

第3章 绘制矢量对象

在利用 Fireworks 绘制图像时，绘制矢量对象是所有操作中需要最先掌握的技术。

Fireworks 是将位图操作和矢量操作合二为一的程序，实际上，在 Fireworks 中，对图像的编辑操作，在很大程度上就是绘制矢量对象，然后应用位图效果的操作。

这一章主要介绍如何在 Fireworks 的文档中绘制矢量对象。

3.1 概述

要了解 Fireworks 是如何进行图像编辑操作的，我们必须了解图像的两种基本构成方式。一般来说，计算机图像主要存在两种类型：一种是矢量（vector）图像；另一种是位图（bitmap）图像。一些应用程序，如 Macromedia FreeHand，可以创建矢量类型的图像，另一些应用程序，如 Adobe Photoshop，可以创建位图类型的图像。

对于矢量类型的图像来说，路径（paths）和点（points）是其中的基本元素。路径指的就是矢量对象上的线条，而点则是确定路径的基准。在绘制矢量图像时，图像中的每个点和点之间的路径都是通过计算自动生成的，换句话说，矢量图像中记录的是图像中每个位置的坐标以及这些坐标之间的相互关系。

例如，遵循“从一点到另一点绘制线条”的方法，就可以绘制一条直线；而遵循“以一点为中心，一定长度为半径绘制线条”，就可以绘制一个圆形图案，如图 3-1 所示。



图3-1 直线和圆的矢量结构

在缩放这类矢量图像时，实际上改变的是点和路径的坐标位置，当缩放操作完成时，系统会自动计算新坐标下的点和路径，并将图像按照相应准则绘制出来。因此，在缩放矢量类型的图像时，图像可以被自由缩放，而不产生过多的质量损失。在图 3-2 中，将圆形矢量对象进行放大，可以看到几乎不产生失真，因为这种放大实际上是改变了半径的长度，整个圆形是在新的半径长度上重新动态生成的。

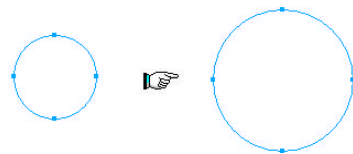


图3-2 放大矢量对象不导致失真

与矢量图像相反，在位图图像中记录的是像素信息，整个位图图像就是由像素矩阵构成的。位图图像不用记录烦琐复杂的矢量信息，而是以“一对一”的方式如实地表现自然界中的任何画面，因此通常用位图来制作照片等需要非常逼真效果的图像。但是一旦放大大位图图像，就会出现马赛克的效果，随着图像的进一步放大，它会越来越不可识别，最后只能看到模糊的马赛克砖块了。

图 3-3 显示了放大大位图类型的圆形图像的情形。我们可以看到，在放大图像后，不仅在线条上出现了锯齿，同时线条的粗细也发生了改变。

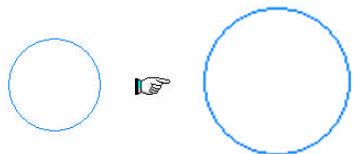


图3-3 放大大位图图像导致失真

在Fireworks中，没有过分区分矢量图像和位图图像之间的差别，而将它们当作同一种类型的东西来看待。因此在Fireworks中，不仅可以绘制矢量图像，还可以绘制位图图像，甚至可以将位图效果应用到矢量对象上。在改变矢量对象的点和路径位置时，将会自动修改相应的位图效果。

虽然Fireworks的文档是基于矢量路径的，但是它的外表仍然是由像素点所组成的。这似乎很矛盾，但实际上这正是Fireworks的特点——融合矢量图像和位图图像的操作。因此，在Fireworks中放大带有像素效果的矢量对象时，矢量对象本身的形状不会发生过多差异，但是位图效果仍然会有部分损失。

在Fireworks中绘制图像时，可以使用任意种类的矢量绘图工具和位图绘图工具来绘制位图类型的图像，不用过多在意矢量工具和位图工具在类型上的差别，甚至在绘制图像的同时，我们感受不到绘制的东西到底是矢量的还是位图的（当然，矢量图像和位图图像毕竟还是有所区别）。例如，利用钢笔（Pen）工具可以自如地绘制位图图像，就像我们在其他的矢量图像处理程序（如FreeHand或Illustrator）中绘制矢量路径一样简便。Fireworks为您提供多种级别的绘制和编辑控制能力，使您感受到以往只在矢量图像处理程序中才能提供的便利特性，同时Fireworks还可以为文档中的矢量图像对象应用各种各样的位图效果，而以往这些效果只在专业的位图图像处理程序中才能得到。

这一章主要介绍在Fireworks默认的操作模式中绘制矢量类型的路径对象的方法。我们将这种默认的操作模式称作对象模式（Object Mode），因为矢量图像的绘制都是通过进行矢量对象的绘制而完成的。当然，也可以在Fireworks中像传统的位图图像处理程序那样进行诸如绘制、描画和编辑像素等传统的位图操作。我们将这种进行位图操作的模式称作图像编辑模式（Image Edit Mode）。关于如何进行位图操作，我们会在本书后面的有关章节进行介绍。

3.2 对象模式与图像编辑模式

在Fireworks中，有两种图像的绘制模式：对象模式和图像编辑模式。对象模式是编辑矢量图像时的模式，而图像编辑模式则是进行位图图像编辑时的模式。在利用Fireworks创建新的文档时，进入的是对象模式，这种模式是Fireworks的默认模式。然而，如果在Fireworks中打开一幅位图图像的话，则进入的模式是图像编辑模式。

一般来说，处于对象模式时的图像画布四周没有边框，而如果您看到一个有斑纹的边框出现在画布四周时，这时的模式就是图像编辑模式。图3-4显示了同一个文档处于不同模式时的情形。

