

第2章 文档的基本操作

在介绍了Fireworks 3的工作环境之后，我们可以开始介绍文档的基本操作方法。文档操作是Fireworks 3中最基本的操作，包括新建文档、打开文档、导入文档等多个方面。从一个良好的设计基础入手进行创作，不仅能起到事半功倍的效果，而且能充分体现创作者的专业水平。

2.1 概述

所谓文档，指的是应用程序所操作数据的构成方式。不同的应用程序，文档中数据的组织方式是不同的，换句话说，文档的类型也各不相同。例如，对于 Microsoft Word，文档的类型是文书档案；对于 Microsoft Excel，文档的类型是电子表格；对于 Macromedia Dreamweaver，文档的类型是HTML网页；而对于 Macromedia Flash来说，文档的类型是矢量动画，Fireworks是一种用于进行Web图像处理的应用程序，它的文档当然就是图像。

在Fireworks中，文档图像采用PNG格式。PNG是Portable Network Graphic（便携网络图像）的首字母缩写，是一种新型的图像格式。它采用同GIF图像类似的无损压缩算法，可以在真实重现图像信息的前提下有效减小文件的大小。PNG图像的格式非常灵活，不仅可以实现GIF的一些特性，例如透明背景等，还具有蒙板等较为高级的图像特性。与JPG/JPEG图像不同，JPG/JPEG格式不支持256色（但支持256色灰阶），而PNG格式可以支持多种颜色数目，例如8位色（256色）、16位色（65536色）或24位色（16777216色）等，甚至还支持32位更高质量的颜色。

在Fireworks中所操作的PNG图像格式更加灵活，不仅可以在其中保存位图信息，还可以保存矢量信息；不仅对图层和帧提供了完美的支持，还可以绑定HTML和JavaScript代码，构建动态的图像。当然，所有这些特性只在Fireworks中被识别和支持。在Fireworks中，通过打开“File”（文件）菜单，选择“New”（新建），就会创建一幅新的PNG格式的图像文档。

目前只有较高版本的浏览器，如Internet Explorer 4.0、Netscape Navigator 4.0及它们的更高版本才支持PNG格式的图像，随着计算机硬件水平的提高，相信PNG格式的图像将来会变为网络图像的标准，得到更广泛的使用。

很多应用程序都可以操作不止一种格式的文档，例如，在Microsoft Word中，不仅可以编辑Word文书文档，也可以编辑纯文本文档，或是其他类型的文字文档，但是总有一种文档格式是应用程序的默认文档格式，这种格式的文档称作原生文档。在计算机世界中存在多种格式的图像，例如BMP、WMF、TIFF，以及网络上最常使用的JPEG和GIF等，这些格式的图像都能够在Fireworks中被打开，但是要知道的是，只有PNG格式的图像文档，才是Fireworks的原生文档。

每次利用Fireworks打开非PNG格式的图像时，实际上都会生成一个新的PNG图像文档。如果要保存文档，则需将文档以PNG格式保存；如果希望生成其他格式的图像，例如GIF或JPEG格式的图像，必须利用Fireworks的导出功能。导出非PNG格式的图像并不影响当前的正

在处理的文档格式和内容，文档仍然是 PNG 格式的。

2.2 创建新文档

创建新文档，就是创建一幅新的 PNG 格式的图像。您可以直接创建一幅空白的图像文档，然后进行绘制和编辑，也可以利用剪贴板从其他图像源中复制图像数据，然后在 Fireworks 中生成新的文档。

2.2.1 直接创建新文档

正如现实生活中的绘画是在画布上进行的一样，在计算机中绘画同样需要画布。在新建文档时，首先要设置画布的大小和颜色，然后就可以在画布上进行图像的绘制和编辑。

要创建新文档，您可以按照如下方法进行操作：

1) 打开“File”(文件)菜单，选择“New”(新建)，这时会出现如图 2-1 所示的对话框。

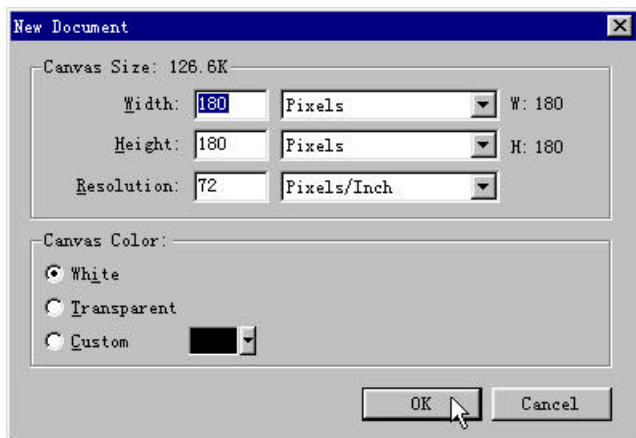


图2-1 新建文档

2) 在“Width”(宽度)文本框中输入画布的宽度值，在右方的下拉列表中选择宽度值的单位，默认时是 Pixels(像素)，也可以选择“Inch”(英寸)或“Centimeter”(厘米)。

3) 在“Height”(高度)文本框中输入画布的高度值，在右方的下拉列表中选择高度值的单位，默认时是像素，也可以以英寸或厘米作为单位。

4) 在“Resolution”(分辨率)文本框中输入新建图像的分辨率，在右方的下拉列表可以选择分辨率的单位，默认时是“Pixels/Inch”(像素/英寸)，也可以选择“Pixels/Cm”(英寸/厘米)。

5) 在“Canvas Color”(画布颜色)区域，可以选择需要的画布颜色。

- White(白色) 选中该项，则使用白色作为画布颜色。
- Transparent(透明) 选中该项，则将画布的颜色设置为透明，这样图像放置到有背景的网页中时，图像背景不会遮挡网页背景。
- Custom(定制) 选中该项，可以从右方的颜色选择区域中选择需要的画布颜色。

6) 设置完毕，单击“OK”(确定)按钮，确定操作，这时一个新建的空白文档窗口就出现在 Fireworks 的程序窗口中，如图 2-2 所示。

通过单击主工具栏上的如图 2-3 所示的“新建”工具按钮，同样可以打开图 2-1 中的对话框

来创建新文档。



图2-2 新建文档的窗口



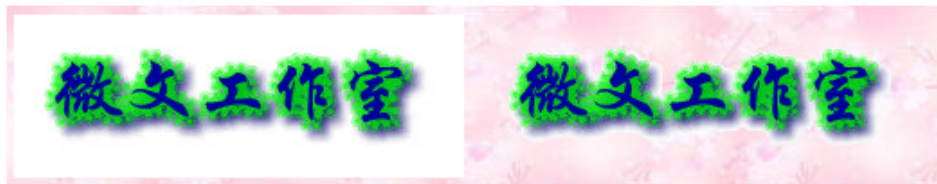
图2-3 “新建”工具按钮

图2-1所示的对话框会保持上次创建新文档的设置，以便您创建相同大小和画布颜色的图像。但是这也有一个例外，就是在往剪贴板中复制或剪切了图像之后，对话框上的设置会设置为剪贴板中图像的大小。

我们知道，Fireworks创建的是基于屏幕的图像，它不是为打印而优化的，因此在Fireworks中，图像的大小始终以像素来计算。即使您从图2-1所示的对话框中为宽度和高度选择了英寸或厘米单位，但是Fireworks会自动计算相应宽度和高度对应的像素值，然后根据像素来构建文档。

分辨率通常指的是每英寸的点数（dpi）。一般来说，对于只在屏幕上出现的图像，分辨率设置为72像素/英寸就足够了，而这样的分辨率对于打印出版来说则过于简陋（对于出版，通常图像的分辨率会达到300dpi甚至更高）。但是设置过高的分辨率对于Fireworks来说没有什么意义，因为如果设置了过高的分辨率，Fireworks只能增大图像的大小，因此并不能提高图像的质量，所以大多数情况下应该将分辨率保留默认的72像素/英寸数值。

画布可以看成是位于所有图像元素最底端的对象。创建新文档，实际上就是在新文档中摆放一张指定大小和背景颜色的画布。对于白色和有色的画布我们很好理解，但是对透明的画布则显得较费思量。严格地说，透明不是一种颜色，但是它经常在Web设计中使用。一般来说，图像总是矩形结构的，但是其中绘制的内容却可能以多种形状存在。如果画布背景不透明，则当图像插入到有背景的Web页面中时，会在四周出现有色的矩形范围；而如果将画布设置为透明，则当图像插入到有背景的Web页面中时，不会出现难看的有色边框，仿佛图像内容是直接放置到页面背景上的，从而形成较好的艺术效果，如图2-4所示。



白色画布的图像在有背景的网页中的效果

透明画布的图像在有背景网页中的效果

图2-4 白色画布和透明画布

当画布颜色为透明时，在文档窗口中会显示灰白相间的矩形图案，当然，这种图案并不会真正存储到文档中，它只是为了便于Fireworks的操作而显示的，如图2-5所示。

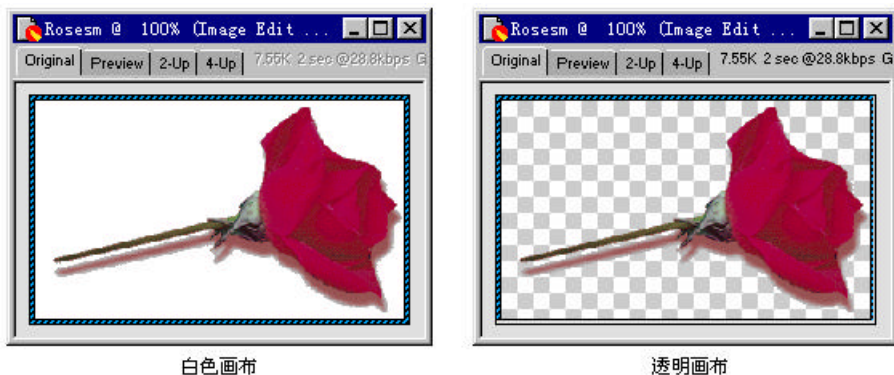


图2-5 有色画布和透明画布

2.2.2 从剪贴板中创建新文档

有时候从应用程序中复制了一些图像对象，希望将之创建为一个新的图像文档，则可以按照如下方法进行操作：

- 1) 在Fireworks或其他任意类型的应用程序（如画笔、Photoshop，甚至包括浏览器）中，选中要用于创建新文档的图像或图像区域，然后将之复制或剪切到剪贴板中，通常这可以通过打开“Edit”（编辑）菜单，选择“Copy”（复制）或“Cut”（剪切）来实现。
- 2) 在Fireworks中，打开“File”菜单，选择“New”，打开如图2-1所示的对话框。这时对话框中会自动填入位于剪贴板中对象的尺寸大小。
- 3) 设置好画布的颜色和图像所需的分辨率。
- 4) 按下“OK”按钮，确定操作，即可构建一个指定大小和画布颜色的空白文档。
- 5) 打开“Edit”（编辑）菜单，选择“Paste”（粘贴）命令，即可将图像对象从剪贴板中粘贴到新建的空白文档中。您会发现，空白文档的大小刚好足够容纳剪贴板中的对象。

