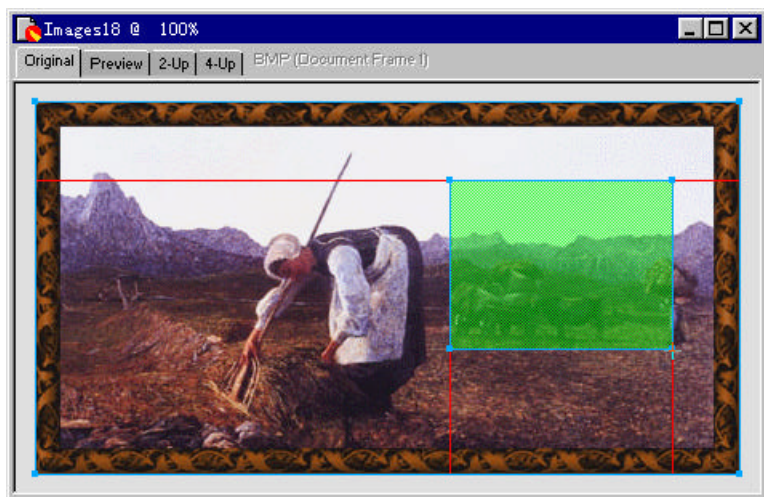


图1-6 创建图像切片

7. 构建按钮和轮替图像

按钮是 Web页面中很常见的元素，利用按钮可以在网页中实现对事件的触发，实现人机的交互特性。

在Fireworks中，可以快速构建多种风格的按钮，图 1-7显示了一些图形按钮外观。



图1-7 一些按钮

利用Fireworks，还可以实现按钮外观的动态改变，轮替图像按钮就是按钮外观动态改变的一种具体应用。所谓轮替，指的是将鼠标移动到按钮上时，按钮的外观发生变化，而将鼠标移出按钮范围时，按钮外观又变回原先默认外观的这种机制。

图1-8显示了一个轮替按钮的操作情形，将鼠标移动到按钮上时，按钮图案会发生变化。当然，您也可以设置其他状态下的按钮外观，例如可以设置按下按钮时的按钮外观。



图1-8 轮替图像按钮

将按钮的创建同切片等操作相结合，可以构建各种导航条类型的按钮，例如，可以将一幅包含多个按钮图案的图像分割为多个切片，然后分别对不同的切片设置不同的链接地址，这时Fireworks会自动生成相应的HTML和JavaScript代码，实现相应的导航作用。

图1-9显示了一个包含4个按钮的导航条图像。



图1-9 导航按钮

按钮编辑器可以帮助您快速高效地构建 JavaScript 轮替图像按钮，还可以构建包含多个按钮的导航条，如图 1-10 所示。

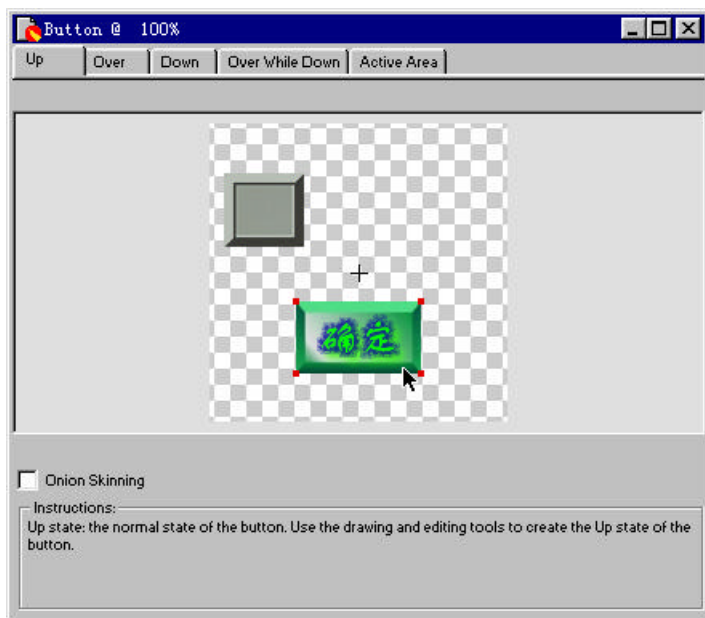


图1-10 按钮编辑器

并不是只有按钮上才可以应用轮替图像效果，轮替特性可以应用到 Web 图像的任何地方。例如，可以设置当鼠标移动到某个地方时，在其他位置显示相应的文字或图像，而当鼠标移动到另一个地方时，在该位置又显示其他的文字和图像，这种特性称作离散轮替（Disjoint rollovers）。

图1-11显示了离散轮替特性的应用效果，当鼠标指向不同的按钮时，会自动在相应位置

显示不同的警句文字。

离散轮替效果会生成非常复杂的 HTML 和 JavaScript 代码，而且这些代码都会捆绑在图像中。在将图像导出到 HTML 文档中时，这些代码会自动放置到合适的位置上。

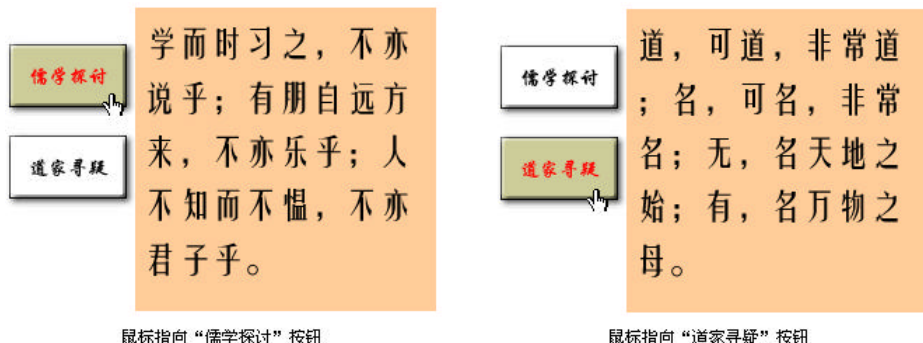


图1-11 离散轮替效果

8. 编辑整幅 Web 页面

不要以为 Fireworks 只能编辑单幅的 Web 图像，实际上，它可以编辑整幅的 Web 页面。利用 Fireworks，可以以“图像 + 文字”的方式构建完整的 Web 页面，然后再将它导出为真正的“HTML + 图像”的形式。

在 Fireworks 的安装目录中带有例子，它显示一幅在 Fireworks 中所编辑的整幅 Web 页面。一般来说，在默认状态下 Fireworks 3 会安装到 C:\Program Files\Macromedia\Fireworks 3 目录中，通常我们将这个目录称作安装目录。在该安装目录中的 Tutorial 子目录中有一个名为 Tutorial_Final.png 的文件，打开该文件，您就可以看到这幅完整的 Web 页面的外观，如图 1-12 所示。



图1-12 用Fireworks编辑的整幅Web页面

9. 优化图像

既然Fireworks是针对Web图像设计的，因此它带有强大的图像优化特性。在 Fireworks的工作环境中，您可以在任意时刻直接查看图像的多种优化效果，并通过比较找出最适合的优化方案，然后对图像进行优化。

图1-13显示了在Fireworks中对图像进行优化方案选择时的情形，您可以在 4个窗口中分别为图像设置不同的优化方案。在图中，左上角的图像是 100%质量的原始图像。我们可以看到，经过多种优化方案的选择，右下角的图像在图像质量没有过多损失的情况下，图像大小最小，最适合网络下载。如果使用 28.8KBPS的调制解调器，几乎立刻就可以将图像下载下来，并显示在浏览器中。

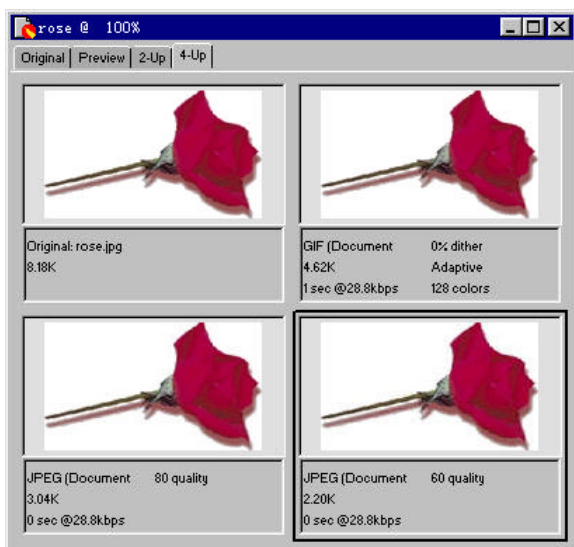


图1-13 优化图像

1.1.4 Fireworks 3中的新特性

介绍了这么多的Fireworks特性，现在我们来看一看 Fireworks 3较以前版本添加了哪些新特性。在下面的描述中，很多特性我们前面曾经提到过，不过对于前面几个版本的 Fireworks来说，这些特性虽然在描述上类似，但是在功能上却有很大的改善。

1. 与Dreamweaver 3的集成

Fireworks 3与Dreamweaver 3高度集成，利用Fireworks和Dreamweaver的协同工作，可以帮助您平滑快捷地将Web图像放置到Web网页中，以便更快地构建Web页面。