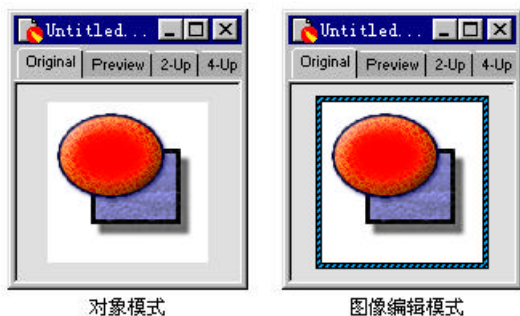


图3-4 对象模式和图像编辑模式

在对象模式和图像编辑模式之间可以进行切换，通常这种切换是自动进行的，不需要用户的主动参与，例如，选择了某种工具之后，可能会自动进入图像编辑模式，这时所编辑的内容都是基于位图的；而选择了另外一种工具，可能就会自动进入对象模式，这时编辑的内容都是基于矢量的。

一般来说，在图像编辑模式中，可以通过如下几种方法来直接切换回对象模式：

方法一：首先从工具箱上选中任何一种工具，然后双击文档窗口画布中的任意位置，即可切换回对象模式。

方法二：使用一种只能在对象模式中才能使用的工具，例如文本工具，这时会自动切换回对象模式。

方法三：当文档处于图像编辑模式时，在 Fireworks 程序窗口的状态行上会出现一个圆形红色的“×”形按钮（通常这种按钮称作停止按钮），如图 3-5 所示。单击该按钮，即可返回到对象模式中。

单击该“停止”按钮，即可返回对象模式



图3-5 状态行上的停止按钮

方法四：在图像编辑模式中，按下 Esc 键，即可返回对象模式。

方法五：打开“Modify”（修改）菜单，选择“Exit Image Edit”（退出图像编辑）命令，即可退出图像编辑模式，进入对象模式。

方法六：按下 Ctrl+Shift+D 命令，可以直接返回到对象模式中。

返回到对象模式的方法很多，而且很方便。

3.3 在对象模式中进行绘制

在对象模式中，路径和点是图像设计的基本元素。如果您将对象放大，就可以看到对象实际上也是由像素组成的，就像利用位图图像编辑程序绘制的一样。但是如果您从工具箱上选择子选项工具，并选中路径对象，就会看到在该对象上会出现用于控制路径对象形状的点 and 路径。

在图 3-6 中，左方的图实际上是一个矢量对象，但是用户无法看出它到底是矢量的还是位图的，因为它总以像素的形式显示。右方的图显示选中该对象的情形。我们看到，用于描述对象的点和路径会出现在对象上。通过拖动上面的点，就可以改变矢量对象的形状。

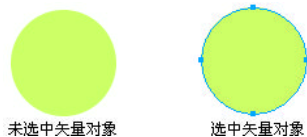


图3-6 矢量对象上的路径和点

一般来说，可以采用如下的方法绘制矢量对象。

- 通过从工具箱上选择相应的工具，然后在文档中拖动鼠标，可以绘制诸如直线、矩形、椭圆、星形和多边形等多种几何对象。
- 通过从工具箱上选择合适的工具，可以在文档中绘制自由路径或是绘制 1 像素宽度的铅笔画。
- 通过对象上的测绘点，可以绘制自由路径。

3.3.1 认识工具箱上的绘制和编辑工具

从上面的描述中我们可以看出，合理利用工具箱中的工具，是完成矢量对象绘制的基本前提。这一节我们集中描述工具箱上各工具在不同编辑模式下的功能含义，那些在两个编辑模式下功能相同的工具，这里就不再列出，我们会在有关章节中使用到这些工具的时候再进行介绍。