图2-6显示了从剪贴板生成新文档的情形。

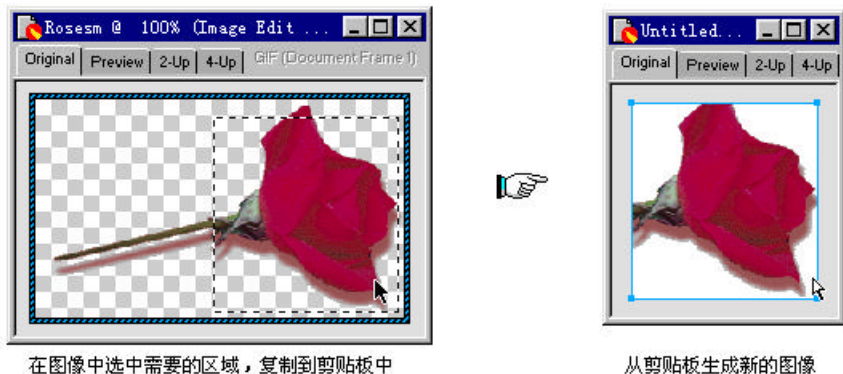


图2-6 从剪贴板生成新文档

利用主工具栏中如图2-7所示的工具按钮，可以快速实现复制、剪切和粘贴操作。



图2-7 利用工具栏进行剪切、复制和粘贴操作

2.3 打开现有文档

不仅可以使Fireworks来生成和绘制图像，很多现有的图像也可以被 Fireworks打开和处理。由于Fireworks具有将矢量处理和位图处理合二为一的特性，因此利用 Fireworks处理其他应用程序生成的图像是非常常见的。

2.3.1 打开单个文档

要打开现有的文档，您可以按照如下方法进行操作：

1) 打开“File”菜单，选择“Open”命令，这时会出现如图2-8所示的对话框。

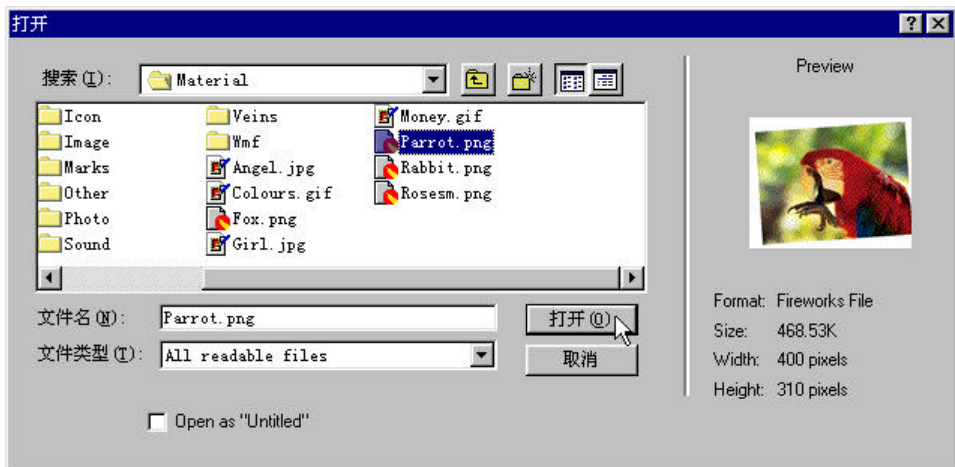


图2-8 打开现有文档

2) 在文件列表中，可以选择要打开的文件名称。可以从“文件类型”下拉列表中选择合适的文件格式，如果希望在文件列表中显示所有可以被 Fireworks读取的文件，则可以选择“ All readable files ”(所有可读取文件)。

3) 选中文件后，可以在对话框的右方显示图像的预览图。

4) 如果希望根据选中的文件生成一个新的未命名文档，可以选中“ Open as “Untitled” ”(作为“Untitled”打开)复选框。

5) 单击“打开”按钮，即可打开图像。

从图2-8所示的对话框中，我们可以看到，利用 Fireworks除了可以打开原生的PNG格式的文档之外，还可以打开多种其他格式的图像，例如 JPEG格式、GIF格式、TIFF格式、BMP格式等，但是这里有一个非常重要的概念需要理解，就是只有 PNG格式的图像才可以被 Fireworks作为文档来打开，而其他任何非 PNG的图像虽然也可以被打开读取，但实际上在打开这类格式的图像后，首先在内存中生成的是一个新的同名 PNG文档。您可以在这个PNG文档的基础上进行各种修改，然后利用导出命令将文档重新以某种非 PNG的格式保存。这种导出操作并不影响实际的PNG文档，只有利用真正的保存操作保存文档，存储的才是 Fireworks 真正意义上的文档——PNG文档。

为了避免说明上的烦琐，以后我们不再区分一个图像是作为文档被打开，还是作为图像被读取，而统一将之称作“文档被打开”。

利用主工具栏上如图 2-9 所示的“打开”工具按钮，可以快速打开图 2-8 所示的对话框，从而打开文档。

2.3.2 打开多个文档

利用上一节介绍的方法一次只能打开一个文档。如果希望一次打开多个文档，您可以按照如下方法进行操作：

1) 打开“File”菜单，选择“Open Multiple”（打开多个）命令，这时会出现如图 2-10 所示的对话框。



图2-9 利用工具按钮打开文档

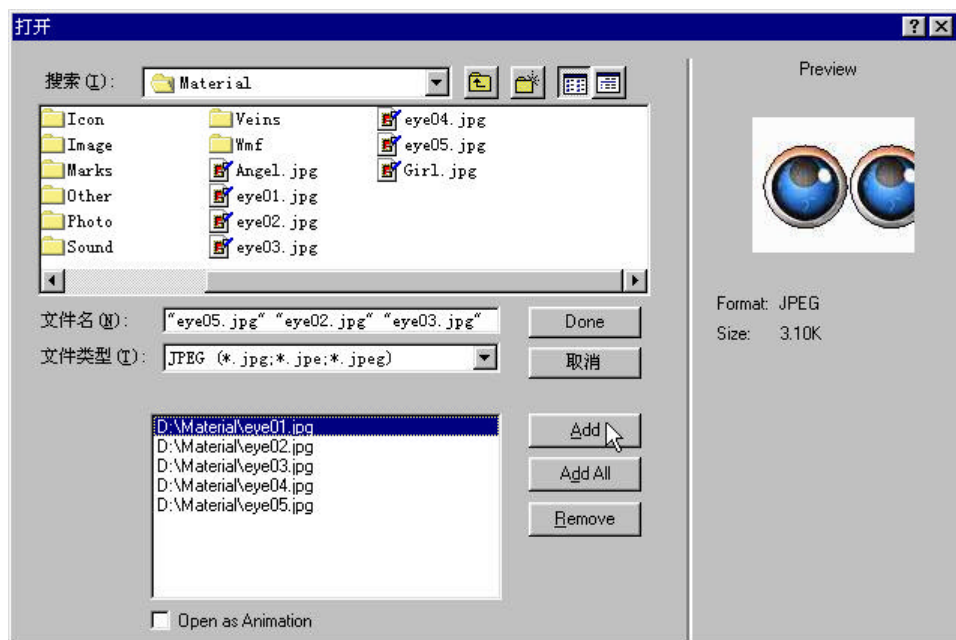


图2-10 打开多个文档

2) 从文件列表中选择要打开的文件。按住 Ctrl 键，然后单击文件列表中的文件名称，可以选中不连续的多个文件；按住 Shift 键，然后单击文件列表中一组文件的起始文件名和结束文件名，可以选中多个连续的文件。

3) 单击“Add”（添加）按钮，即可将选中的文件名称添加到对话框下方的列表中；单击“Add All”（添加全部）按钮，可将所有显示在文件列表中的文件都添加到对话框下方的列表中，在该列表中的文件将全部打开。

4) 如果希望从对话框下方的列表中去除某些文件，可以选中这些文件项，然后单击“Remove”（删除）按钮，此操作会将这些文件的名称从列表中删除，使它们无法打开。该操作不会从磁盘上删除文件本身。

5) 如果希望将多个文件作为动画文件打开，可以选中“Open As Animation”（作为动画打开）复选框，这样所有的文件就会作为同一个文档中的不同帧被打开，从而可以构建一个动画文件。

6) 设置完毕，单击“Done”（完成）按钮，确定操作，即可打开选中的多个文档。

直接打开多个文档时，每个图像都处于一个文档窗口中，因此会生成多个文档窗口；而

将多个文件作为动画打开时，实际上只生成一个文档，每个文件内存被放置于单独的帧中，因此只生成一个文档窗口。可以利用 Fireworks 程序窗口状态行右下角的动画控制按钮来在文档窗口中预览动画效果。有关动画 GIF 的创建和编辑，我们将在本书后面有关章节进行详细介绍。

2.3.3 打开其他格式的图像文件

在 Fireworks 中，可以直接打开许多其他应用程序所创建的图像。我们知道，不同的应用程序，生成的文档格式大多各不相同，在 Fireworks 中，可以打开如下几种格式的文件：Photoshop 文件、FreeHand 文件、Illustrator 文件、未压缩的 CorelDRAW 文件，以及动画 GIF 文件。

1. 导入操作

在 Fireworks 中，可以打开其他格式的图像文件，也可以导入其他格式的图像文件，导入操作和打开操作的区别在于：打开操作是在一个新的文档窗口中打开整个文档，而导入操作则可以将被导入的文档内容插入到现有的文档中。