- Fireworks对行为（Behaviors）进行了改进，使它可以被作为 Dreamweaver中的本地行为来对待。
- 在Dreamweaver中优化Fireworks图像时，Dreamweaver会自动找到该Fireworks的源文件在磁盘上的位置。
- 在Dreamweaver中，通过选择“Insert Fireworks”（插入Fireworks）命令，可以直接将切片和图像从Fireworks中插入到Dreamweaver文档中。Fireworks图像以及相关的HTML代码会自动添加到Web文档中合适的位置上，同时自动对链接进行更新。

2. 工作台中的导出预览

在利用Fireworks进行图像处理的工作平台上，可以直接对所有的工作进行预览，甚至包括对轮替图像的预览，使得不用离开工作环境，就可以看到工作结果，对图像的编辑和创作也更加方便。Fireworks还提供了对导出文件的比较机制，它允许同时预览多种导出方案所生成的图像，并且可以通过比较帮助您选择更好的导出结果。

- 在工作平台中，利用新的预览窗口可以直接显示您所优化的图像。
- 新的优化面板允许您在预览时改变对图像的优化设置，直到自己满意为止。
- 2-up和4-up窗口允许您对一幅图像的2个或4个不同的优化版本进行比较，或是将原始的图像同优化的版本进行比较，帮助您生成最佳的效果。
- 在预览窗口中可以对单独的切片进行选择和优化。
- 不用启动浏览器，即可在工作平台中直接对轮替图和动画效果进行预览。

3. 历史面板

历史面板为您提供了一个高度灵活的撤销和恢复操作机制。它可以记录您所进行的所有操作步骤，并将之显示在一个列表中。通过拖动历史面板上的滑块，就可以对这些已经进行过的操作步骤进行各种相关操作。例如，可以撤销某些操作，或是恢复某些被撤销的操作等。

与普通的Windows应用程序不同的是：在Fireworks中，可以对历史面板上曾经进行过的操作步骤进行管理。例如，可以将某些操作步骤存储为一个命令，然后在其他的图像上应用这些步骤；也可以对这些步骤进行复制和粘贴操作，达到重复使用的目的。换句话说，利用Fireworks的历史面板，可以将以往进行过的操作作为资源保存起来，以供将来重复使用。

4. JavaScript自动化

Fireworks 3和Dreamweaver 3都提供了对JavaScript的完美支持，实现了相关的JavaScript代码的自动化生成。您甚至可以通过创建自己的脚本，从而在Dreamweaver中对Fireworks进行控制。

5. 改善了对Photoshop特效和文件的处理

以往的Fireworks中已经支持大多数类型的Photoshop滤镜和特效，现在在Fireworks 3中，进一步增强了同Photoshop协同工作的能力。

- 可以使用特效面板编辑Photoshop图层特效。
- 可以使用多个脚本化的Photoshop滤镜作为生动特效。
- 在重要的Photoshop文件中，可以保留文本层的可编辑性。

6. Illustrator和Flash的导出

在Fireworks中，可以创建用于打印或生成动画媒体的图像，这使得原先基于屏幕的Fireworks也能够逐渐用于打印和出版，当然，这种出版需要借助于其他的应用程序。

- 可以将Fireworks文档作为矢量图导出。导出的矢量图可以由FreeHand 8或是Illustrator所导入和处理。
- 可以将Fireworks文档作为SWF文件导出。导出的SWF文件可以由Flash导入和处理。

7. 增强的切片、轮替和动画特性

在Fireworks中可以创建各种专业效果的导航条、轮替图和动画GIF文件等，同时也可以很容易地将它们导出到HTML文档中。

- Fireworks采用同Dreamweaver兼容的行为机制（例如设置导航条图像行为等），可以创

建兼容性更好的导航条，也可以通过使用按钮符号快速构建导航条。

- 可以在任何HTML文件中对Fireworks 3表格进行更新。
- 可以创建多边形切片，因此您能够创建不规则形状的交换联锁图像。
- 可以创建重叠切片而不导致HTML错误。
- 同Dreamweaver和Flash类似，在Fireworks中也可以构建库（Library）。利用库项目，可以构建可重复使用的符号；利用符号和实例之间的关系，可以快速可靠地更新Web站点中的多个图像。

8. 轮替按钮的改进

在Fireworks 3中使用了新的按钮编辑器。利用按钮编辑器可以创建多种类型的轮替图像按钮，即使您没有任何的Web设计经验，也可以快速高效地创建专业风格的轮替图像按钮。当然，如果您是一个Web设计行家，也同样可以从按钮编辑器和按钮符号的便利操作中获益。

- 按钮编辑器可以在创建按钮的过程中为每一步骤提供提示信息，帮助您快速高效地创建按钮。
- 在按钮编辑器中，可以在任意时刻对按钮符号进行编辑。
- 使用对象面板，可以很容易地对所有按钮上的文本同时进行编辑。
- 在图像中进行重新部署时，按钮符号的所有状态都会相应变化，这可以避免很多原先非常烦琐的操作。
- 使用嵌套的按钮符号，可以改变一组按钮的外观，而不影响每个按钮上的原有文字。

9. 新的位图编辑选项

利用新的位图编辑选项，可以在Fireworks中直接对图像进行修改。

- 可以调整灰度和亮度。
- 可以调整色调和饱和度。
- 可以使用级别（Levels）、自动级别（Auto Levels）和弯曲（Curves）工具对色调范围进行修正。
- 可以将所有这些选项作为生动特效加以应用。

10. 伽玛预览

伽玛（Gamma）预览特性允许您查看一幅图像在其他计算机平台上的显示效果。例如，在Windows平台上工作时，您可以查看该图像在Macintosh平台上会显示成什么样子，反之亦可，这种特性有助于构建跨平台的Web图像，以保持网页在多种平台上的外观一致。

11. 对纹理和图案的直接访问

使用纹理（textures）和图案（patterns），可以对您的笔画和填充等选项进行扩展。

Fireworks 3允许在任何类型的位图文件上应用纹理和图案。

12. 缩放和旋转控制

Fireworks 3中添加了如下的缩放（scaling）和旋转（rotation）控制特性：

- 提供了二元三次（bicubic）、双线性（bilinear）、最邻近（nearest neighbor），或软插补（soft interpolation）等缩放选项。
- 可以旋转画布以及画布上的所有对象。

13. 文本的增强

新的文本和字体特性扩展了您的控制能力：

- 在输入文本时，可以自动地在水平方向或垂直方向上重设文本块的大小。
- 利用字体的预览机制，可以在将文本应用到文档中之前查看文字的真实效果。
- 可以用计算机中已经安装的字体来替换丢失的字体。在下次打开文档时，Fireworks会记得所进行过的字体替换设置。

14. 生动特效

在Fireworks中可以使用多种第三方厂商提供的滤镜，包括 Photoshop滤镜等，并将它们作为生动特效（Live Effects）而加以应用。还可以通过指向插件文件夹或直接载入特效在任何对象上直接创建希望的效果。对于文本、图像、图形、路径以及笔画等对象，甚至可以应用多重的生动特效，以获得更丰富的效果。

这些特效都是可被完全重新编辑的。无论在对象上进行了何种改变，这些特效都会自动更新。您可以将一些自己比较喜爱的设置存储起来，以便在其他对象上应用。

利用这种机制，您可以很容易地构建自己真正需要的效果。

1.2 认识Fireworks 3的工作环境

在介绍了Fireworks 3的特性之后，我们需要认识 Fireworks 3的工作环境。Fireworks 3的操作是非常便捷和高效的，这同它本身的灵活的应用程序操作环境有很大的关系。

1.2.1 启动Fireworks 3

在安装Fireworks 3之后，它就会自动在 Windows的“开始”菜单中创建程序组，打开“开始”菜单，选择“程序”、“Macromedia Fireworks 3”、“Fireworks 3”命令，即可启动 Fireworks，如图 1-14所示。采用这种方法启动 Fireworks，仅仅启动应用程序，而不会创建图像文档。

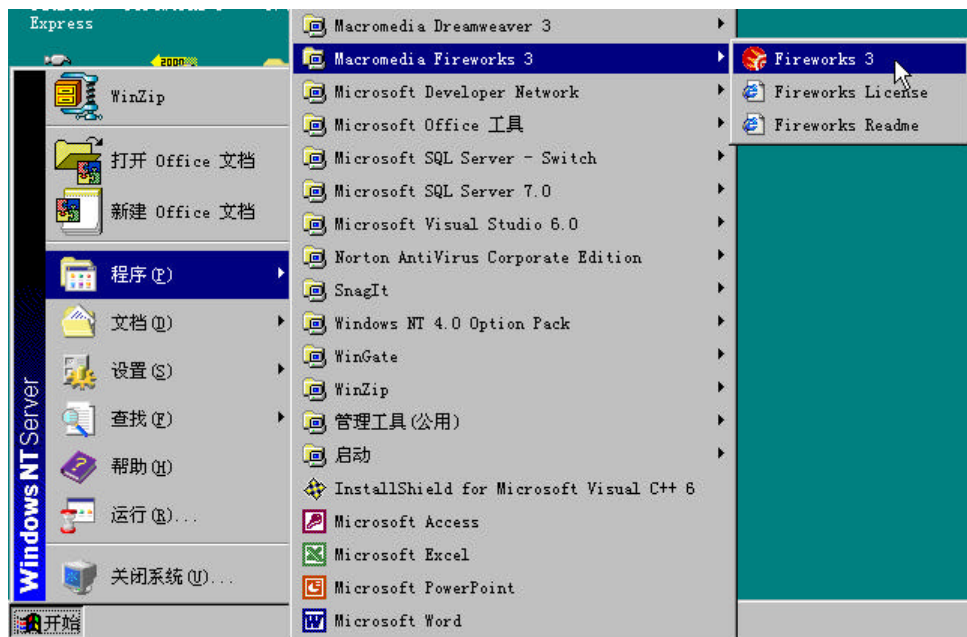


图1-14 启动Fireworks 3

在实际应用中,经常需要从 Windows 的窗口或资源管理器中直接启动 Fireworks 3,并载入要编辑的图像文档,以进行编辑。这时可以首先选中要编辑的图像文件图标,然后单击鼠标右键,打开快捷菜单,并选择“Edit with Fireworks”(用 Fireworks 编辑)命令,如图 1-15 所示。