图3-7显示了工具箱上所有工具的名称，其标注的顺序分别是：英文名称、中文名称、选择该工具的快捷键。

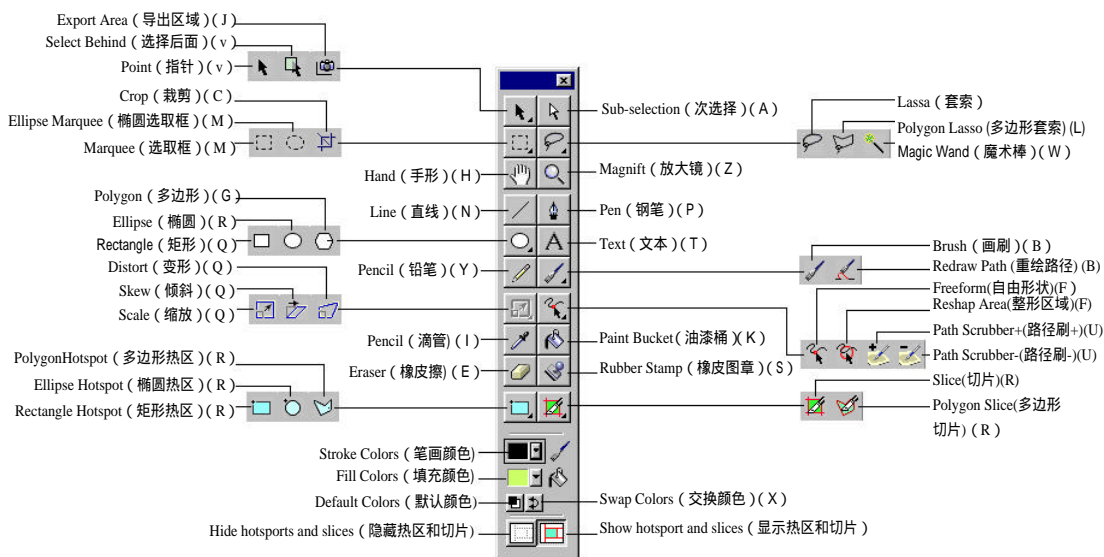


图3-7 Fireworks工具箱上的工具

表3-1显示了这些工具在对象模式和图像编辑模式下的功能说明。

表3-1 一些工具在两种编辑模式中的功能对照

工 具	对 象 模 式	图 像 编 辑 模 式
指针(Pointer)	在屏幕上选中并移动路径	移动图像或选取框中的像素。双击图像可以编辑其像素
选择后面(Select Behind)	选择被选中对象后面的对象	移动图像或选取框中的像素
次选择(Sub-selection)	在屏幕上选择和移动路径，选择在组或符号中的对象，显示路径中的点，以及选择点	移动图像或移动选取框中的像素
选取(Marquee)	激活图像编辑模式，并且选择矩形或椭圆的像素区域	选择或移动矩形或椭圆的像素区域
椭圆选取(Ellipse Marquee)		
套索(Lasso)	激活图像编辑模式，并且选择自由形状的像素区域	选择或移动自由形状的像素区域
多边形套索(Polygon Lasso)		
魔术棒(Magic Wand)	激活图像编辑模式，并且选择具有相同颜色的像素区域	选择具有相同颜色的像素区域
直线(Line)矩形(Rectangle)	绘制可编辑的路径对象	在图像对象上绘制像素类型的画刷笔画
椭圆形(Ellipse)多边形(Polygon)		
钢笔(Pen)	绘制可编辑的路径对象	激活对象模式，并且绘制可编辑的路径对象

(续)

工 具	对 象 模 式	图像编辑模式
文本(Text)	创建和编辑文本框，并打开文本编辑器	激活对象模式，创建文本块，并打开文本编辑器
铅笔(Pencil)	绘制1像素宽度的铅笔笔画，将之作为自由形状的路径	绘制1像素宽度的铅笔笔画，将之作为像素图像
画刷(Brush)	绘制画刷笔画，将之作为路径	绘制画刷笔画，将之作为像素类型的笔画
自由形状(Freeform)	拖拉选中的路径，以对之整形	激活对象模式
整形区域(Reshape Area)	重新整形路径中在指针的整形区域中被选中的部分	激活对象模式
路径刷(Path Scrubber)	在不改变路径的形状的前提下，改变路径的压力和速度特性	激活对象模式
刀片(Knife)	处于对象模式时，该工具是刀片工具	处于图像编辑模式时，该工具是橡皮擦工具
橡皮擦(Eraser)	它可以将选中的路径剪切为单独分离的路径	它可以从图像中擦除像素
橡皮印章(Rubber Stamp)	激活图像编辑模式，并且克隆部分图像对象	克隆部分图像对象

3.3.2 了解路径的开环和闭合

在进行矢量对象的绘制之前，我们需要了解路径的两种存在状态：开环（Open）状态和闭合（Closed）状态。

所谓开环状态，指的是路径带有起点和终点，但是起点和终点没有重合。

所谓闭合状态，指的是路径的起点和终点重合为一点。

图3-8显示了路径的这两种状态。

在理解路径的开环状态和闭合状态时需要注意：确定路径是否开环，是否闭合，完全由路径的起点和终点决定。如果路径中出现交叉，但是起点终点并未重合，则仍然属于开环路径。例如，图 3-9显示的路径就仍然是开环路径。

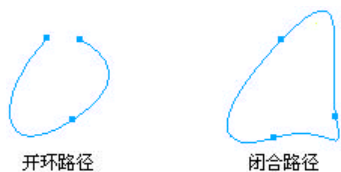


图3-8 路径的开环状态和闭合状态



图3-9 交叉形状的开环路径

3.3.3 绘制基本几何图形

基本几何图形包括直线、矩形、椭圆形、多边形、三角形、星形等，这一节介绍如何在文档中绘制这些图形。

1. 绘制直线

要绘制直线，您可以按照如下方法进行操作：

- 1) 从工具箱中选择直线工具。
- 2) 在文档窗口中需要绘制直线的起点位置按下鼠标，并拖动鼠标到直线的终点位置。
- 3) 释放鼠标，直线就被绘制到文档中。

如果希望绘制同水平或垂直方向呈45°角的直线，可以在拖动鼠标的同时按住 Shift键。

图3-10显示了绘制直线的情形，其中的红色箭头表明了鼠标的拖动方向。

2. 绘制矩形

要绘制矩形，您可以按照如下方法进行操作：

- 1) 从工具箱中选择矩形工具。
- 2) 在文档窗口指定位置的左上角按下鼠标，拖动鼠标直至矩形的大小合适。

3. 释放鼠标，矩形就被绘制到文档中。

如果需要绘制正方形，可以在拖动鼠标的同时按住 Shift键；如果希望以鼠标的起始位置作为矩形中心绘制矩形，可以在拖动鼠标时按住 Alt键。同样，如果希望以鼠标的起始位置作为矩形中心绘制正方形，可以在拖动鼠标时按住 Shift+Alt键。

图3-11显示了绘制矩形的情形。其中的红色箭头表明鼠标的拖动方向。

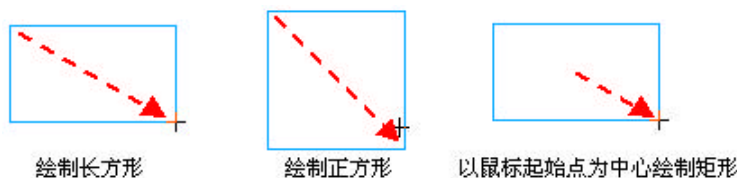


图3-11 绘制矩形

通过在矩形工具选项面板上设置矩形边角的弯曲度，可以对矩形的边角进行圆滑处理，从而获得特殊的矩形效果。您可以按照如下方法进行操作：

- 1) 双击工具箱上的矩形工具按钮，打开矩形工具选项面板。
- 2) 在“Corner”（边角）文本框中输入需要的数值，也可以单击文本框右方的箭头按钮，打开一个标尺，通过拖动上面的滑块来调节需要的数值，如图 3-12所示。数值的范围是 0 ~ 100，数值越大，矩形的边角越圆滑。
- 3) 在文档窗口中按下并拖动鼠标，绘制需要的矩形，这时生成的矩形就带有圆滑的边角效果。