在 Fireworks 中有多种导入图像的方法。

方法一：

- 1) 创建新文档，或是打开一个现有文档。
- 2) 打开“File”菜单，选择“Import”(导入)命令，这时会打开如图 2-11 所示的对话框。

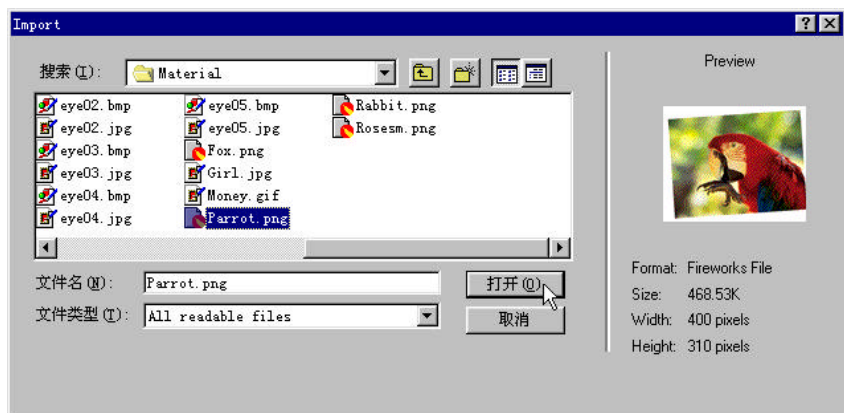


图2-11 导入图像

- 3) 选择要导入的图像文件。
- 4) 单击“打开”按钮，这时对话框会关闭。
- 5) 将鼠标移动到文档窗口中，鼠标指针会变为一个折线形状，用于设置导入图像的左上角起始位置，如图 2-12 所示。
- 6) 如果希望以原始大小导入图像，可以在文档窗口中需要导入图像的起始位置单击鼠标，即可将图像导入；如果希望以新的大小导入图像，可以拖动鼠标绘制需要的尺寸大小，然后释放鼠标即可。

通过单击主工具栏上如图 2-13 所示的“导入”按钮，也可以打开图 2-11 所示的对话框，进行图像的导入。

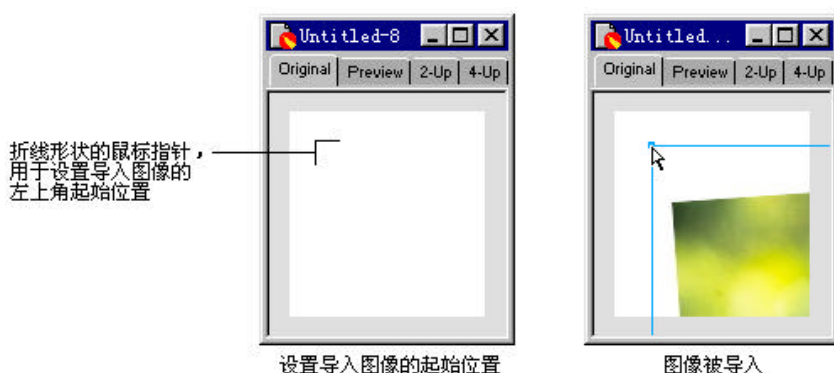


图2-12 设置导入图像的起始位置

在导入图像后，图像源文件不会被改变，改变的只是当前文档窗口中的内容。

如果导入的是PNG文档，则需要注意如下一些情况：

- 热区对象和切片对象被放置到目标文档的 Web层中。
- 导入文件中的图层被合并。
- 如果被导入文件中包含不止一个帧，则只有第一个帧可以被导入。

方法二： 利用拖放操作，可以快速地从其他支持拖放特性的应用程序中将图像、文本或其他对象导入到 Fireworks文档中，下面是一些常见的可以支持拖放特性的应用程序，它们都可以用作 Fireworks文档提供数据源的应用程序：

- FreeHand 7或更高版本
- Flash 3或更高版本
- Photoshop 4或更高版本
- Illustrator 7或更高版本
- Microsoft Office 97或更高版本
- Microsoft Internet Explorer 3或更高版本
- Netscape Navigator 3或更高版本
- CorelDRAW 7或更高版本

要将图像、文本和其他对象拖放到 Fireworks中，您可以按照如下方法进行操作：

- 1) 通过调整 Fireworks和提供数据源的应用程序的窗口大小，使之在桌面上同时被显示。
- 2) 在源应用程序中选中要拖放的对象（可以是文本、图像或其他类型的对象），然后将选中的对象直接拖动到一个打开的 Fireworks文档窗口中，如果拖放操作有效，则鼠标指针在 Fireworks的文档窗口中会以带有加号的箭头形状呈现。
- 3) 在 Fireworks文档窗口中需要放置对象的位置上释放鼠标，对象就会导入到 Fireworks的文档中。

一般来说，通过拖放操作导入图像时，被导入的内容会处于活动文档的中心位置。

方法三： 利用剪贴板进行复制和粘贴操作，也可以完成导入操作。目前，在 Fireworks文档中可以粘贴如下一些类型的数据：

- FreeHand 7或更高版本的文档



图2-13 利用工具按钮导入图像

- Illustrator文档
- PNG 图像
- PICT图像
- DIB 图像
- BMP 图像
- ASCII文本

将要导入的对象从其他的应用程序中复制到剪贴板上后，在 Fireworks 中通过打开“Edit”菜单，选择“Paste”命令，即可完成对象的导入。通常，导入的对象会处于活动文档的中心位置。

在粘贴的过程中，如果源数据的分辨率同当前文档的分辨率不同，会出现如图 2-14 所示的对话框。该对话框提示您选择是否对粘贴的图像进行重新采样，重采样意味着根据需要往粘贴的图像中添加或删除像素，使图像在粘贴之后与原先的图像最大程度地保持相似。一般来说，往更高的分辨率上重采样会导致较小的数据损失和品质损失，而往较低的分辨率上重采样会导致较多的数据损失和品质损失。

如果希望保留原始图像的高度和宽度，可以单击“Resample”（重采样）按钮，对数据进行重新采样，这时 Fireworks 会根据需要往图像中增删像素，以获得最好的效果。

如果希望保持图像中原有的数据不变，可以单击“Don't Resample”（不重采样）按钮，这时图像被粘贴到文档中后，可能大小会发生变化。

在本章的 2.7.5 一节，介绍了更多有关重采样的知识。



图2-14 选择是否对粘贴的图像进行重新采样

在 Fireworks 中，绘制矢量图像时的模式称作对象模式；绘制位图图像时的模式称作图像编辑模式。在不同的编辑模式下，粘贴的结果也不尽相同：

在对象模式下，如果往文档中粘贴一个像素类型的对象，则会在文档中生成一个矩形的图像对象，它使用 alpha 透明来保持选中对象的外观。对于粘贴的矢量对象，则会保持其原先的矢量结构，如图 2-15 所示。

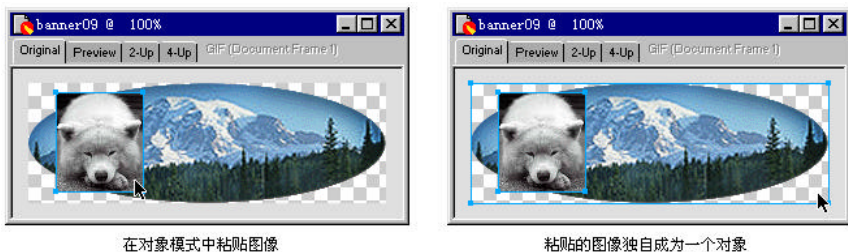


图2-15 在对象模式中粘贴图像

在图像编辑模式中，往文档中粘贴任意类型的对象（无论是基于矢量的图像还是基于位图的图像），都会在文档窗口中首先出现浮动的图像块，当图像块失去选中状态后，就会同原先已有的内容融合，成为文档中位图图像的一部分，并且不能将它们再次分离，如图 2-16所示。

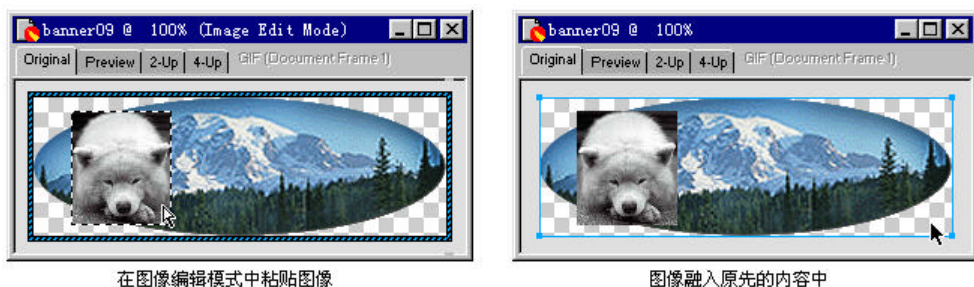


图2-16 在图像编辑模式中粘贴图像

我们会在后面的有关章节介绍这两种编辑模式的概念和切换方法，目前您只需要了解它们之间有区别就可以了。

2. 打开Photoshop文件

在Fireworks中打开Photoshop文档时，可以设置多种文档格式的转换方式，例如，可以将原始Photoshop文档中的文本层作为文本来处理，以便继续对文本编辑；也可以将文本层作为图像进行导入，以获取最不失真的图像效果。

默认状态下，Photoshop文档带有.PSD的文件扩展名，这种文档是Fireworks可以识别的文档。

打开Photoshop的PSD文档时，会出现如图 2-17所示的对话框，提示您进行文件选项设置。

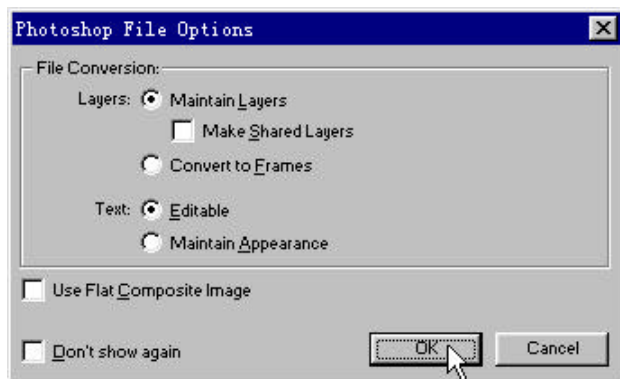


图2-17 设置Photoshop文件导入选项

从图上可以看到，这些选项同参数选择对话框的“Import”选项卡上的内容一样。通过打开“File”菜单，选择“Preferences”，打开参数选择对话框，再进入“Import”选项卡，可以进行相同的设置，具体的含义我们在第1章中已经介绍了。