图 1-16 显示了启动 Fireworks 3 后的程序窗口。我们可以看到,在窗口的右方显示有多个浮动面板,被打开的图像文档也位于一个窗口中。

该窗口图像是在 1024×768 分辨率的屏幕上截取的,如果您的计算机屏幕分辨率低于 1024×768 ,浮动面板的一部分可能会位于屏幕之外。



图 1-15 直接载入要编辑的图像文档

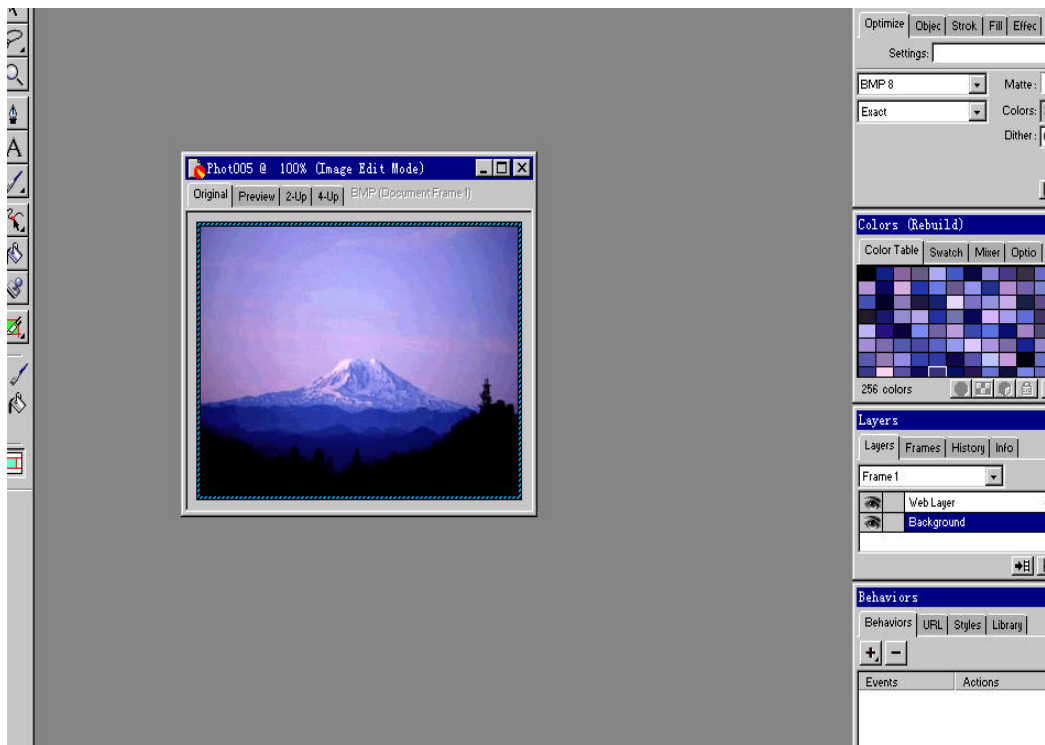


图 1-16 Fireworks 3 的程序窗口

1.2.2 Fireworks 3 的窗口结构

一般来说,一个 Fireworks 3 程序窗口包含如下几个部分,如图 1-17 所示。通常,我们将 Fireworks 3 的工作环境称作工作台 (Workspace),它主要由程序窗口以及其中附带的各种窗口元素和操作工具所组成。

1. 标题栏

标题栏上显示当前正在编辑的文档名称。如果当前打开了多个文档,则显示最上面处于可编辑状态的文档名称。一般来说,文档的名称同文档对应文件的名称相同。Fireworks 3 的

原生文档是文件扩展名为 .png 的图像文档，当然，利用 Fireworks 3 也可以生成其他格式的图像文档，例如 jpg 文档或 gif 文档。

这里简要提一下文档和文件这两个词的概念。文档比较侧重于内容的可编辑性，而文件则侧重于数据在磁盘上的存储性，因此严格地说，文档和文件是不同的概念。一般来说，一个文档总需要在磁盘上以文件的形式保存，否则它只能存活在内存中，一旦程序关闭，文档也就随之丢失。

大多数情况下，我们并不需要区分文件和文档的概念，因为毕竟它们之间是一一对应的关系。

2. 菜单栏

几乎所有的工作都可以通过菜单来完成，尽管利用浮动面板可以加快操作速度，但是有时候为了节省屏幕空间，会将浮动面板关闭，这时利用菜单就显得尤为重要。

利用 Window 菜单，可以控制各种浮动窗口和面板的开启与关闭。

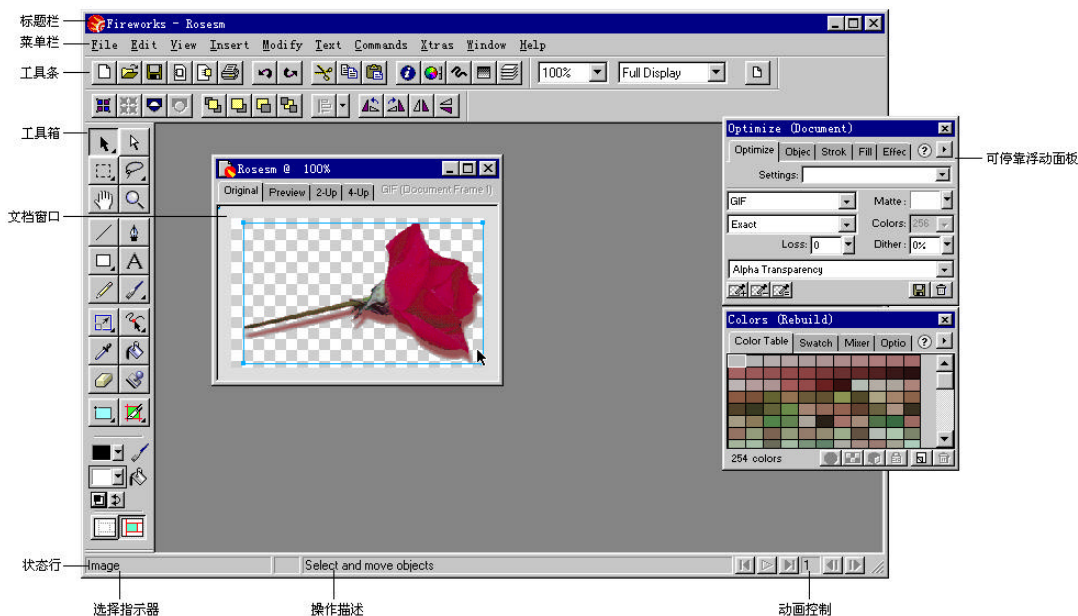


图1-17 Fireworks 3的窗口结构

3. 状态行

Fireworks 3 的状态行位于窗口底部，包括几个功能区，分别用于显示当前选中对象的类型、当前选中工具的操作提示信息，以及用于播放动画帧的控制按钮。

如果图片处于编辑模式，还可以在状态行上看到一个红色的带有“×”形符号的按钮，单击该按钮，可以从编辑模式返回。

同样，利用菜单命令，可以控制状态行的显示和隐藏。

4. 工具条

一般来说，要执行一项操作，通常的方法是“打开菜单（如有必要，再进入子菜单），选择菜单项”。对于一个熟练操作的用户来说，这类操作显得较为烦琐和缓慢，而利用工具条则可以避免这种麻烦。工具条主要是为了方便用户快速进行某些操作而设置的，它通常包含多个工具按钮或是下拉列表等控件。单击这些工具按钮或控件，就可以直接启动或应用某项功

能，从而避免了烦琐缓慢的菜单命令。

大多数的工具按钮都有对应的菜单命令，有时候为了节省桌面空间，可能会将工具按钮关闭，这时可以使用菜单来完成相应的命令。

通过拖动工具条中的空白位置，可以在桌面上移动工具条。将工具条拖动到窗口的边缘，工具条会自动垂直或水平停靠到 Fireworks 3 的程序窗口中。

5. 工具箱

工具箱中包含了选择工具、绘制工具，以及各种编辑工具。其中还包括放大工具、热区工具、切片工具，以及笔画和填充颜色控制工具等。

严格地说，工具箱也是一种工具条，不过在 Fireworks 3 中，工具箱的作用远远大于一般意义上的工具条，因此我们应该将工具箱作为最有价值的工具组合而单独看待。利用工具箱，您可以选择需要的图像编辑和设计工具，大多数的图像编辑操作都需要工具箱的帮助。

同普通的工具条类似，拖动工具箱上的空白位置也可以在桌面上改变工具箱的位置。但是在大多数情况下，我们或许更习惯将它留在原始的位置上，这样程序窗口会给人一种较为匀称的感觉。