图3-13显示了经过圆滑编辑的矩形形状。

要注意的是，设置矩形的边角弯曲度必须在绘制矩形之前进行，目前尚无法对现有的矩形边角进行圆滑。

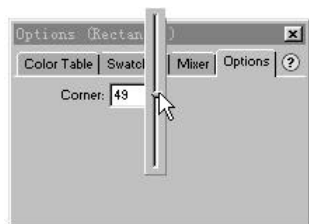


图3-12 设置矩形的边角弯曲度

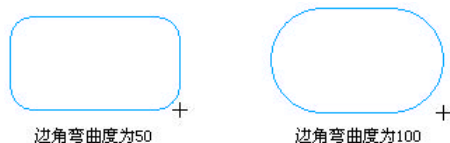


图3-13 圆滑矩形边角

3. 绘制椭圆形

要绘制椭圆形，您可以按照如下方法进行操作：

- 1) 从工具箱中选择椭圆形工具。

2) 在文档窗口中所需椭圆形外切矩形区域左上角位置按下鼠标右键，拖动鼠标直至外切矩形右下角位置。

3) 释放鼠标，椭圆形就被绘制到文档中。

如果希望绘制圆形，可以在拖动鼠标的同时按住 Shift键；如果希望以鼠标的起始位置作为圆心绘制椭圆，可以在拖动鼠标时按住 Alt键。同样，如果希望以鼠标的起始位置作为圆心绘制圆形，可以在拖动鼠标时按住 Shift+Alt键。

图3-14显示了绘制椭圆和圆形的操作，其中的红色箭头表明拖动鼠标的方向。

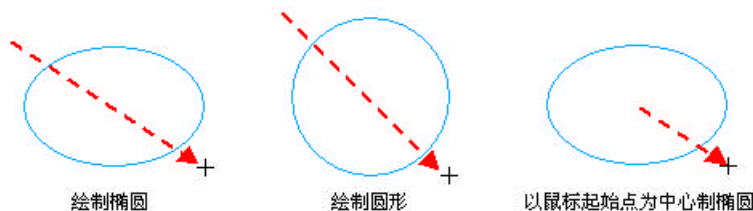


图3-14 绘制椭圆和圆形

4. 绘制三角形和其他多边形

多边形包括三角形、矩形以及超过5条边的其他类型的多边形，其中矩形的绘制最为简单，我们在前面已经介绍过了。除矩形之外的其他类型的多边形，包括三角形和超过5条边的多边形，其绘制方法同矩形有所不同。

1) 双击工具箱上的多边形工具，打开多边形工具选项面板，如图3-15所示。



图3-15 多边形选项面板

2) 确保 “Shape”(形状) 下拉列表中显示的是 “Polygon”(多边形)。

3) 在 “Sides”(边数) 文本框中输入要绘制多边形的边数。

4) 在文档窗口中按下并拖动鼠标，即可绘制需要的多边形。

若要在绘制多边形时使边线的方向以 45° 角的增量改变，可以在拖动鼠标时按住 Shift键。

要注意的是，利用多边形工具绘制多边形时，总是以按下鼠标按钮的起始点作为多边形的中点。

图3-16显示了绘制多边形的情形，其中的红色箭头表明鼠标拖动的方向。

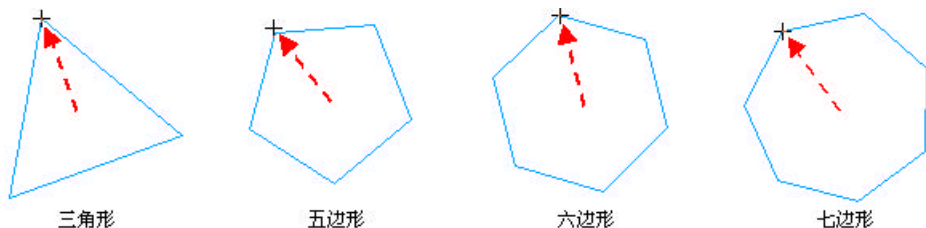


图3-16 绘制多边形

5. 绘制星形

星形是另外一种多边形，这种多边形特点是其边界所包容的区域带有凹陷的部分，而

常规的多边形总是凸起的。因此要绘制星形，同样需要使用多边形工具。

您可以按照如下方法进行操作：

- 1) 在工具箱上双击多边形工具，打开多边形工具选项面板，如图 3-15 所示。
 - 2) 打开“Shape”下拉列表，选择“Star”（星形），这时对话框上的“Angle”（角度）区域被激活。
 - 3) 在“Sides”文本框中输入星形的边数。
 - 4) 在“Angle”区域的文本框中输入星形边线的角度。如果选中“Automatic”（自动）复选框，在 Fireworks 会根据您选择的星形边数自动计算合适的角度。
 - 5) 在文档窗口中按下并拖动鼠标，即可绘制需要的星形图案。
- 要在绘制星形时使边线的方向以 45° 角的增量改变，可以在拖动鼠标时按住 Shift 键。要注意的是，利用多边形工具绘制星形时，总是以按下鼠标按钮的起始点作为星形的中点。

图3-17显示了几种不同角度的五角星图案，其中红色的箭头表明鼠标拖动的方向。

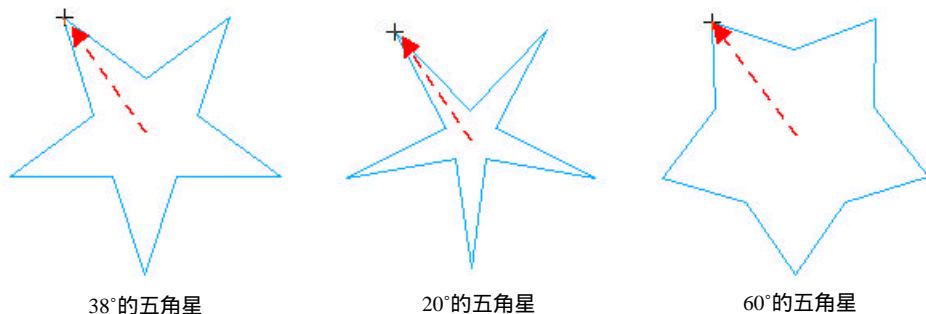


图3-17 不同角度的五角星图案

3.3.4 绘制自由路径

如果希望在文档中绘制任意形状的路径，可以使用 Fireworks 的画刷和铅笔工具。利用画刷和铅笔工具，您可以像在位图编辑程序中绘制位图一样绘制任意形状的路径。当然，生成的结果仍然是矢量的，Fireworks 会自动用点和路径来“拼”出复杂的路径形状。通常我们将任意形状的路径称作自由路径。您可以按照如下方法绘制自由路径：