3. 打开FreeHand、Illustrator或CorelDRAW等矢量图文档

FreeHand、Illustrator或CorelDRAW是非常出色的矢量图像处理程序，在Fireworks中，可以直接打开这些应用程序所生成的矢量图像，然后利用Fireworks本身的位图处理优势，对图

像进行各种位图化的操作，例如描边或纹理填充等。

Fireworks可以打开未压缩格式的 CorelDRAW 7/8 的文档，这种文档带有 .CDR 的扩展名，而对于 CMX 格式的 CorelDRAW 文档或压缩的 CDR 文档，Fireworks 则无法识别。

由于 CorelDRAW 支持的文档特性同 Fireworks 有些差别，因此在打开 CDR 文件时，会对文档进行如下一些转换：

- 主要页（Master page）内容在 Fireworks 文档的每一帧中都被重复。
- 只导入最后两个混合的 CorelDRAW 对象。对象在导入后被组合起来。
- 转换（Dimensions）尺度为矢量对象。
- 导入基本文本。但是大多数的字符和段落参数的导入尚未被支持。
- 如果可能的话，通常都会将颜色转换为 RGB 方式。

在导入矢量图像时，会出现如图 2-18 所示的对话框，提示您设置矢量文件选项。

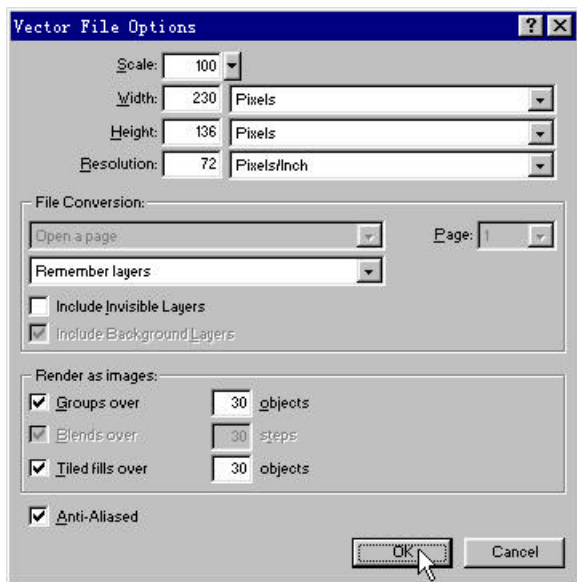


图2-18 设置矢量文件导入选项

Scale（缩放） 在该区域可以设置导入后生成文档缩放的百分比。您可以直接输入百分比数值，也可以单击箭头按钮，然后拖动滑块调节数值。

Width（宽度）和 Height（高度） 在这两个区域可以指定导入后生成文档的宽度和高度。默认单位是像素，也可以通过右方的下拉列表来修改单位。

Resolution（分辨率） 在该区域可以设置导入后生成文档的分辨率。

File Conversion（文件转换） 在该区域可以设置在导入时如何处理多页文档。

- 左方第一个下拉列表是页面导入下拉列表，其中包含如下选项：
 - Open a Page（打开一页） 选择该项，则仅仅导入指定的页。您可以在右方的 Page 下拉列表中设置要导入的页号。
 - “Open Pages as Frames”（将页作为帧打开） 选择该项，则导入所有的页，并将页放入不同的帧中。
- 左方第二个下拉列表是图层导入下拉列表，其中包含如下选项：

- “Ignore Layer”(忽略图层) 选择该项,则导入时忽略图层。
- “Remember Layers”(记住图层) 选择该项,则保留被导入文件的图层结构。
- “Convert Layers to Frames”(将图层转换为帧) 选择该项,则将导入文件中的每个图层分别放入到不同的帧中。

- 选中“Include Invisible Layers”(包含不可见图层)复选框,则不但导入可见的图层,也导入那些被关闭的不可见的图层。否则,将不导入不可见的图层。
- 选中“Include Background Layers”(包含背景层)复选框,则从文档中导入背景层。否则,不导入背景层。

Render as Images(作为图像着色) 在该区域中可以设置处理复杂矢量对象的方式,允许将矢量对象作为位图图像进行着色。选中相应的复选框,可以在右方的文本框中输入要处理对象的数目。清除所有的复选框,则可以保留矢量信息。

Anti-Aliased(抗锯齿) 选中该复选框,则在导入图像时对图像进行平滑处理,避免出现锯齿。

2.4 浏览和查看文档

文档一旦被创建或打开,它就位于文档窗口中,在 Fireworks 中,可以用多种方式改变文档的显示方式,便于浏览和编辑处理。

2.4.1 控制文档窗口

在程序窗口中,如果有多个文档窗口,则可以改变各个文档窗口之间的相互位置,便于对文档的管理。

平铺和重叠

打开“Window”(窗口)菜单,选择“Cascade”(重叠)命令,可以将多个文档窗口在程序窗口范围中重叠显示,这样就可以通过单击各个窗口的标题栏来切换文档到顶层以便进行编辑。

打开“Window”(窗口)菜单,选择“Tile Horizontal”(水平平铺)命令,可以将多个文档窗口在程序窗口范围中沿垂直方向平铺显示;选择“Tile Vertical”(垂直平铺)命令,可以将多个文档窗口在程序窗口范围中沿水平方向平铺显示。平铺显示的优点在于文档窗口不会相互遮挡。

图2-19显示了几种窗口的排列方式。

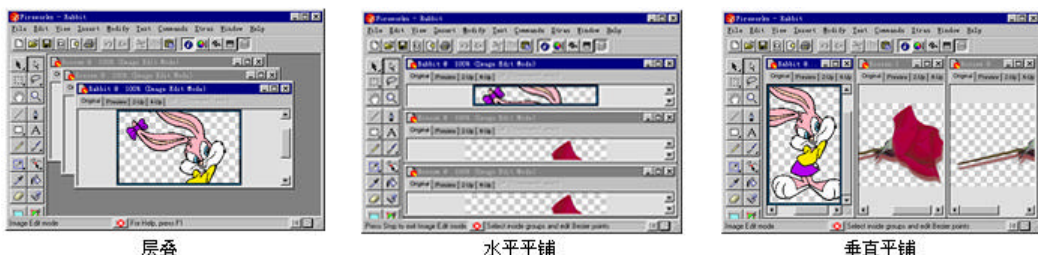


图2-19 几种排列窗口的方式

利用“Window”菜单,还可以在多个文档窗口中打开一个文档,只需打开“Window”

菜单, 选择“New Window”(新窗口)即可。

为什么会需要在多个文档窗口中打开一个文档呢? 比方说, 一幅图像非常大, 无法在一个文档窗口中完全显示, 而您又希望编辑其左上角和右下角, 在一个文档窗口中来回拖动滚动条就显得很不方便。如果将该文档打开到多个窗口中, 尽管每个文档窗口中显示的内容都是一样的, 但是可以通过拖动一个文档窗口的滚动条显示文档的左上角, 拖动另一个文档窗口的滚动条显示右下角, 这样就可以同时在桌面上对这两个分隔较远的区域进行编辑了。

要注意的是, 在多个文档窗口中打开一个文档时, 在任意一个窗口中所进行的修改都会立刻反应到其他窗口中。

2.4.2 改变显示比例

如果程序窗口足够大, 则新建文档或打开现有文档时, 文档总是以 100% 的比例显示在文档窗口中; 如果文档过大, 超出程序窗口可以允许的范围, 则会自动以较小的显示比例显示。

从文档窗口的标题栏上可以看到当前文档的显示比例数值, 如图 2-20 所示。



图2-20 文档窗口标题栏上显示文档的显示比例

利用Fireworks也可以手工改变文档窗口中文档的显示比例, 例如, 在希望修改文档细节时, 经常需要将文档的显示比例变大; 而在修改完毕后, 又会缩小文档的显示比例, 以便于观察。通常, 我们将显示比例变大的操作称作放大 (Zoom In), 而将显示比例变小的操作称作缩小 (Zoom Out)。在Fireworks中, 文档的显示比例可以在 6% ~ 6400% 之间变化。

需要注意的是, 无论您以什么比例显示文档, 在输出文档时都是以 100% 的比例输出的。换句话说, 在程序窗口中您改变的只是显示方式, 而不是文档真实的显示大小。

1. 放大与缩小显示文档

要放大显示文档, 您可以按照如下方法进行操作:

方法一: 从工具箱中单击“Magnify”(放大镜)工具按钮(如图2-21所示), 然后在文档窗口中单击鼠标。连续单击鼠标, 可以在当前的显示比例基础上多次放大图像, 直至最大(6400%)。

直接按下Z键, 也可以选中放大镜工具。

当图像被放大时, 希望观察的部分可能会超出文档窗口范围。如果希望指定某个部分在放大后处于文档窗口之中, 可以在单击放大镜工具后, 在文档窗口中拖动鼠标勾画出希望观察的区域, 释放鼠标后, 该区域就保持在文档窗口中。

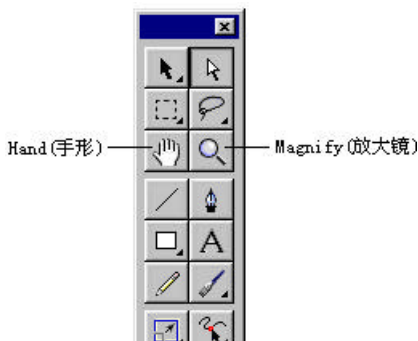


图2-21 工具箱上的放大镜工具和手形工具

方法二: 打开“View”菜单, 选择“Zoom In”(放大), 或是按下Ctrl++(加号)组合

键，也可以在当前显示比例的基础上放大一级。重复该操作可以继续放大图像，直至最大比例。

方法三：从查看控制工具栏上打开显示比例下拉列表，然后选择需要的显示比例，如图 2-22 所示。

方法四：打开“View”(查看)菜单，选择“Magnification”(放大)，然后选择需要的比例菜单项。

与放大显示文档操作类似，缩小显示文档操作也有如下四种方法：

方法一：从工具箱中单击“Magnify”(放大镜)工具按钮，如图 2-21 所示，然后按住 Alt 键，并在文档窗口中单击鼠标，即可缩小文档的显示比例。连续单击鼠标，可以在当前的显示比例基础上多次缩小图像，直至最小(6%)。