6. 文档窗口

文档窗口显示 Fireworks 3 正在编辑的图像内容。文档窗口包含 4 个选项卡，利用这些选项卡，您可以在编辑状态、预览状态、2 窗口状态和 4 窗口状态之间进行切换。

在文档窗口中的“Original”（原始）选项卡中，显示的是当前编辑的 Fireworks PNG 文档内容。

在文档窗口中的“Preview”（预览）、2-Up 和 4-Up 选项卡中，可以以预览的方式显示图像的优化结果。在预览选项卡窗口中显示的是该图像在浏览器中显示时的外观，在 2-Up 和 4-Up 选项卡窗口中，您可以用多种方式对图像进行优化，然后对各种优化结果进行比较。

Fireworks 3 是一个多文档编辑程序，它可以同时打开多个图像进行编辑，而且每个图像都处于一个图像窗口中。

7. 可停靠浮动面板

可停靠浮动面板是一个工具集合的控制框架，它仿佛一个船坞，您可以将各种浮动面板放置在其中，从而组合成为选项卡的形式，以节省屏幕空间。必要时还可以将这些浮动面板从中剥离，使其成为独立的浮动面板窗口。

1.2.3 显示和选择工具条

利用工具条可以加快操作，合理设置工具条的位置和参数选项能够帮助您更好地使用工具条。

1. 工具条的名称

在 Fireworks 3 中，主要有三个工具条：“Main”（主）工具条、“Modify”（修改）工具条和“View Controls”（查看控制）工具条，如图 1-18 所示。当然，如果将工具箱也看作工具条的话，则共有 4 个工具条。

2. 重新排列工具条

默认状态下，工具条在水平方向上放置在菜单栏之下。您可以通过如下的方法，改变工具条的状态以及它在程序窗口中的位置。

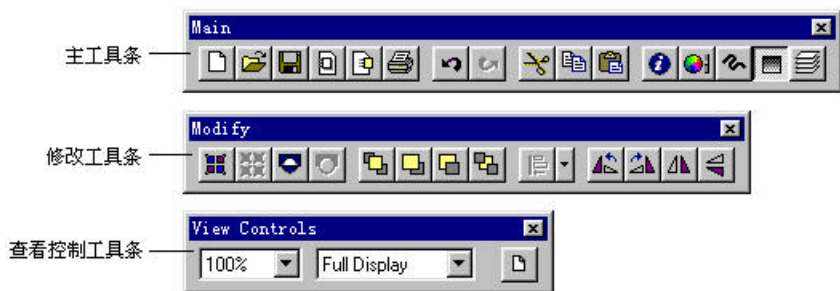


图1-18 工具条

(1) 移动工具条

要移动工具条，可以通过拖动工具条上的空白位置（即没有按钮的位置）来实现。

工具条有两种状态，一种是停靠状态，一种是浮动状态。无论是停靠状态还是浮动状态都可以通过拖动来改变其位置。如果将工具条拖离程序窗口边框，则工具条呈现浮动状态；如果将浮动的工具条拖到程序窗口边框附近，它会自动停靠到边框上形成停靠状态。

如果工具条处于浮动状态，可以通过拖动工具条的标题栏来改变它在桌面上的位置。

图1-19显示了这两种状态的工具条外观。



图1-19 工具条的浮动状态和停靠状态

(2) 显示或隐藏工具条

有时候为了节省屏幕空间，可能会将工具条隐藏，而仅仅在需要的时候显示它们，这时可以按照如下方法操作：

打开“Window”（窗口）菜单，选择“Toolbars”（工具条），然后从子菜单中选择要隐藏或显示的工具条名称项，如图1-20所示。选中相应的名称项，也即使其左方带有勾号符号，则可以显示该工具条；如果清除该名称项的选中状态，也即取消其左方的勾号符号，则可以隐藏该工具条。

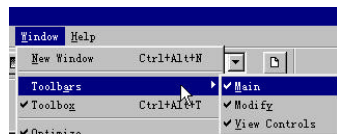


图1-20 显示或隐藏工具条

如果希望显示或隐藏工具箱，则可以打开“Window”菜单，选择“Toolbox”（工具箱）命令。选中该项，则显示工具箱；清除该项，则隐藏工具箱。

如果工具条处于浮动状态，也可以通过直接单击工具条上标题栏右方的关闭按钮来隐藏工具条。

3. 选择工具箱中的工具

工具箱中包含了图像处理操作中最常用的工具。一般来说，要选择某种工具，只需要单击该工具按钮即可。

有些工具按钮右下角带有一个黑色小箭头，这表明该工具按钮带有子项，也即该按钮中实际上包含三种相同类型的工具，我们将这些工具称作工具组。要从工具组中选择某种工具，可以通过在该工具按钮上按住鼠标来打开按钮子项，然后再利用鼠标指针单击相应的工具项

来选择需要的工具。图 1-21 显示了从套索工具组中选择工具的情形。

一旦从工具组中选择一个工具，该工具就会变为工具组按钮的默认工具，同时其图案会显示在原先的工具组按钮上，下次要选择该工具，只需要直接单击工具组按钮即可。

Fireworks 3 的工具箱中包含了 37 种工具，其中的很多工具都位于工具组中，图 1-22 显示了 Fireworks 3 工具箱中的所有工具，当然，实际使用中，一次只能展开一个工具组。



图1-21 从套索工具组中选择工具

4. 改变工具条选项

很多工具都可以设置自己的选项，使之符合自己的需要。要设置工具选项，可以在工具箱上双击要设置选项的工具按钮，这时会自动打开相应的选项面板，供您设置。

例如，在工具箱中，双击套索工具按钮，这时会自动打开如图 1-23 所示的选项面板，允许您设置套索工具的选项。

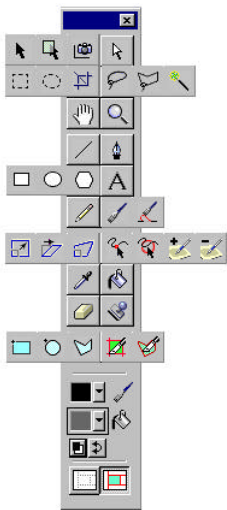


图1-22 Fireworks 3中所包含的工具

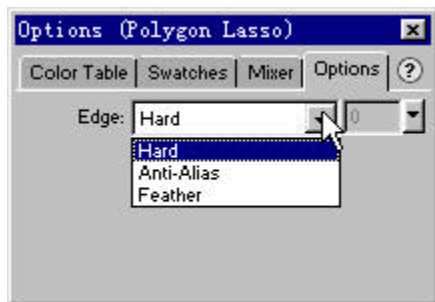


图1-23 设置套索工具选项

默认状态下，选项面板与其他面板一同停靠在一个可停靠浮动面板的框架中，并以一个选项卡的形式存在，我们会在后面介绍如何改变浮动面板的停靠状态。

1.2.4 使用浮动面板

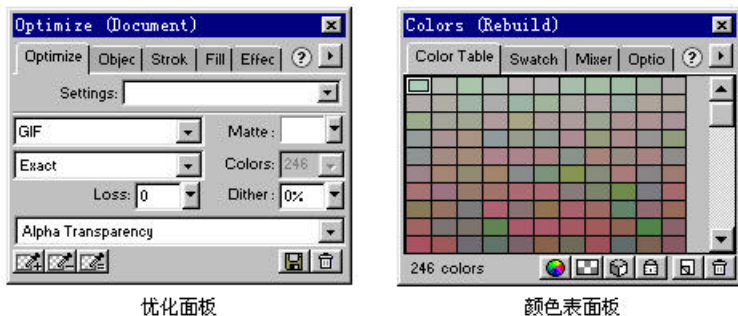
浮动面板是在进行图像编辑过程中最常使用的，在浮动面板中集成了大量的功能选项，可以帮助您完成多种设置。

1. 浮动面板的种类和功用

在 Fireworks 中包含大量的浮动面板，每个浮动面板都有其独特的作用。这里简要介绍一些最常用的浮动面板，其具体的操作我们将在相应章节中分别介绍。

利用“Optimize”(优化)面板和“Color Table”(颜色表)面板，可以设置各种优化选项，如图 1-24 所示。

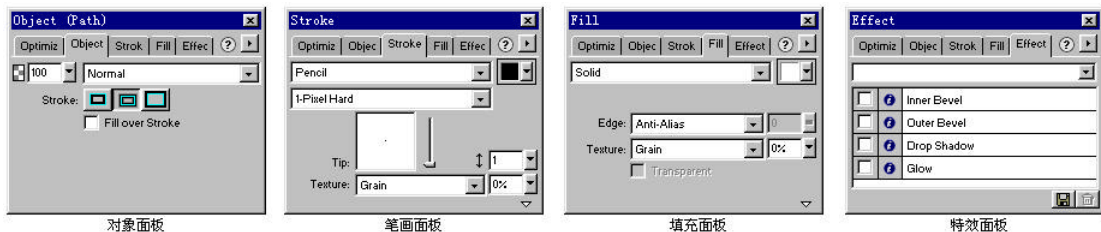
利用“Object”(对象)、“Stroke”(笔画)、“Fill”(填充)以及“Effect”(特效)等浮动面板可以对选中对象的相应特性进行调整，如图 1-25 所示。