- 1) 在工具箱上单击需要的画刷或铅笔工具按钮，选择该工具。
- 2) 在文档窗口中的指定位置上按住并拖动鼠标，即可按照需要绘制任意形状的图形。如果希望所绘制的线条保持垂直或水平状态，可以在拖动鼠标的时候按住 Shift 键。
- 3) 绘制结束，如果希望绘制开环的路径，可以在任意需要的位置上释放鼠标。如果希望绘制闭合路径，则需要在鼠标按钮尚被按住的情况下，将鼠标指针移动到路径的起始点附近，当鼠标指针右下角出现黑点时释放鼠标，即可绘制闭合路径。

图3-18显示了绘制开环路径和绘制闭合路径的情形。

乍一看，我们可能很难相信这种绘制的对象会是矢量对象，实际上，如果我们单击工具箱上的次选择工具，然后在文档窗口中拖动鼠标圈住绘制的对象，就会看到上面所有的点和路径信息，如图3-19所示。



图3-18 绘制任意形状的路径



图3-19 任意形状的对象及其上的矢量信息

铅笔工具和画刷工具都可以用于绘制任意形状的矢量对象，但是这两种工具绘制的结果有所区别。铅笔工具只能绘制 1 像素宽度的笔画，而画刷工具可绘制多种类型的笔画，甚至还可以利用画刷工具绘制铅笔类型的笔画。图 3-20 显示了几种不同类型的笔画，其中最左方的笔画同铅笔工具绘制的笔画一样，但它是利用画刷工具绘制的。图 3-21 则显示了这些笔画中实际存在的矢量信息。



图3-20 利用画刷工具绘制不同类型的笔画

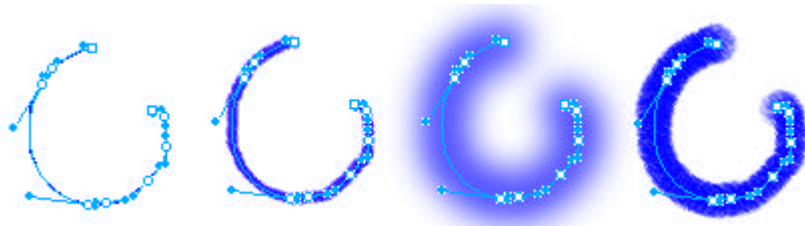


图3-21 笔画中的矢量信息

要为画刷选择笔画类型，还可以通过笔画面板进行，我们会在后面有关章节介绍设置笔画的操作。

3.3.5 绘制直线线段和曲线线段

利用路径上的测绘点，可以分段绘制路径。在 Fireworks 中，不仅可以绘制直线线段和曲

线线段，还可以在一条线段中绘制出直线和曲线。

在Fireworks中，绘制线段主要是通过钢笔工具来完成的。您可以按照如下方法进行操作：

1) 从工具箱中选择钢笔工具。

2) 单击某个测绘点。

3) 如果希望绘制直线线段，可以再单击下一个测绘点，这时在两个测绘点之间自动出现直线；如果希望绘制曲线线段，则可以在下一个测绘点上按住鼠标左键，并拖动鼠标，直到出现所需的曲线线段，释放鼠标，再将光标移动到下一测绘点上，即可出现另一段曲线，重复上述过程，可以构建更复杂的曲线。

4) 在结束绘制时，如果希望构建开环路径，可以路径的终点处双击鼠标左键。如果希望构建闭合路径，可以将鼠标光标移动到起始点附近的位置，当右下角出现黑点时再双击鼠标左键。

如果希望在以前绘制的路径的基础上继续绘制路径，可以按照如下方法进行操作：

1) 从工具箱中选择钢笔工具或重绘路径工具。

2) 单击现有路径的终点测绘点，然后继续按照前面介绍的方法进行绘制。

图3-22显示了利用钢笔工具绘制直线线段和曲线线段的情形。其中红色的箭头表明鼠标光标的移动方向。对于右方的曲线线段图，上面显示的直线是在绘制曲线时自动生成的辅助线，它并不出现在绘制好的曲线上。

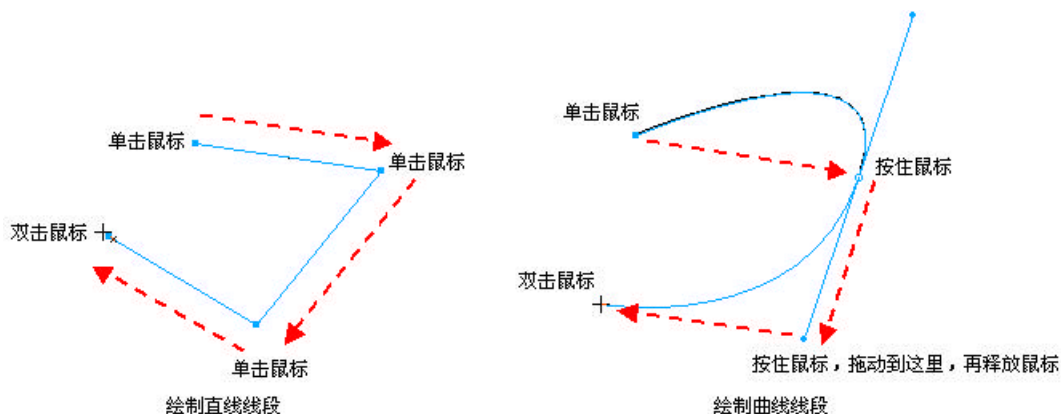


图3-22 利用钢笔工具绘制直线和曲线

3.4 设置笔画颜色和填充颜色

在进行路径绘制时，要预先设置笔画的颜色和填充的颜色。您可以在工具箱下方的笔画颜色区域选择需要的笔画颜色，而在工具箱下方的填充区域选择需要的填充颜色，如图 3-23 所示。如果希望交换笔画颜色和填充颜色，也即原先的笔画颜色变为填充颜色，而原先的填充颜色变为笔画颜色，可以单击交换颜色按钮，这种特性在绘制一些特殊效果的对象时非常有用。