同样，可以在单击放大镜工具后，按住 Alt 键，然后在文档窗口中拖动鼠标勾画出希望观察的区域，释放鼠标后，该区域就保持在文档窗口正中。

方法二：打开“View”菜单，选择“Zoom Out”(缩小)，或是按下 Ctrl+ - (减号)组合键，可以在当前显示比例的基础上缩小一级，重复该操作，可以继续缩小图像显示比例，直至最小比例。

方法三：从查看控制工具栏上，打开显示比例下拉列表，然后选择需要的显示比例，如图 2-22 所示。

方法四：打开“View”(查看)菜单，选择“Magnification”(放大)，然后选择需要的比例菜单项。

通过上面介绍的方法，经过相应操作，最终可以将文档以 100% 的比例显示，如果希望在任意显示比例的基础上一步返回 100% 的显示比例，可以通过双击工具箱中的放大镜工具来实现。

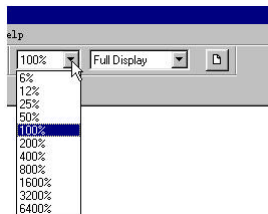


图2-22 选择显示比例

2. 在文档窗口中漫游图像

如果文档大小超出了文档窗口的范围，在文档窗口右方和下方就会出现相应的滚动条，允许您通过滚动条的滚动，查看文档的各个部分。

有时候这显得不够直观和方便，通过单击工具箱上的“Hand”(手形)工具，如图 2-21 所示，然后在文档窗口中按住鼠标左键拖动图像，也可以实现漫游图像的目的。

2.4.3 控制文档的显示视图

在 Fireworks 中，有两种显示视图，一种称作完全显示视图，另一种称作草稿显示视图。完全显示视图在整个文档窗口中显示图像的所有细节，包括其矢量结构以及应用到这些结构上的位图效果，而草稿显示视图则仅仅显示图像的矢量结构，只有当编辑某个对象时，才在局部的区域中显示该对象的完整细节，如图 2-23 所示。很显然，草稿视图有助于加快编辑速度，节省系统资源。

要在完全显示视图和草稿显示视图之间切换，可以按照如下方法进行操作：

方法一：从查看控制工具栏上，打开视图下拉列表，然后选择需要的视图方式，如图 2-24 所示，选择“Full Display”(完全显示)，则使用完全显示视图；选择“Draft Display”(草稿显示)，则使用草稿显示视图。

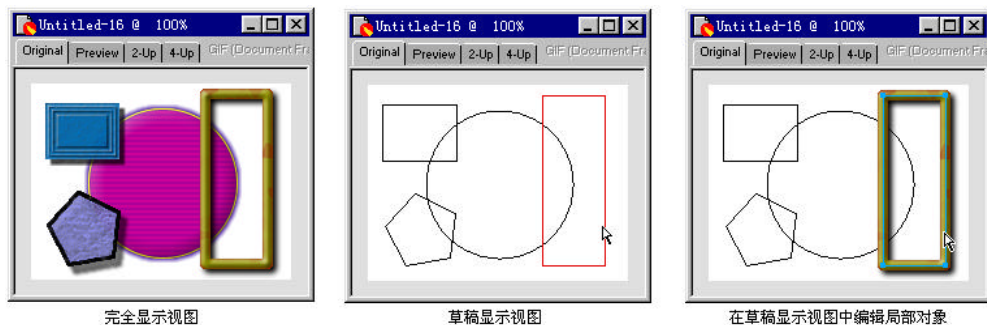


图2-23 完全显示视图和草稿显示视图

方法二：打开“View”菜单，选择“Full Display”菜单项，如果选中该项，也即该菜单项前面带有勾号符号，表明将当前视图设置为完全显示方式；如果清除该项，也即该菜单项前面不带有勾号符号，表明将当前视图设置为草稿显示方式。

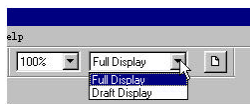


图2-24 选择显示视图

2.4.4 Macintosh Gamma

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外观。由于我们主要工作在Windows平台，因此感兴趣的就是当前所编辑的图像在Macintosh平台上会显示成什么样子。

实际上，在Fireworks中还有一个Macintosh Gamma视图，它可以以Macintosh平台的角度显示图像的外观。打开“View”菜单，选择“Macintosh Gamma”命令，即可将当前的文档窗口中显示图像在Macintosh平台中的外观；清除该命令选项，则恢复Windows下的图像外观。

好的设计应该保证图像外观在Macintosh平台和Windows平台下不会有太大的出入。

2.5 保存文档

经过对图像的编辑，保存所作的工作是至关重要的，在Fireworks中，允许您以PNG的形式保存文档，也可以通过导出的方式，以常用的JPEG或GIF等方式保存图像。

2.5.1 保存PNG文档

在对文档进行了相应的编辑之后，可以按照如下方法保存文档：

- 1) 打开“File”菜单，选择“Save”(保存)命令。
- 2) 如果文档是新建的，并且尚未被保存过，则会出现标准的Windows文件存储对话框，提示您选择要保存的文件路径，并输入文件名称。
- 3) 输入需要的路径和名称，单击“保存”按钮，即可保存文档。文档的扩展名为.PNG。

通过单击主工具栏上的“保存”工具按钮，也可以保存文档，如图2-25所示。



图2-25 “保存”工具按钮

如果文档已经被存储过，只是在原先的基础上进行了修改，则上述的操作将径自用原先的文件名称保存，不再出现文件操作对话框。

如果希望以另外的名称保存文档，可以打开“File”菜单，选择“Save As”命令，这时无论您的文档是否被保存过，都会打开标准的 Windows 文件操作对话框，提示您保存文档，这时您可以将重新输入新的文档路径和名称，保存文档。

通过打开“File”菜单，选择“Save a Copy”（存储一份拷贝）命令，则可以将文档以备份的形式保存在另一个文件夹中，这时同样会打开标准的 Windows 文件操作对话框，提示您选择路径和输入名称。

2.5.2 导出其他格式的文档

利用“File”菜单中的“Save”等命令，可以将文档以 PNG 格式保存，这样的好处是可以保留文档的所有可编辑特性，例如，可以保留文档中的图层、帧、矢量结构和位图效果等，以后再次打开文档时，还可以利用 Fireworks 进行进一步的编辑。

虽然目前最新版本的浏览器可以支持 PNG 格式，但是如果希望保持网页的最大兼容性，很多人可能更希望将文档存储为 Web 中最常见的文件格式，如 JPEG 格式或 GIF 格式，这时必须利用 Fireworks 的导出命令。

需要注意的是，通过导出操作所生成的 JPEG 或 GIF 文件，不再具备 Fireworks 的 PNG 文档的可编辑特性。导出操作实际上是将原先基于矢量的对象转换为位图图像，所以原先的图层可能被合并，原先文档中的文本也将变为基于像素的图像，不再可编辑。因此，如果重新打开导出的 JPEG 或 GIF 图像，再重新进行编辑是非常困难的。

所以，无论您最终需要生成的图像是什么格式，都应该利用“File”菜单中的“Save”命令保存一份 PNG 格式的文档，然后只在该文档的基础上导出其他格式的图像。

导出操作是非常复杂的过程，我们会放在本书的后面详细介绍。这里只简单介绍一下大致的过程。

假设我们希望将文档存储为 JPEG 格式的图像，这时可以按照如下方法进行操作：

1) 打开文档，使文档窗口显示在程序窗口中。如果打开了多个文档窗口，则需要将要导出的文档放置到最上端。

2) 在“Optimize”（优化）面板中打开如图 2-26 所示的下拉列表，然后选择“JPEG”。必要时，可以在面板上选择其他的选项，最常用的是“Quality”（质量）选项，它用于设置 JPEG 图像的质量。

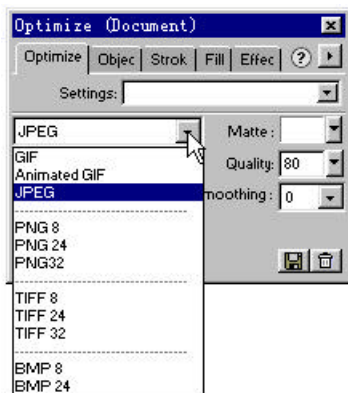


图2-26 选择导出格式

3) 打开“File”菜单，选择“Export”命令，这时会出现如图2-27所示的对话框，提示您导出文件。

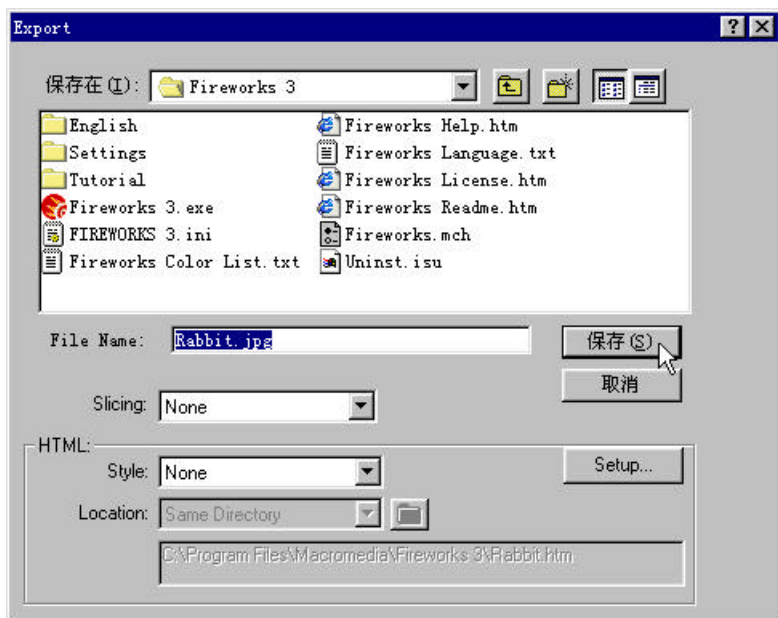


图2-27 导出文档

4) 单击“保存”按钮，即可以相应的格式保存文件。

通过单击主工具栏上的“导出”工具按钮，也可以实现文档的导出操作，如图2-28所示。



图2-28 “导出”工具按钮

需要注意的是，即使使用导出操作导出了文件，当前所编辑的文档仍然是PNG格式，如果您在文档中所做的修改尚未保存，在关闭文档时，仍然会提示您保存文档。在进行文档的存储和导出操作时，只要牢记“PNG格式是Fireworks的原生文档”这条规律就可以了，导出操作只是根据当前的图像数据生成一份相应格式的图像拷贝而已，并不影响文档本身。