优化面板

颜色表面板

图1-24 优化面板和颜色表面板



对象面板

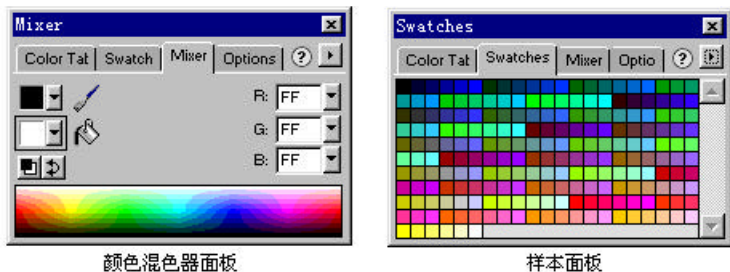
笔画面板

填充面板

特效面板

图1-25 对象面板、笔画面板、填充面板和特效面板

利用“Mixer”(混合器)面板、“Swatches”(样本)面板以及颜色表面板,可以管理当前文档的颜色模板,如图1-26所示。颜色表面板可以参看图1-24。

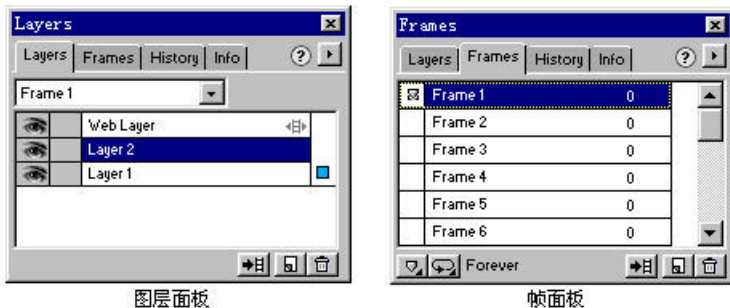


颜色混色器面板

样本面板

图1-26 颜色混色器面板和样本面板

利用“Layer”(图层)和“Frames”(帧)面板可以对文档的结构进行组织,如图1-27所示。例如,可以创建、删除和管理图层和帧。在帧面板上还包含一些用于生成动画文件的选项。



图层面板

帧面板

图1-27 图层面板和帧面板

利用“Behaviors”(行为)面板可以管理图像中的行为,如图1-28所示。利用行为,可以将鼠标的移动动作同热区或切片的行为相关联,从而创建极具动态效果的图像以及相应的HTML和JavaScript代码。

在“History”(历史)面板中记录了最近所操作的一些动作和命令,如图1-29所示。利用历史面板,可以很方便直观地对各种操作进行撤销和恢复操作。您甚至可以将以前进行过的操作步骤存储为命令,然后在需要的时候重新应用。

“Library”(库)面板包含了常用的图形符号和按钮符号,您可以通过将它们直接从库中拖动到文档中的方法来构建实例,如图1-30所示。



图1-28 行为面板

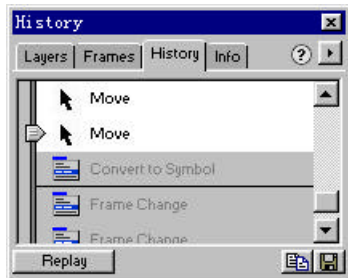


图1-29 历史面板



图1-30 库面板

利用“Styles”(样式)面板可以快速为图像元素应用各种艺术效果,如图1-31所示。

利用URL面板可以对文档中的URL链接进行管理,避免输入URL的麻烦。如图1-32所示。



图1-31 样式面板

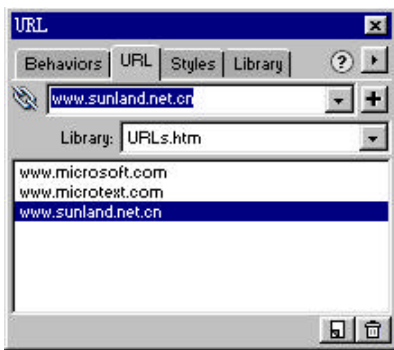


图1-32 URL面板

2. 显示和隐藏浮动面板

一般来说,用户可能喜欢将所有的浮动面板放置到程序窗口的右方,然后在程序窗口的左方及中间区域进行图像编辑。但有时候为了节省桌面空间,也可以将浮动面板进行隐藏,必要时再显示。

您可以按照如下方法显示或隐藏浮动面板:

方法一: 打开“Window”菜单,选择要隐藏或显示的浮动面板名称菜单项,即可将相应的浮动面板隐藏或显示。如果该菜单项前面带有选中标记,也即一个勾号符号,则表明该浮动面板被显示,如果该菜单项前没有选中标记,也即没有勾号符号,则表明该浮动面板被

隐藏。

单击浮动面板右上角的关闭按钮，也可以隐藏浮动面板，不过此时若要再次显示浮动面板，仍然必须通过“Window”菜单来进行。

方法二：如果希望快速隐藏桌面上所有的浮动面板。可以利用 Tab 快捷键。按一次 Tab 快捷键，可以隐藏所有的浮动面板，再按一次 Tab 快捷键，又可以将原先所有显示的浮动面板重新显示出来。

实际上这种操作也可以通过菜单来完成，打开“View”(查看)菜单，选择“Hide Pane”(隐藏面板)命令，使之被选中即可隐藏所有浮动面板；再次选择该命令，清除其选中状态，即可重新显示原先显示的所有浮动面板。

该操作的另一个快捷键是 Ctrl+Shift+H。

3. 改变浮动面板大小

浮动面板也是窗口，在大多数情况下，可以通过拖动面板的边框来改变浮动面板的大小，但是很多浮动面板都有一个最小的尺寸限制，不允许您无限制地缩小它。

有些浮动面板上的内容过多，无法在浮动面板窗口上完全显示，则会在窗口的右下角显示一个指向下方的三角形按钮。单击该按钮，可以展开浮动面板，显示所有的选项；当三角形按钮变为指向上方的形状的，再次单击该按钮，又可以将浮动面板进行折叠，如图 1-33 所示。

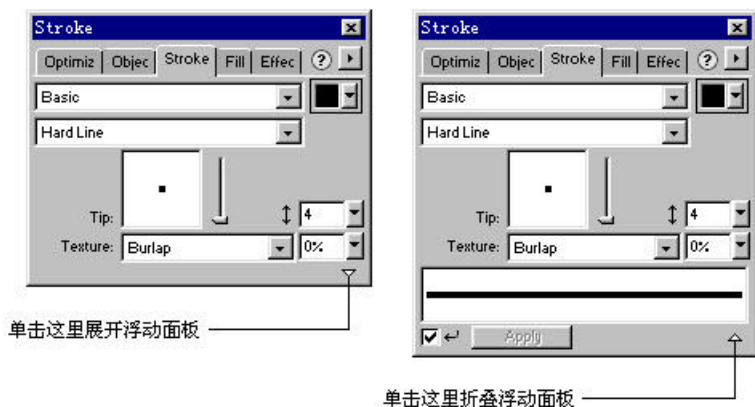


图1-33 浮动面板的折叠和展开

只是为了临时节省屏幕空间而将面板隐藏是一种并不好的习惯，因为很可能马上又要使用该面板，而再次打开“Window”菜单显示面板，未免显得麻烦。实际上，双击面板的标题栏，就可以将面板设置为最小状态，并且其中只显示相应的选项卡区域，而不显示具体的面板内容，如图 1-34 所示。这样就可以起到节省屏幕空间的作用。如果希望将面板重新显示为完整面板，可以再次双击面板的标题栏。

4. 显示面板菜单

在大多数的浮动面板右上角，都带有一个三角形的按钮，单击该按钮可以打开一个菜单，并允许您执行一些相应的命令，如图 1-35 所示。通常情况下，我们将这



图1-34 面板的最小显示状态

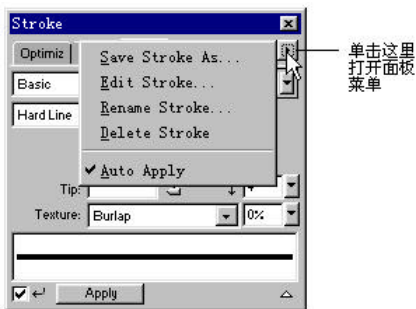
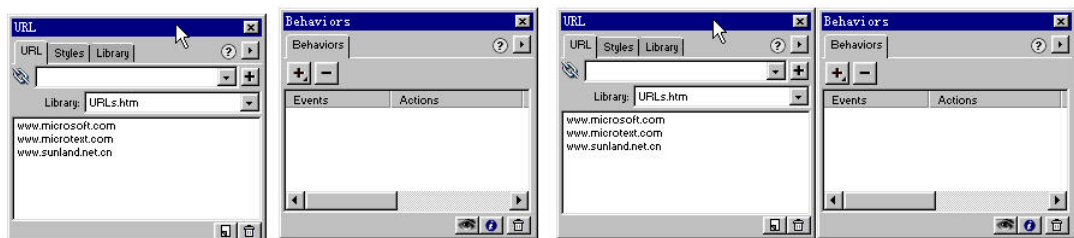


图1-35 面板菜单

种菜单称作面板菜单。

5. 对齐面板

为了方便在桌面上移动和对齐浮动面板，Fireworks 3 提供了浮动面板之间的吸附对齐机制。当您将一个浮动面板移动到另一个浮动面板附近时，如果距离足够近，则两个面板会吸附到一起，并且边框和边框紧密靠拢，这种特性非常便于对齐多个面板。