单击工具箱上的默认颜色按钮，可以将笔画颜色恢复为默认的黑色，而将填充颜色恢复为默认的白色。

如果路径已经被绘制，仍然可以修改路径的笔画和填充颜色，只需选中路径对象，然后

从工具箱中重新设置需要的颜色即可。

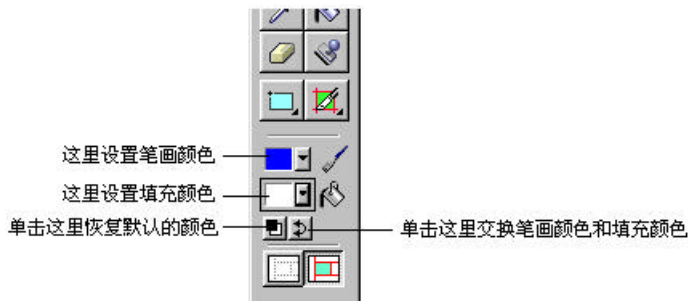


图3-23 设置笔画的颜色和填充颜色

如果设置了填充颜色，则在绘制矩形、椭圆和多边形时，就会以相应的颜色填充图形内部，图3-24显示了几种有颜色的几何图形。

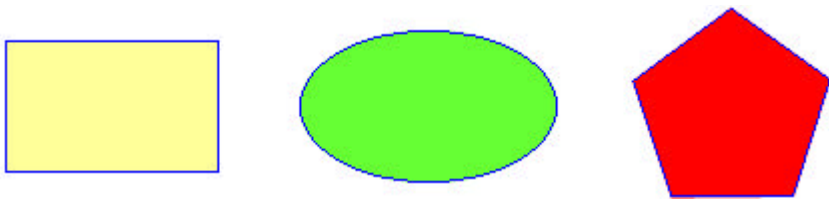


图3-24 带有填充颜色的几何图形

在使用填充颜色的时候需要注意，只有在绘制矩形、椭圆和多边形时，才会自动填充设置的颜色。如果使用铅笔、画刷或钢笔绘制路径，路径内部不会填充颜色。若要对这类路径对象进行填充，必须在绘制完毕后选中对象，然后再从工具箱上的填充颜色区域选择需要的颜色。

还有一点需要注意，不仅闭合的路径可以被填充以颜色，开环的路径内部同样可以填充以颜色，具体填充的范围根据路径的形状而定。一般来说，Fireworks会在填充开环路径时，自动假设路径起点和终点之间存在一条分隔直线。图3-25显示了几种被填充了颜色的路径。



图3-25 带有填充颜色的路径对象

利用笔画面板和填充面板可以设置更多的笔画效果和填充效果，我们会在后面有关章节进行详细介绍。

3.5 使用布局工具

绘制对象时，经常需要了解当前的坐标位置，Fireworks提供了标尺（Ruler）和网格（Grid）等布局工具，帮助您在文档中精确定位。

3.5.1 显示标尺

默认状态下, 标尺是不显示的, 要显示标尺, 您可以打开“View”(查看)菜单, 选中“Rulers”命令, 或是按下Ctrl+Alt+R组合键, 图3-26显示了一个带有标尺的文档窗口。

如果希望隐藏标尺, 可以重新打开“View”菜单, 将“Rulers”命令的选中状态清除, 或是再次按下Ctrl+Alt+R组合键。

标尺的单位是像素, 一般来说, 原点是从左上角开始的。如果希望改变标尺的原点, 可以用鼠标拖动文档窗口中水平标尺和垂直标尺的交界处, 将之拖动到需要设置原点的地方, 如图3-27所示。