2.6 打印文档

尽管Fireworks是一个面向屏幕的图像处理程序，但是也可以利用其打印功能，将图像打印到纸张上，这样的打印效果当然不会理想，大多数情况下，应该将在Fireworks中所编辑的图像导出到其他面向打印和出版的应用程序中，经过处理，再进行打印。

这一节，介绍如何在Fireworks中直接打印图像文档。

2.6.1 设置页面

在打印之前，需要首先设置图像页面，您可以按照如下方法进行操作：

1) 打开“File”菜单，选择“Page Setup”(页面设置)命令，会打开如图2-29所示的对话框，提示您对文档进行页面设置。

2) 在“纸张”区域可以设置纸张的页面大小和纸张来源。



图2-29 页面设置

- 3) 在“方向”区域可以设置打印的方向。
 - 4) 在“页边距”区域可以设置文档内容同纸张边缘的距离。
 - 5) 单击“打印机”按钮，可以打开打印机设置对话框，进行打印机设置。
 - 6) 设置完毕，按下“确定”按钮，确定操作，即可完成页面设置。
- 需要注意的是，不同的打印机，可能出现的对话框也不相同。

2.6.2 打印操作

在完成页面设置之后，要打印图像文档，可以按照如下方法进行操作：

- 1) 打开“File”菜单，选择“Print”(打印)命令，这时会出现如图2-30所示的对话框。

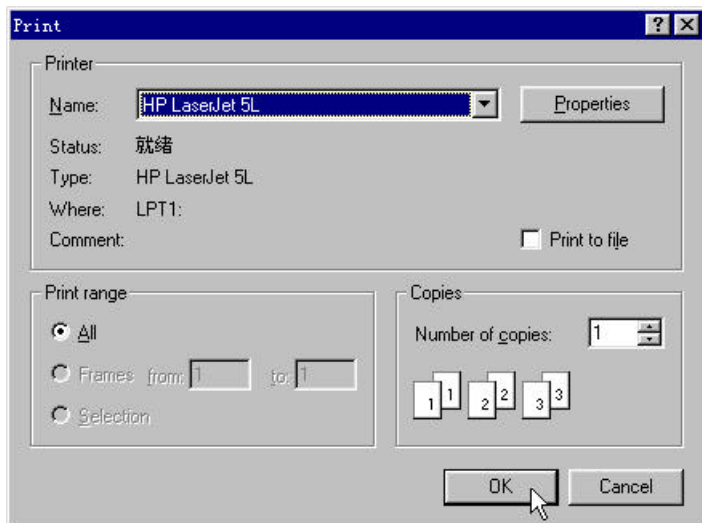


图2-30 打印

2) 在“Printer”(打印机)区域选择需要使用的打印机,单击“Properties”(属性)按钮,可以设置打印机属性。

3) 在“Print range”(打印范围)区域,可以设置文档的打印范围。

- All(全部) 选中该项,则打印整幅图像文档。
- Frames(帧) 选中该项,可以指定打印文档中的某些帧,可以在右方的文本框中输入要打印帧的起始帧号和结束帧号。
- Selection(选择) 选中该项,则只打印文档中选中的部分。

4) 在“Copies”(份数)区域,可以设置文档打印的份数。

5) 如果选中“Print to file”(打印到文件)复选框,则打印操作将会把文档的打印结果输出到一个文件中,这在您手头没有打印机时非常有用。只需将生成的文件复制到带有打印机的计算机上,然后通过DOS命令: COPY FILENAME > PRN,即可将文档打印出来,而不管该计算机中是否安装有Fireworks,这里假设您生成的文件名称为“FILENAME”。

6) 设置完毕,单击“OK”按钮,即可开始打印过程。

2.7 改变文档的属性

很少有不需要修改的文档,即便您在创建新文档之前经过慎思熟虑,也经常需要在编辑的过程中对文档的属性进行调整。Fireworks允许您在编辑过程中随时修改文档的大小,颜色和分辨率等属性。

2.7.1 改变画布大小

画布大小从一个侧面反应了图像可以存在的空间大小,很多时候都是在绘制了一定时间之后,才发现画布的大小不合适,图像内容或是只在画布中的局部,造成空间浪费;或是超出了画布的有限范围,不能被完全显示。Fireworks允许您在任意时刻修改画布的大小,方法如下:

1) 打开“Modify”(修改)菜单,选择“Canvas Size”(画布大小)命令,这时会出现如图2-31所示的对话框。

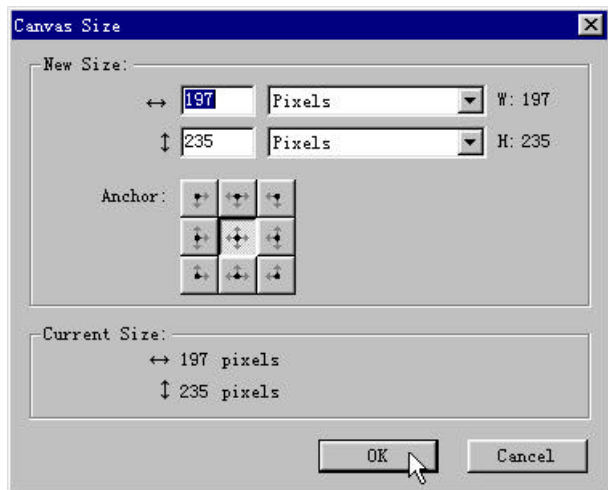


图2-31 修改画布大小

2) 在“Current Size”(当前大小)区域,可以看到画布在修改之前的大小。

3) 在“New Size”(新大小)区域可以输入画布新的高度和宽度值,从右方的下拉列表中选择数值的单位。

4) 在“Anchor”(锚)区域中显示了一些按钮,每个按钮上用图示表示了画布扩展或收缩的方向,默认状态下是中间的按钮被按下,表明画布向四周均匀扩展或收缩,您也可以根据需要,单击相应的方向按钮。

5) 设置完毕,单击“OK”按钮,确定操作,即可完成对画布大小的重设。

另外一种修改画布大小的方法是利用裁切工具,从工具栏中选择裁切工具,然后在文档中拖动鼠标,勾绘出整个文档的裁切边框。通过拖动边框,改变裁切框的大小,使裁切框包容需要的画布范围,然后在其中双击鼠标,即可将画布改变为裁切框所包围的大小,如图 2-32所示。

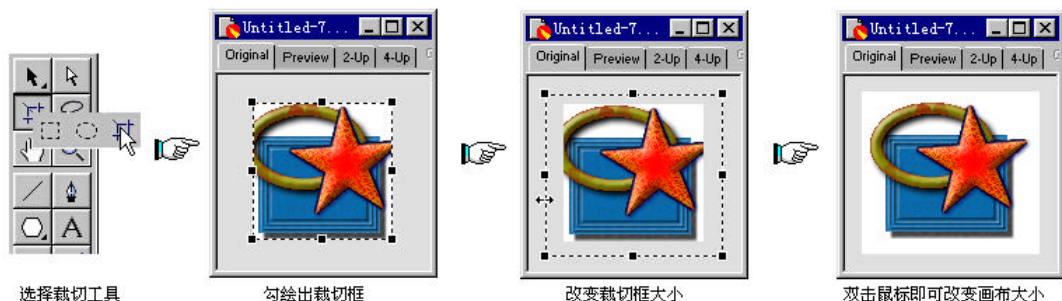


图2-32 利用裁切工具修改画布大小

在重设画布大小时,必须明白:画布大小变化,等同于文档大小的变化,但是不等同于文档中图像对象的大小变化,换句话说,改变画布大小,仅仅是改变画布的大小,画布上所绘制的图像比例并不改变,图 2-33显示了这种原理。

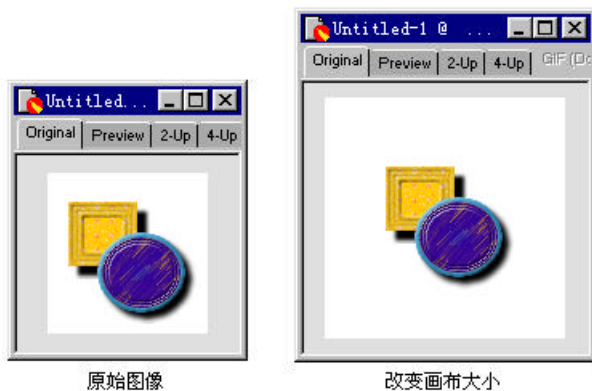


图2-33 改变画布并不改变图像对象的大小

2.7.2 改变画布颜色

您不仅可以改变画布的大小,还可以随时改变画布的颜色,例如,可以将透明的画布变为有色,或是将有色的画布变为透明。

您可以按照如下方法进行操作：

1) 打开“File”菜单，选择“Canvas Color”(画布颜色)命令，这时会打开如图2-34所示的对话框。

2) 在对话框中可以根据需要选择新的画布颜色。

- White 选中该项，则将画布颜色修改为白色。
- Transparent 选中该项，则将画布颜色修改为透明。
- Custom 选中该项，可以从右方的颜色选择区域选择需要的画布颜色。

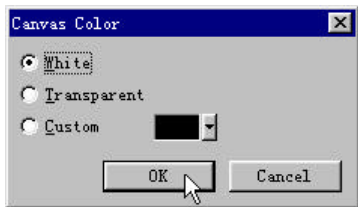


图2-34 修改画布颜色

3) 设置完毕，按下“OK”按钮，确定操作。

改变画布颜色并不会改变图像本身的颜色。

2.7.3 旋转画布

有时候可以根据需要将画布旋转，这时可以按照如下方法进行操作：

打开“Modify”菜单，选择“Rotate Canvas”(旋转画布)，然后从子菜单中选择需要的旋转角度，具体选择有如下三种：

- Rotate 180° (旋转180°) 选中该项，将画布旋转180°，也即上下颠倒。
- Rotate 90° CW (顺时针旋转90°) 选中该项，将画布顺时针旋转90°，其中“CW”是英文“clockwise”(顺时针)的缩写。
- Rotate 90° CCW (逆时针旋转90°) 选中该项，将画布逆时针旋转90°，其中“CCW”是英文“counterclockwise”(逆时针)的缩写。