将浮动面板拖动到另一个浮动面板附近

面板自动靠拢对齐

图1-36 靠齐浮动面板

同样，如果将浮动面板靠近程序窗口边框，当距离足够近时，浮动面板也会吸附到程序边框上，并且浮动面板的边框同程序边框紧密靠拢。

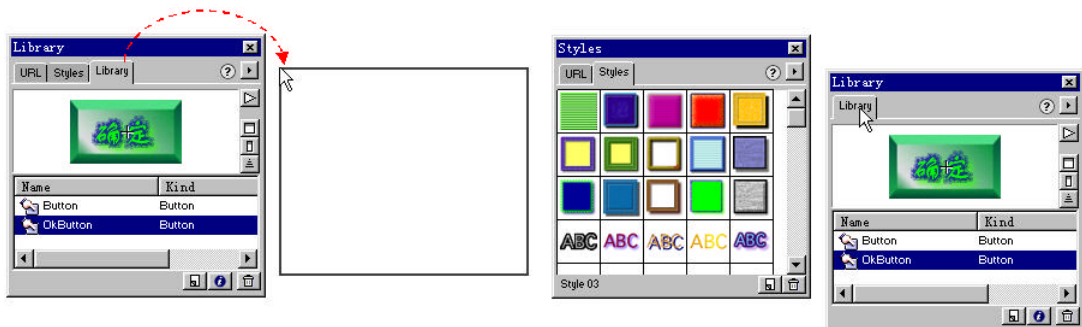
当两个浮动面板吸附到一起时，在改变一个浮动面板的大小时也带有这种对齐特性，这就很容易造成将多个浮动面板的大小设置为相同的局面。

6. 停靠和拆分浮动面板

我们说过，浮动面板都是可停靠浮动面板，它们通常停靠到一个浮动面板框架中，并以选项卡的形式存在，就好像船只停靠在船坞中一样。这种机制能够帮助您在有限的桌面空间中放置大量的浮动面板。

在Fireworks中，您可以对浮动面板进行停靠和拆分操作。所谓停靠，就是将一个浮动面板放置到浮动面板框架中，成为一个选项卡的形式；而所谓拆分，则是将该浮动面板从浮动面板框架中分离出来，构成一个单独的浮动面板窗口。

要将某个以选项卡形式出现的浮动面板从组合中拆分而出，只须拖动其选项卡，将之移动到可停靠浮动面板之外即可，如图 1-37 所示。这时可停靠浮动面板中的一个浮动面板就被拆分出来，



将要拆分的浮动面板选项卡拖动到浮动面板框架之外

浮动面板被分离出来

图1-37 拆分浮动面板

与拆分操作相反，如果希望将某个浮动面板停靠到一组浮动面板中，从而形成一个选项

卡，则可以拖动该浮动面板的选项卡，然后将之拖动到某个浮动面板框架中，如图 1-38所示。

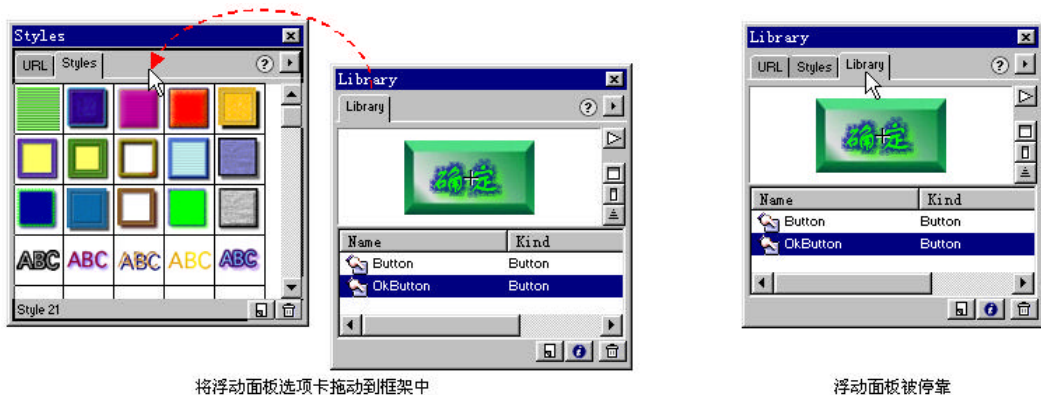


图1-38 停靠浮动面板

实际上，被拆分出来的浮动面板都是可停靠浮动面板，换句话说，可以以选项卡形式出现的所有浮动面板，其本身都是可停靠浮动面板，可以通过往其上拖入浮动面板来构建多个浮动面板组合。

要注意的是，我们在这里提到的“浮动面板框架”，实际上并不存在这样一个框架实体。一旦将两个浮动面板停靠在一起，就会自动形成一个无形的框架，而一旦将所有的浮动面板拆分出来，这个框架也就不复存在了。

1.2.5 使用上下文相关菜单

上下文菜单指的是单击鼠标右键所显示的菜单，通常也叫快捷菜单。在操作过程中，单击鼠标右键，可以从快捷菜单中看到当前状态下可以执行的大部分命令。这在大多数情况下都显得非常方便

1.3 设置工作参数

如果希望将Fireworks完全设置为自己喜欢的工作方式，您还可以设置相应的工作参数。要设置工作参数，可以按照如下方法进行操作：

- 1) 打开“File”（文件）菜单，选择“Preferences”（参数选择）命令，这时会打开Fireworks的参数设置对话框，如图 1-39所示。
- 2) 在各个选项卡中设置需要的选项。
- 3) 设置完毕，按下“确定”按钮，确定操作，即可使设置生效。

在Fireworks中，您可以设置常规工作参数、编辑工作参数、文件夹工作参数以及导入工作参数。很多参数的含义我们现在尚未介绍，在后面的章节中，您就会接触到它们。

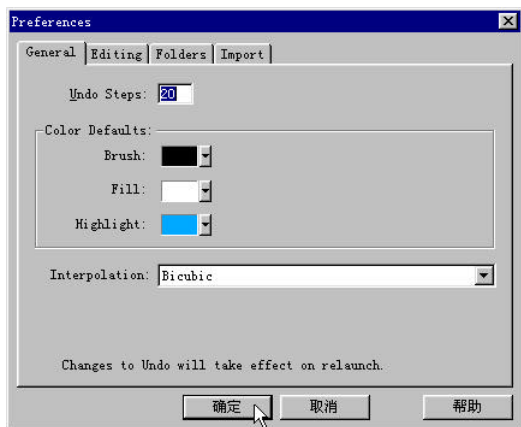


图1-39 参数设置对话框

1.3.1 设置常规参数

从如图1-39所示的参数设置对话框的“General”(常规)选项卡中,我们可以设置如下一些选项:

Undo Steps (撤销步骤) 在该文本框中,可以设置Fireworks中可撤销步骤的数目,其数值的范围是0~100。通过打开“Edit”(编辑)菜单,选择“Undo”(撤销),即可恢复上一步进行的操作;而选择“Redo”(恢复)命令,则可以恢复被撤销的操作。

默认的可撤销步骤是20步,如果将这里的数值设置得太高,虽然方便编辑操作,但是可能会占用过多的内存。

Color Default (颜色默认值) 在该区域,允许您设置默认的Brush(画笔)颜色、Fill(填充)颜色和Highlight(高亮)颜色。

所谓画笔颜色,指的是使用诸如铅笔、钢笔、画笔以及矩形、圆形等绘图工具进行图形绘制时所使用的颜色。

所谓填充颜色,指的是利用填充面板中进行单色填充时所使用的颜色。

所谓高亮颜色,指的是在文档窗口中选中图形对象时,其四周所出现矩形边框的颜色,该边框表明被选中对象的范围。

每个颜色设置区域称作一个颜色井(Color Well),通过单击颜色井右方的向下箭头,可以打开一个颜色选择板,允许您选择需要的颜色。我们会在第6章介绍Fireworks中颜色井的使用方法。

Interpolation (插补) 该区域允许您对图像进行缩放时,设置插入像素的方式,可以从下面4种方式中选择其一:

- **Bicubic (二元三次)** 选择该项,可以在缩放图像时最大程度地保证图像质量,使生成的图像不失真,它是默认的缩放方式。
- **Bilinear (双线性)** 该方式提供比软插补方式更好的效果,但是不如二元三次方式好。
- **Soft interpolation (软插补)** 该方法最初在Fireworks 1中被应用,它利用软平滑来消除缩放后产生的锯齿,减少了细节的粗略。只有当其他的缩放方法不能产生需要的效果时,才可以考虑使用这种方法。
- **Nearest Neighbor (最近邻)** 利用这种方法进行像素的插补,可能导致在图形缩放后形成锯齿状的边缘,造成图像灰度的跳跃,缩放后的图像不再进行平滑处理,因此失真较大。这种方式所生成的效果与利用放大镜工具放大或缩小图像产生的效果有些类似。

1.3.2 设置编辑参数

从参数设置对话框的“Editing”(编辑)选项卡中,可以设置一些与编辑操作有关的参数选项,如图1-40所示。

Precise Cursors (精确光标) 选中该复选框,则在利用某些工具进行图像编辑时,不使用原先默认形状的传统光标,而是使用十字准线形的光标,以便精确定位。

选中该选项时,有如下一些工具将使用十字准线形的光标:

- 套索、魔术棒等所有的选择工具。
- 钢笔、画笔、矩形、椭圆形等所有的绘图工具。
- 橡皮擦、油漆桶等所有的修改和填充工具。

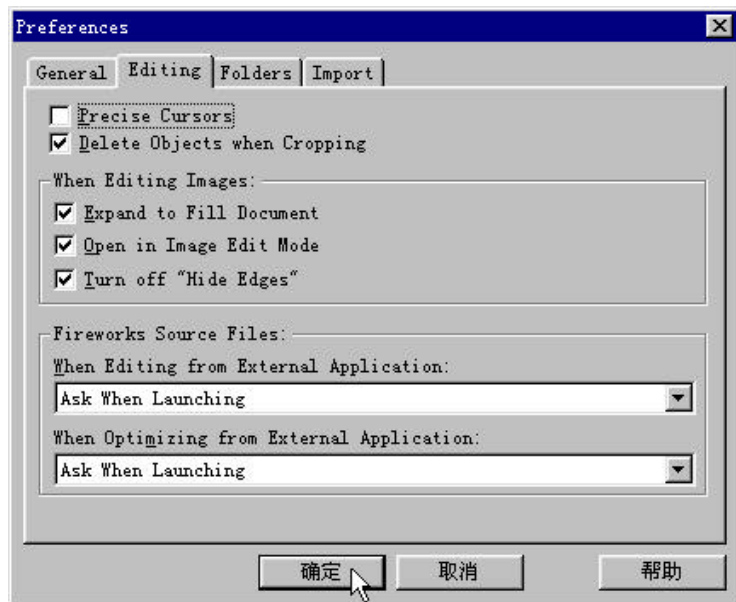


图1-40 设置编辑参数

• 热区、切片等所有的用于 Web 制作的工具。

图1-41显示了利用画笔工具绘图时光标形状的差别。在默认状态下,利用画笔绘图时,光标形状是一个毛笔的形状,而激活精确光标特性后,光标形状变为十字准线形。

Delete Objects When Cropping (修剪时删除对象) 选中该复选框,则在对文档进行修剪或是改变画布大小时,将永久地删除那些位于选择范围之外的对象或像素。

打开“Edit”(编辑)菜单,选择“Crop Document”(修剪文档)命令,可以修剪文档。

打开“Modify”(修改)菜单,选择“Canvas Size”(画布大小)命令,可以改变画布的大小。

Expand to Fill Document (扩展以填充文档) 选中该复选框,则在切换图像的编辑模式时,将有斑纹的边框进行扩展,使之完全围绕整个文档画布,因而可以在整个文档范围中进行像素编辑。如果清除该复选框,则仅仅在选中的图像对象边界中,才可以进行像素的编辑。

Open in Image Edit Mode (在图像编辑模式中打开) 选中该复选框,则可以直接在图像编辑模式中打开图像文件。如果清除该复选框,则所有的文件都只能在对象模式中被打开。

Turn Off “Hide Edges”(关闭“隐藏边界”) 选中该复选框,则当进入或离开图像编辑模式时,自动禁止“Hide Edges”(隐藏边缘)命令。该命令位于“View”菜单中。

When Editing from External Application (当从外部应用程序中编辑时) 该选项确定从 Dreamweaver 或其他 HTML 编辑器中调用 Fireworks 进行图像编辑时,是否打开原始的 Fireworks PNG 文档。

When Optimizing from External Application (当从外部应用程序中优化时) 该选项确

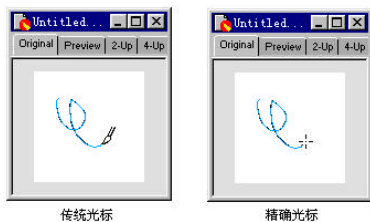


图1-41 传统光标和精确光标

定从Dreamweaver中启动“Optimize Image in Fireworks”(在Fireworks中优化图像)命令时,是否打开原始的Fireworks PNG文档。

1.3.3 设置文件夹参数

在参数设置对话框的“Folders”(文件夹)选项卡中,可以设置管理外部文件夹和草稿磁盘的方式,如图1-42所示。

该对话框允许您从外部资源中添加 Photoshop插件、纹理文件以及图案文件,以扩展Fireworks的功能。

在该对话框中,还允许您指定 Fireworks用于存储临时缓冲文件的文件夹位置。

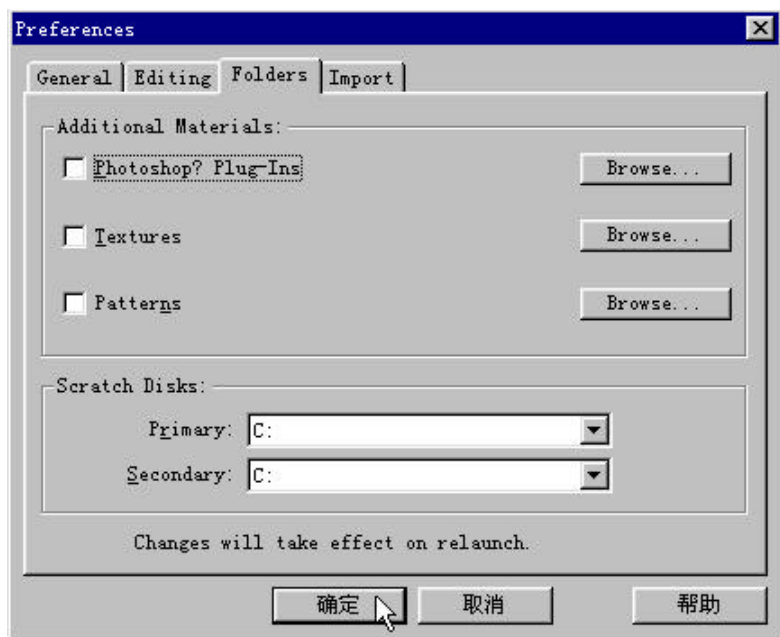


图1-42 设置文件夹参数

Additional Materials (附加材质) 在该区域中,可以指定那些包含外部附加材质(如 Photoshop插件、纹理和图案等)文件所在的目录,这些目录可能位于其他的文件夹,也可能位于CD-ROM或其他的驱动器上,甚至可能位于网络上。

选中相应的复选框,然后单击“Browse”按钮,即可打开如图1-43所示的对话框,它允许您选择目录的位置。选择需要的文件夹,然后单击“打开”按钮或单击对话框下方的“Select...”(选择...)按钮,即可完成设置。

指定相应资源的目录位置后,就可以在 Fireworks中使用它们。不同类型的资源,在 Fireworks 3中可能会出现在不同位置上。

- Photoshop plug-ins (Photoshop插件) 选中该复选框,然后单击“Browse”按钮,可以指定 Photoshop插件所在的位置。这些插件会出现在 Fireworks的“Xtras”(附件)菜单中。
- Textures (纹理) 选中该复选框,然后单击“Browse”按钮,可以指定纹理文件所在的位置。纹理文件实际上是以 PNG文件的形式存储的,当指定其位置时,它们会出现在填

充面板上的“Texture”下拉菜单中。



图1-43 选择资源目录

- Patterns（图案） 选中该复选框，然后单击“Browse”按钮，可以指定图案文件所在的位置。图案文件实际上是以PNG文件的形式存储的，当指定其位置时，它们会出现在填充面板上的“Pattern”下拉菜单中。

在指定了各资源的目录后，会在参数选择对话框上相应处显示它们的目录位置。

Scratch Disks（草稿磁盘） 在该区域中，允许您指定Fireworks用于存储临时缓冲文件的位置。在进行了很多图像编辑操作之后，生成的临时文件可能会变得非常大，可以利用这里的选项合理安排磁盘空间。

- 在“Primary”（基本）下拉列表中，可以设置基本草稿磁盘的位置。
- 在“Secondary”（第二）下拉列表中，可以设置第二草稿磁盘的位置。

一般来说，您可以将草稿磁盘设置在一个空闲磁盘空间比较多的磁盘驱动器上。如果您的计算机中安装有两个或多个物理硬盘，可以将草稿磁盘设置到不同的物理驱动器上，这样可以对它们并发进行操作从而提高工作的速度和效率。

1.3.4 设置导入参数

在参数设置对话框的“Import”（导入）选项卡中，可以设置Photoshop文件的导入参数，如图1-44所示。在这里可以对在导入Photoshop文件时所进行文件转换的几个参数进行设置。

注意 在导入Photoshop文件时，会打开一个“Photoshop File Options”（Photoshop文件选项）对话框，其中包含相同的设置。

Maintain Layers（保留图层） 选中该项，则在导入Photoshop文件时，保留原有的图层。

Make Shared Layers（使图层共享） 选中该复选框，允许您将图层同时作为帧对待。

Convert to Frames（转换为帧） 选中该项时，在导入Photoshop文件时将其中原有的图层转换为帧。

Editable（可编辑） 选中该项，则在导入Photoshop文件时将其中原有的文字作为文本块看待，因此可以在Fireworks中继续对之进行编辑。如果原先文本所用的字体已不存在或不