如果希望恢复默认的原点位置, 可以在文档窗口中双击左上角的默认原点位置。

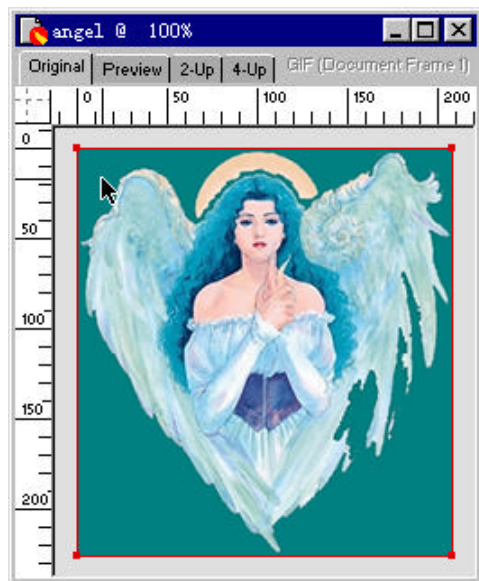


图3-26 带有标尺的文档窗口

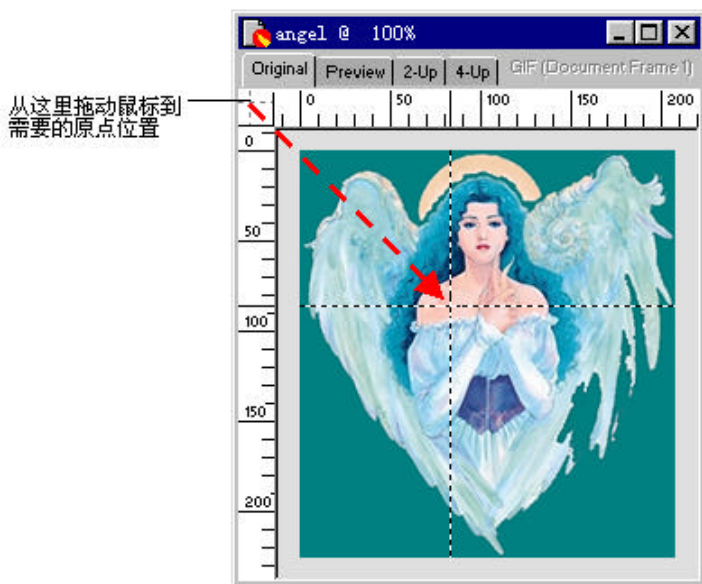


图3-27 改变标尺原点

3.5.2 显示网格

默认状态下, 网格也是隐藏的, 要显示网格, 可以打开“View”菜单, 选中“Grid”命令, 或是直接按下Ctrl+’组合键。图3-28显示了一个同时带有标尺和网格的文档窗口。

如果希望隐藏网格, 可以重新打开“View”菜单, 将“Grid”命令的选中状态清除, 或是再次按下Ctrl+’组合键。

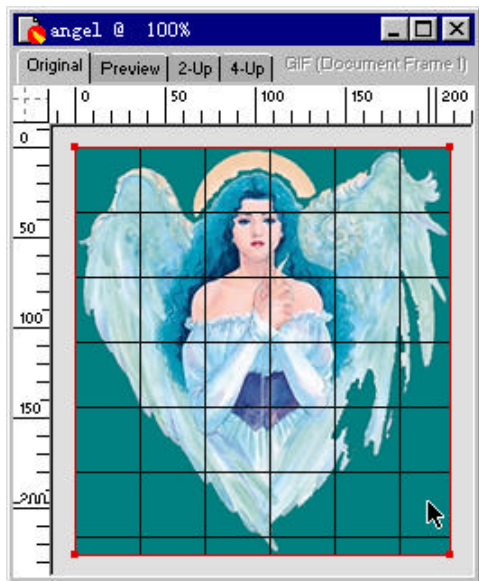


图3-28 同时带有标尺和网格的文档窗口

为了保证文档中的对象排放整齐，可以利用 Fireworks 的靠齐网格命令。打开“View”菜单，选择“Grid Options”（网格选项），再选中“Snap to Grid”（靠齐网格）命令，即可激活这种特性。这时在文档中绘制的对象会自动和距离最近的网格靠齐。如果希望关闭该特性，可以再次打开“View”菜单，选择“Grid Options”（网格选项），然后清除“Snap to Grid”（靠齐网格）命令的选中状态。

打开“View”菜单，选择“Grid Options”（网格选项），再选择“Edit Grid”（编辑网格）命令，即可打开如图3-29所示的对话框，开始定制网格。

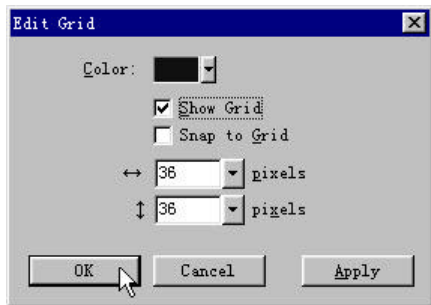


图3-29 编辑网格选项

Color（颜色） 在该区域，允许您设置网格网线的颜色，默认设置是黑色。

Show Grid（显示网格） 选中该复选框，则可以在文档窗口中显示网格；清除该复选框，则不显示网格。其功能同我们打开“View”菜单，选择“Grid”命令一样。

Snap to Grid（靠齐网格） 选中该复选框，则激活靠齐网格特性；清除该复选框，则取消靠齐网格特性。其功能同我们打开“View”菜单，选择“Grid Options”，再选择“Snap to Grid”命令一样。

网格间距 在显示有水平双箭头的区域，可以设置网格的水平间距；在显示有垂直双箭头的区域中，可以设置网格的垂直间距。它们的单位是像素。默认状态下，网格间距是 36 × 36 像素。

3.5.3 使用准线

准线（Guide）是一种对标尺和网格的扩展，利用准线，可以帮助您在文档中自行制定定

位线。利用准线还可以创建切片，我们会在有关的章节进行介绍。

1. 创建准线

要在文档中创建准线，您可以按照如下方法进行操作：

在水平标尺上单击并拖动鼠标到需要的位置，即可在文档窗口中创建水平准线；在垂直标尺上单击并拖动鼠标到需要的位置，即可在文档窗口中创建垂直准线。重复上述步骤可以绘制出多条准线。图3-30显示了一条水平准线和一条垂直准线。

将鼠标移动到准线上，当鼠标变为双箭头形状时拖动准线，可以改变准线的位置。若要删除准线，只需将该准线拖离文档窗口即可。

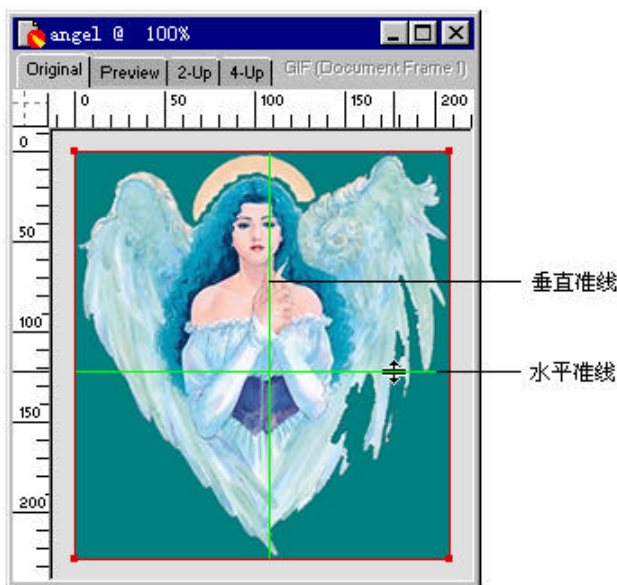


图3-30 准线

2. 锁定准线

在文档窗口中拖动准线，可以改变准线的位置，但有时候一些误操作也可能导致准线被改变。在Fireworks中，可以将准线锁定，以免它被任意修改。您可以按照如下方法锁定准线：