旋转画布会导致在其中绘制的所有图像对象同时被旋转，图2-35显示了几种旋转的结果。

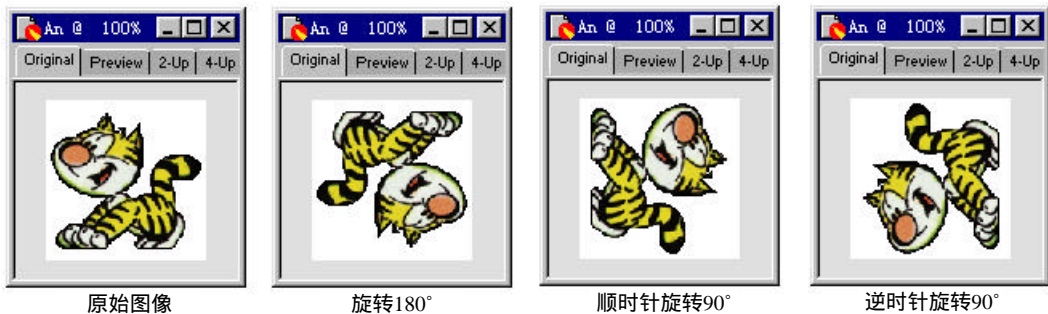


图2-35 旋转画布

2.7.4 修剪画布

所有的图像都是在画布上绘制的，但是有时候画布大小和图像对象的大小不匹配，而且还可能产生这样的情形：图像对象仅仅绘制在画布中的某个局部位置，四周都是画布，显得很失调。许多画家喜欢在一张很大的画布上进行创作，然后再根据所绘制的内容，用剃刀割开画布，使之刚好能够容纳所画的图像。

在Fireworks中，用不着使用剃刀这么麻烦，只需利用画布的修剪功能，就可以使画布的大小同其上绘制的图像完全匹配。

您可以按照如下方法进行操作：

打开“Modify”菜单，选择“Trim Canvas”(修剪画布)命令，这时会看到：画布的大小自动被缩小，直至刚好容纳图像内容。图2-36显示了修剪画布的情形。

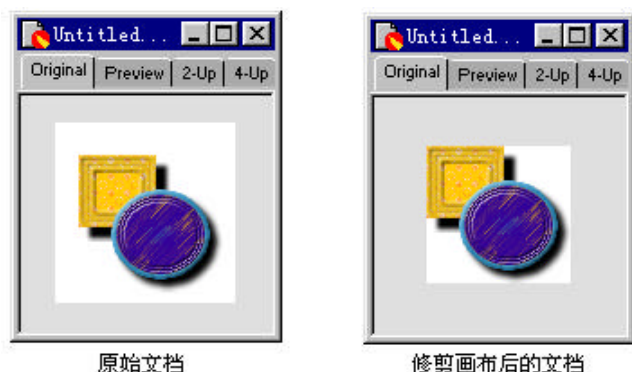


图2-36 修剪画布

只能将画布从大至小进行修剪，而不能将画布从小至大进行修剪。这很显然，有谁见过用剃刀割裂画布，画布反而能变大的呢？有时候这种单向改变的特性很不方便，例如，我们在画布上放置了一个圆形，然后按照它的大小对画布进行了修剪，突然我们发现，为圆形设置阴影效果会更好，可是这时画布已经紧密包容了圆形，为圆形设置的阴影也就跑到画布之外了。这种时候，我们只能按照前面2.7.1节介绍的方法重新设置画布大小。

2.7.5 改变图像大小

有时候不仅需要改变画布大小，还需要改变画布上所绘制图像的大小，这时可以按照如下方法进行操作：

1) 打开“Modify”菜单，选择“Image Size”(图像大小)命令，这时会打开如图2-37所示的对话框。

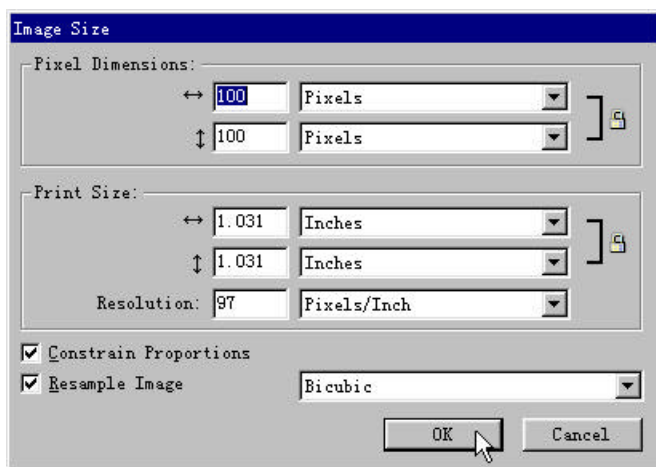


图2-37 改变图像大小

2) 在“Pixel Dimensions”(像素尺度)区域，可以重新输入新的图像宽度和高度值，在

右方的下拉列表中，可以选择需要的单位。

3) 在“Print Size”(打印大小)区域，可以重新输入新的图像打印宽度、高度和分辨率，在右方的下拉列表中可以选需要的单位。

4) 选中“Constrain Proportions”(保持比例)复选框，则可以在改变图像的高度和宽度时，保持高度和宽度的比例，改变其中任意一值，另一值也随之变化；如果清除该复选框，则可以分别改变图像的高度和宽度值。

5) 选中“Resample Image”(重采样图像)，则在对图像进行缩放的过程中，Fireworks会往图像中添加或删除像素，使图像在大小变化后尽量不失真。这时可以在右方的下拉列表中选择需要的采样方式。一般来说，有 Bicubic(二元三次)、Bilinear(双线性)、Soft interpolation(软插补)、Nearest Neighbor(最近邻)四种选择。

6) 设置完毕，按下“OK”按钮，确定操作。

应该区分修改画布大小和修改图像大小这两种操作在结果上的差别，修改图像大小，不仅会修改画布的大小，同时也改变画布上所绘制图像对象的大小，而改变画布大小的操作仅仅改变画布大小，而不改变画布上所绘制图像的大小。

图2-38显示了改变图像大小的情形，您可以将该图与图2-33所示的图进行对照，理解其中的差别。

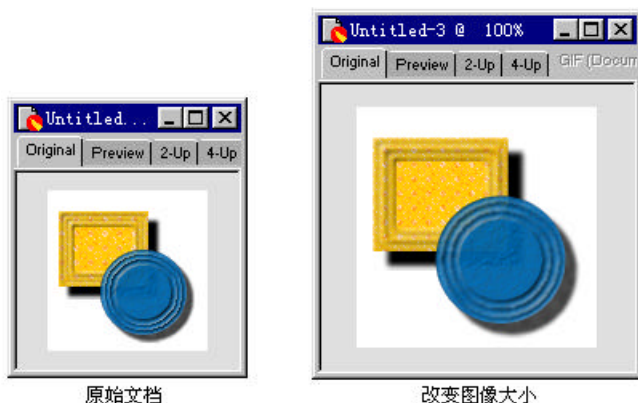


图2-38 改变图像大小同时会改变画布大小

我们会发现，在图2-37所示的对话框中，如果选中了“Resample Image”复选框，则在改变“Resolution”文本框中的分辨率值时，会自动改变“Pixel Dimensions”中的像素尺度值；如果清除了“Resample Image”复选框，则不能改变“Pixel Dimensions”区域中的像素尺度值，只能改变“Print Size”(打印大小)区域中的打印大小值。要理解这种现象，我们必须理解重采样的概念。

重采样主要为了解决这样一个问题：是通过往图像中添加或删除像素来改变图像大小，还是通过改变图像中像素的大小来改变每英寸或每厘米中的像素数目。

通过调整分辨率，可以改变图像中像素的大小，因此在给定的空间中，像素的数目会增多或变少。

在对图像进行重采样(Resampling)时，会往位图中添加像素或删除像素，从而使位图变大或变小。无论是添加还是删除像素，图像本身都会被改变，因此在指定的分辨率上，图

像的质量不能保证，可能会丢失某些内容。

通过向下采样 (Downsampling)，可以从图像中删除像素，使图像变小，但是它会导致图像内容的丢失。

通过向上采样 (Resampling up)，可以向图像中添加像素，使图像变大。同样，这会导致图像的失真，因为添加到图像中的像素肯定不会完全符合图像的本意。

前面介绍的重采样主要是针对位图类型的图像而言的。如果是矢量图像，无论如何缩放图像，图像质量都不会受到过多的损失，这是因为在矢量图像中，记录的不是像素而是坐标。每当对图像进行缩放，系统就会根据坐标重新进行计算，然后生成缩放后新的图像，因此其质量的损失可以说是微乎其微。这也可以说明为什么矢量图像总不如位图图像那样细腻真实，因为要利用坐标和路径之类的数据来描述位图是非常困难的事情。

Fireworks是一个将矢量处理和位图处理合二为一的图像处理程序，因此它对图像重采样的方式同大多数图像编辑应用程序有所不同。在 Fireworks中，图像包括矢量的路径对象和位图对象，因此对这类图像进行缩放时，对于矢量对象来说不会产生过多的质量损失，但是对于位图对象则会损失部分质量。

然而，在Fireworks中的某些矢量对象的属性（如某些笔画或填充效果）归根到底仍然是像素、仍然是位图。因此，对于这类对象，在重新采样之后仍可能会损失部分质量。

对于热区对象、切片对象等 Web对象，在重设图像大小之后，它们会自动改变大小。

2.8 操作的撤销与恢复

人非完人，在进行编辑操作时难免会进行误操作， Fireworks 3提供了强大的撤销和恢复机制，允许您恢复到原先出错之前的状态。

2.8.1 撤销和恢复

利用“Edit”(编辑)菜单中的“Undo”(撤销)和“Redo”(命令)，可以进行简单的撤销和恢复操作，打开“Edit”菜单，选择“Undo...”，可以撤销当前操作，返回到上一步操作状态；而打开“Edit”菜单，选择“Redo...”，可以恢复一步被撤销的操作。