可使用，则文本可能会改变其原有的外观。

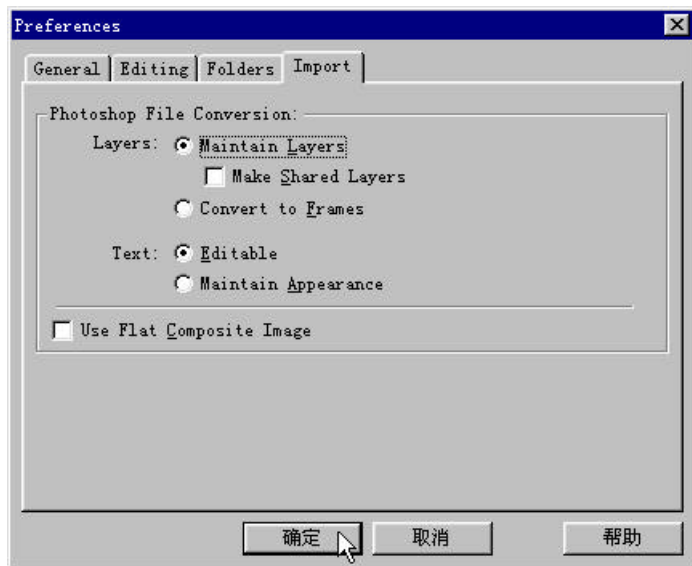


图1-44 设置导入参数

Maintain Appearance (保留外观) 选中该项，则在导入 Photoshop 文件时将其中原有的文字作为位图导入。这能够保证原有文本字体的外观，即使您的计算机中没有相应的字体，图像也不会失真。当然，这时候您就不能再对文本进行编辑了。

Use Flat Composite Image (使用平面合成图像) 选中该项，则在导入 Photoshop 文件时，如果有一个合成图像存储在 Photoshop 文件中，则忽略其中原有的所有对象，而将它们作为一个平面上的合成图像进行导入。

1.3.5 恢复 Fireworks 的默认设置

经过各种调整，桌面上的浮动面板的大小、位置以及停靠状态等可能都被改得面目全非，同时经过参数设置，很多选项也都发生了改变。如果希望将面板恢复到默认位置，并将各种应用程序参数项恢复为默认状态，可以按照如下方法进行操作：

- 1) 退出 Fireworks。
- 2) 从 Fireworks 的安装目录中删除名为“Fireworks 3 Preferences.txt”的配置文件。
- 3) 重新启动 Fireworks。

默认状态下，Fireworks 的安装目录位于 C:\Program Files\Macromedia\Fireworks 3 目录。

1.4 使用帮助系统

如果希望更详细地了解 Fireworks 的使用，最好的方法是查看帮助信息，并仔细阅读。Fireworks 3 提供了一套完整的基于 HTML 的帮助系统，帮助您及时获取各方面的使用指导。

由于帮助系统是基于 HTML 的，因此要求计算机中必须已安装了浏览器，对于 Windows 操作系统，必须安装有如下两种浏览器之一：

- Netscape Navigator 4.0 或更高版本。
- Microsoft Internet Explorer 4.0 或更高版本。

如果您使用的是3.0版本的浏览器，则仍然可以看到帮助信息的内容，但是某些特性（例如搜索功能）不能正常工作。

在Fireworks 3的帮助系统中，使用JavaScript来实现搜索功能，因此必须将浏览器的JavaScript特性激活，如果您已经可以使用搜索功能，就表明浏览器的JavaScript特性已经被激活了。

1.4.1 启动帮助系统

启动Fireworks 3后，在任何时刻，只要按下 F1 键或是打开“Help”（帮助）菜单，选择“Using Fireworks”（使用Fireworks）命令，即可启动浏览器并载入帮助信息，如图 1-45所示。

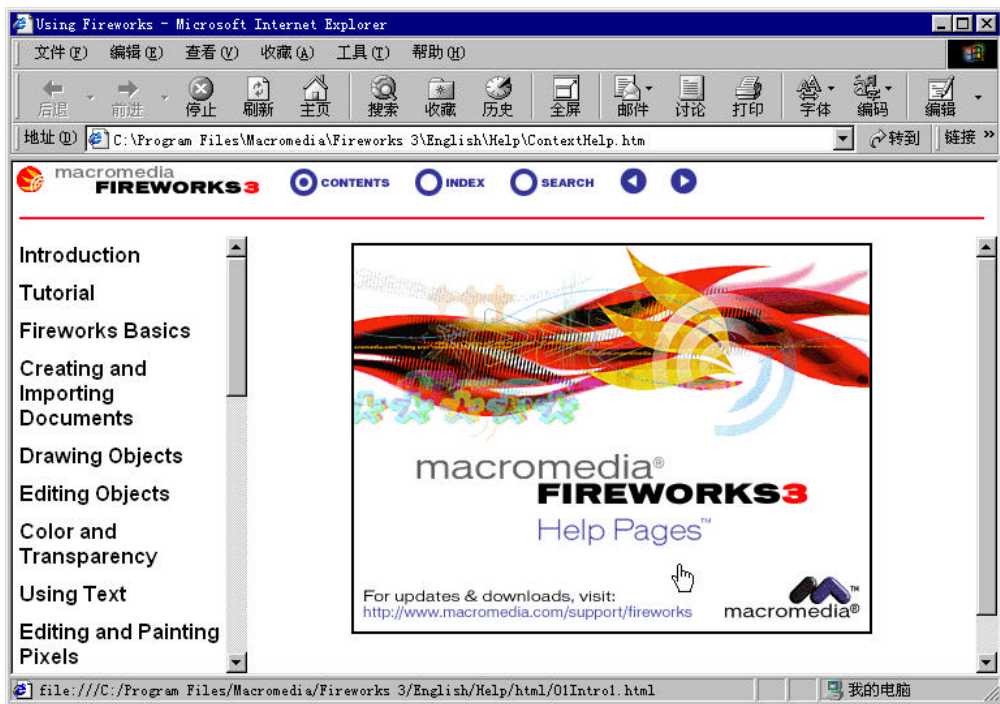


图1-45 Fireworks的帮助系统

“Help”菜单中还有其他一些选项，允许您直接启动帮助，并跳转到相应的信息页上，例如，选择“Tutorial”（教程）菜单项，则会在帮助系统中直接跳转到教程页。

如果要在使用浮动面板的过程中查看帮助信息，可以单击浮动面板上相应的问号按钮（如图 1-46所示），也同样会启动帮助系统，并直接跳转到同当前操作有关的帮助页上，



图1-46 查看浮动面板帮助

1.4.2 查询帮助信息

Fireworks 3的帮助系统是基于HTML的，熟悉网页浏览的人很容易掌握它。

1. 浏览信息

有过网页浏览经验的人可以看出，Fireworks 3的帮助采用了框架的构成形式，浏览器窗口被分割为两个窗格，左边是目录窗格，右边则显示具体的帮助信息。通过在左方目录窗格

中单击相关选项,即可在右方帮助窗格中显示帮助内容。

目录窗格中的帮助项是可折叠/展开的,单击某个帮助项的根部,即可展开该帮助项中的所有子项,再次单击根部,又可以折叠帮助项,将所有帮助子项隐藏起来。

在Fireworks 3帮助页面的顶端,带有如图 1-47所示的导航条,利用导航条,可以帮助用户更方便地查看帮助信息。



图1-47 Fireworks 3帮助系统中的导航条

单击“CONTENTS”(目录)按钮,可以在浏览器左方窗格显示帮助目录项。

单击“INDEX”(索引)按钮,可以在浏览器左方窗格显示索引,且索引按字母排序。

单击“上一项”按钮和“下一项”按钮,可以按主题页浏览帮助。

2. 搜索帮助

单击导航条上的“SEARCH”(搜索)按钮,可以打开如图 1-48所示的对话框,允许您在帮助内容中进行文本搜索。

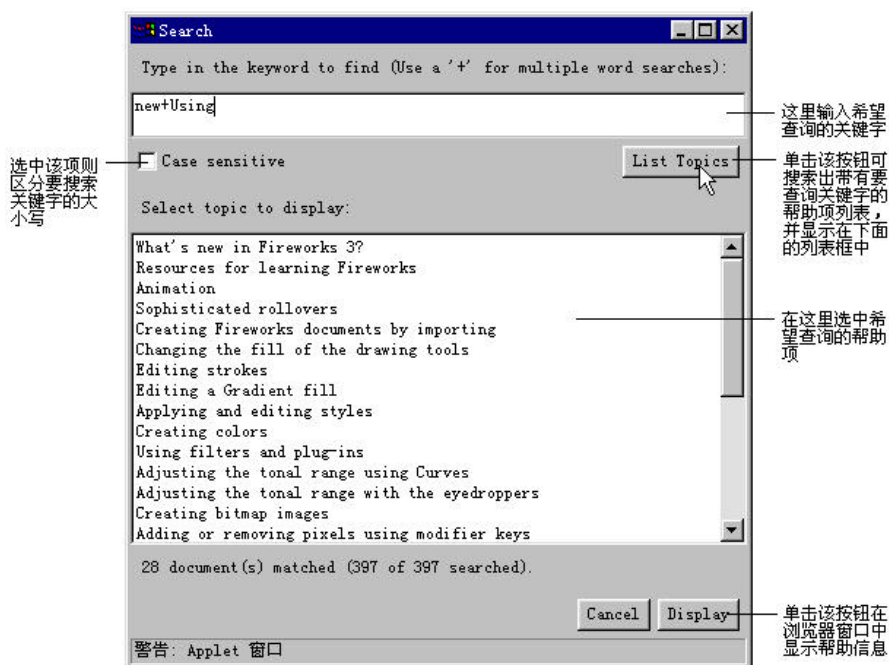


图1-48 在帮助中进行搜索

在第一个文本框中输入要查询的关键字,然后单击“List Topics”(列出主题)按钮,即可在下方的列表框中显示包含该关键字的帮助主题。选中一条主题,单击“Display”(显示)按钮,即可在浏览器窗口中显示相应的帮助信息。

注意 如果希望一次查询多个关键字,可以在这些关键字之间用“+”(加号)连起,再进行搜索。