打开“View”菜单，选择“Guide Options”，再选择“Lock Guides”（锁定准线）命令，使之被选中，就可以将文档中的准线锁定。如果希望解除准线的锁定，可以再次选择“Lock Guides”命令，清除其选中状态。

对准线的锁定和解锁操作，对应的热键是Ctrl+Alt+;。

3. 隐藏和显示准线

准线显示在文档上，不可避免地会干扰用户的视线，然而如果因此删除准线，则可能会给操作上带来极大的不便。实际上，在Fireworks中，可以随时显示和隐藏准线，便于编辑文档。

要隐藏准线，可以打开“View”菜单，选择“Guides”命令，清除其选中状态；要再次显示准线，可以再次选择“Guides”命令，使之被选中。

隐藏和显示准线的热键是Ctrl+;。

4. 靠齐到准线

同靠齐到网格特性类似，也可以激活文档中的靠齐到准线特性。方法是打开“View”菜单，选择“Guide Options”，再选中“Snap to Guides”（靠齐到准线）命令。再次打开“View”菜单，选择“Guide Options”，清除“Snap to Guides”命令的选中状态，可以关闭这项特性。

靠齐到准线的热键是Ctrl+Shift+;。

5. 设置准线选项

打开“View”菜单，选择“Guide Options”，再选择“Edit Guides”（编辑准线）命令，可以打开如图3-31所示的对话框，它允许您设置相应的准线选项。

Color（颜色） 在该区域，允许您设置准线的颜色，默认时是绿色。

Show Guide（显示准线） 选中该复选框，则可以在文档窗口中显示准线。清除该复选框，则不显示准线。其功能同我们打开“View”菜单，选择“Guide”命令一样。

Snap to Guide（靠齐准线） 选中该复选框，则激活靠齐准线特性，清除该复选框，则取消靠齐准线特性。其功能同我们打开“View”菜单，选择“Guide Options”，再选择“Snap to Guide”命令一样。

Lock Guides（锁定准线） 选中该复选框，则锁定准线。清除该复选框，则解除对文档中准线的锁定。其功能同我们打开“View”菜单，选择“Guide Options”，再选择“Lock Guides”命令一样。

Clear All（清除所有） 单击该按钮，可以从文档中清除所有准线。

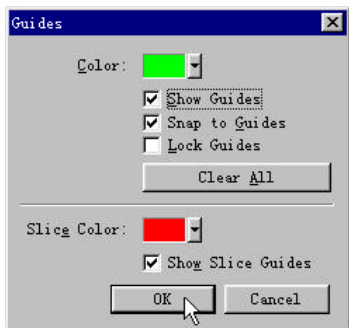


图3-31 编辑准线选项

3.5.4 使用信息面板

利用信息面板，可以很方便地查看当前文档中与对象有关的数据，包括宽度、高度、在文档中的坐标，以及其上的颜色值等。

要显示信息面板，可以打开“Window”菜单，选择“Info”，或是按下Ctrl+Alt+I组合键。图3-32显示了一个典型的信息面板。

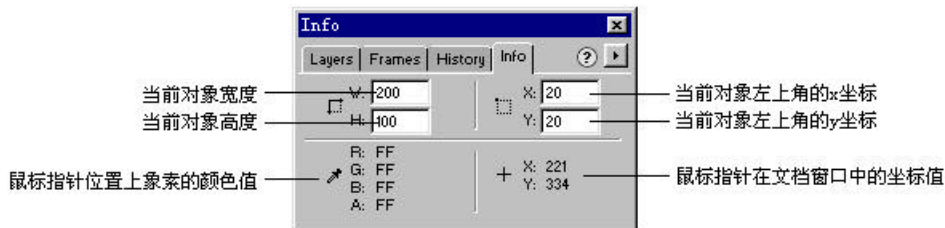


图3-32 信息面板

在信息面板上，左上角的区域中显示了当前对象的宽度和高度，在这两个文本框中输入新的数值，然后按下回车键，即可改变文档中当前对象的宽度和高度。

在右上角的区域中显示了当前对象外切矩形区域左上角在文档窗口中的坐标值。在这两个文本框中输入新的数值，然后按下回车键，即可改变文档中当前对象在文档中的位置。

在右下角带有“+”符号的区域中，显示鼠标指针在文档窗口中的坐标值。

默认状态下，信息面板上的坐标数值单位是像素，您也可以通过单击面板右上角的三角形按钮，打开如图3-33所示的面板菜单，然后选择需要的单位。

- Pixels（像素） 选中该项，则以像素作为坐标数值的单位。
- Inches（英寸） 选中该项，则以英寸作为坐标数值的单位。
- Centimeters（厘米） 选中该项，则以厘米作为坐标数值的单位。

在左下角显示有“滴管”图像的区域中，显示文档窗口中鼠标所在位置上的像素的颜色值，默认状态下，显示其中的R、G和B三个通道值，以及一个a通道值。您也可以通过打开面板菜单，选择需要的颜色模型来改变信息面板上显示的颜色数值类型，如显示RGB模型、CMY模型或HSB模型。我们会在后面介绍颜色以及蒙板的章节中介绍相关的含义。

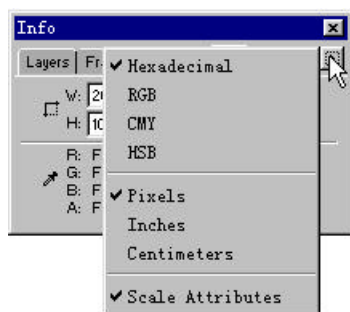


图3-33 信息面板菜单