Fireworks会自动记录您的动作类型，并将动作名称放置到“Edit”菜单中相应的“Undo”和“Redo”菜单项，例如，如果当前进行了一步移动对象的操作，则打开“Edit”菜单，就会看到“Undo Move”(撤销移动)命令；选择该命令，撤销移动操作，再打开“Edit”菜单，又会看到“Redo Move”(恢复移动)命令。

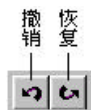


图2-39 利用工具按钮进行撤销和恢复

利用主工具栏上如图 2-39所示的工具按钮，同样可以完成操作的撤销和恢复。

撤销操作的热键是 Ctrl+Z；恢复操作的热键是 Ctrl+Shift+Z，利用热键可以更快捷地完成操作。

2.8.2 快速返回上次存盘状态

在Fireworks中，有个特别值得一提的特性，就是在任意时刻，都可以通过一步操作，放弃当前所有的操作，返回到上次的存盘状态。

打开“File”菜单，选择“Revert”(恢复)命令，就可以从磁盘上重新读取上次存储的文档，并将之显示在程序窗口中。所有尚未保存的编辑操作都被放弃。

这种操作可以避免使用不友好和缓慢的撤销恢复操作，对于那些喜欢在完成一个阶段操作之后保存文档的用户来说，该特性特别有用。

2.8.3 重复操作

每当开始一个新的操作，打开“Edit”菜单，都会看到“Repeat...”(重复)命令，允许您重复进行当前的一步操作。同“Undo...”和“Redo...”命令类似，Fireworks会自动记录您的操作类型，然后将操作名称放置到“Repeat...”菜单项上。

例如，假设您在画布上利用矩形工具放置了一个矩形对象，打开“Edit”菜单，就会看到“Repeat Rectangle Tool”(重复矩形工具)菜单项，选择该命令，就可以在画布上重复绘制多个矩形对象。当然，绘制的多个矩形对象都处于画布的同一位置，如有必要，您需要移动这些矩形，将它们分别放置到合适的位置上。

如果进行了撤销操作，则无法从“Edit”菜单上看到“Repeat...”(重复)菜单项，该菜单项会在进行新操作时出现。

2.8.4 使用历史面板

利用历史面板，可以对以往进行过的操作步骤进行管理，这使得撤销和恢复操作变得更容易。利用历史面板，还可以记录一个或多个操作步骤，将它们应用到其他对象上，或是将之存储为一个命令，以便将来使用。

1. 显示历史面板

要显示历史面板，您可以按照如下方法进行操作：

打开“Window”(窗口)菜单，选择“History”命令，即可在桌面上显示历史面板。如果历史面板的浮动面板框架出现在屏幕上，也可以直接单击“History”选项卡，显示历史面板。一个典型的历史面板如图2-40所示。

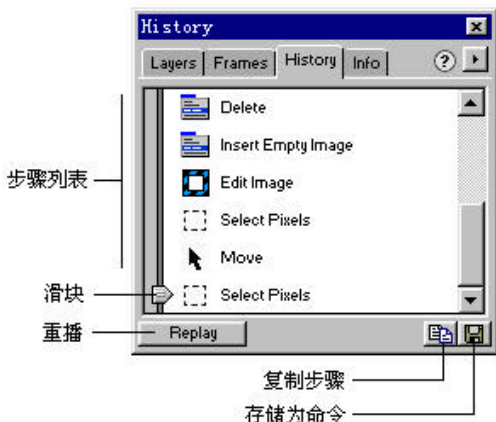


图2-40 历史面板

在历史面板中，会显示当前文档中进行过的操作列表，以及操作的动作内容。默认状态下，它记录您的前20步操作。您也可以通过打开“File”菜单，选择“Preferences”命令，从

参数选择对话框中重新设置记录的步骤数目。

2. 撤销操作和恢复操作

利用“Edit”菜单中的“Undo...”和“Redo...”命令，一次只能进行一步的撤销和恢复操作，而利用历史面板同样可以实现对操作的撤销和恢复，还可以一次对多步操作进行撤销和恢复。

您可以按照如下方法进行操作：

- 1) 显示历史面板，历史面板上会显示当前的进行过的操作列表。
- 2) 在历史面板上，找到希望撤销的最后一步。
- 3) 拖动滑块到该步骤所在的位置，也可以直接单击该位置列表左端位置，这时滑块会自动跳到该位置上。
- 4) 这时文档窗口中自动恢复到撤销操作后的状态，同时历史面板中被撤销的操作列表会变为灰色。

图2-41显示了利用历史面板撤销多个步骤的情形，在这个例子里，我们将文档恢复到“Edit Image”（编辑图像）操作时的状态。



图2-41 撤销操作

如果希望恢复这些操作，可以重新将滑块拖动到该步骤上，这时被撤销的操作就会恢复。但是一旦在撤销操作之后又进行了新操作，则原先被撤销的操作将不能再恢复，且历史面板中被撤销的操作列表会消失，而代之以新的操作步骤。

3. 清空历史面板

如果确定历史面板中的记录不再需要，也可以将历史面板中的记录清空，以避免可能的误操作。其方法如下：

- 1) 在历史面板中单击右上角的三角形按钮，打开面板菜单。
- 2) 选择“Clear History”（清空历史）命令，会出现一个提示对话框，提示您如果清空历史面板，则不能撤销操作。

3) 单击“OK”按钮，确定操作，即可清空历史面板中的所有操作记录。

4. 重复应用步骤

在历史面板中，不仅可以撤销已经进行过的操作，而且还可以重复进行原先操作过的步骤，这就是历史面板的自动完成任务特性。利用历史面板，不仅可以在当前的文档中重复步骤，还可以记录这些步骤，以便在其他的文档窗口中重复进行相同的操作。

利用“Edit”菜单中的“Repeat...”命令可以重复当前的一步操作，如果希望重复前面进行的一系列步骤，历史面板是最好的工具。您可以按照如下方法进行操作：

- 1) 显示历史面板，上面会显示已经进行过的操作列表。
- 2) 如果希望将步骤应用到某个对象上，需要首先选中该对象。
- 3) 选中要重复进行的一系列操作步骤。通过按住 Shift键，可以选中连续的多个操作步骤；通过按住 Ctrl键，可以选中多个不连续的操作步骤。被选中的步骤序列会高亮显示，如图 2-42所示。这些操作步骤将组成步骤序列。

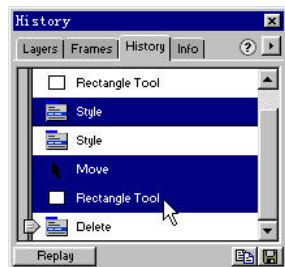


图2-42 选中操作步骤

4) 单击“Replay”（重播）按钮，或是打开面板菜单，选择“Replay Selected Steps”（重播选中的步骤）命令，即可在当前文

档中重复进行选中的步骤序列。同时历史面板上也会记录这一重复步骤的操作。

某些类型的步骤不能被重复进行，对应这类操作，在历史面板中会出现一个带有红色小叉的菜单命令图标。

5. 在其他文档中应用操作步骤

不仅可以在当前文档中重复进行某个步骤序列，也可以在其他文档中应用当前文档中的步骤序列。您可以按照如下方法进行操作：

- 1) 在历史面板上，选中希望组合成步骤序列的操作项。
- 2) 单击历史面板上的“复制步骤”按钮，或是打开面板菜单，选择“Copy Steps”(复制步骤)命令，这时选中的步骤就被复制到剪贴板上。
- 3) 打开要应用步骤序列的文档，如有必要，则选中需要应用步骤的对象。
- 4) 打开“Edit”菜单，选择“Paste”命令，即可在目标文档中应用相应的步骤序列。但是这时在目标文档的历史面板中只会记录一个操作步骤，通常名为“Command Script”(命令脚本)。

6. 从历史面板中创建命令

历史面板中的步骤列表是很不安全的，在关闭文档后，历史面板中的内容就会消失。如果希望在将来仍然可以重复进行某个步骤序列，可以将该步骤序列制作成新的命令，该命令会出现在 Fireworks 的“Commands”(命令)菜单中。

要创建新命令，您可以按照如下步骤进行操作：

- 1) 从历史面板中，选中要组合成步骤序列的操作项。
- 2) 单击“存储为命令”按钮或打开面板菜单，选择“Save as Command”(存储为命令)，这时会出现如图2-43所示的对话框，提示您输入命令的名称。
- 3) 输入名称，单击“OK”按钮，确定操作，即可将步骤保存为命令，打开“Commands”菜单，就可以看到自己定义的命令名称。

如果希望改变命令的名称，或删除命令，可以按照如下方法进行：

- 1) 打开“Commands”菜单，选择“Edit Command List”(编辑命令列表)，这时会出现如图2-44所示的对话框，上面显示所有命令的名称。



图2-43 将步骤存储为命令

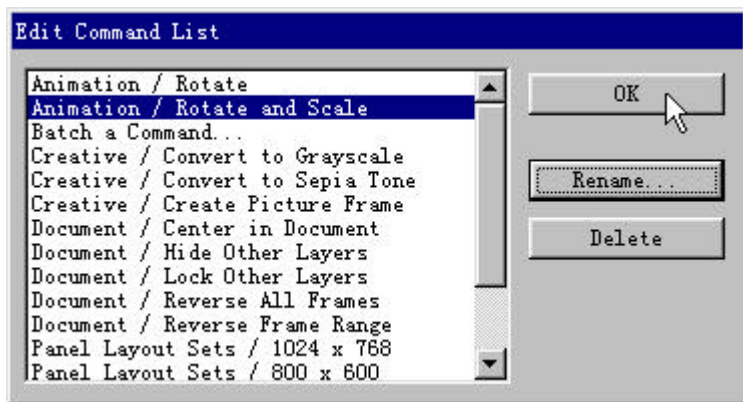


图2-44 编辑命令列表

2) 要修改某个命令的名称，可以选中该命令项，然后单击“Rename”(重命名)按钮，这时会打开一个对话框，提示您输入命令名称。输入名称，确定操作，即可完成对命令的重新命名。

3) 如果希望删除某条命令，可以选中该命令，然后单击“Delete”(删除)按钮。

4) 单击“OK”按钮，可以关闭该对话框。