

使用

ADOBE® FIREWORKS® CS5

上次更新 2010/4/27

©2010 Adobe Systems Incorporated and its licensors. All rights reserved.

将 Adobe® Fireworks® CS5 用于 Windows® 和 Mac OS

This user guide is protected under copyright law, furnished for informational use only, is subject to change without notice, and should not be construed as a commitment by Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated assumes no responsibility or liability for any errors or inaccuracies that may appear in the informational content contained in this guide.

This user guide is licensed for use under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial 3.0 License. This License allows users to copy, distribute, and transmit the user guide for noncommercial purposes only so long as (1) proper attribution to Adobe is given as the owner of the user guide; and (2) any reuse or distribution of the user guide contains a notice that use of the user guide is governed by these terms. The best way to provide notice is to include the following link. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

Adobe, the Adobe logo, Adobe AIR, Acrobat, ActionScript, AIR, Creative Suite, Director, Dreamweaver, Fireworks, Flash, Flash Builder, Flash Catalyst, Flex, Freehand, GoLive, HomeSite, Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop, Reader, Version Cue, and XMP are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

Apple, Macintosh, and Mac OS are trademarks of Apple Inc., registered in the United States and other countries. Microsoft, Windows, and Windows Vista are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

Updated Information/Additional Third Party Code Information available at <http://www.adobe.com/go/thirdparty>.

Portions include software under the following terms:

This product includes software developed by the Apache Software Foundation (<http://www.apache.org/>).

The Proximity/Merriam-Webster Inc. Database © Copyright 1990. The Proximity/Franklin Electronic Publishers Database © Copyright 1994. © Copyright 1990, 1994, 1997 All Rights Reserved. Proximity Technology Inc.

This Program was written with MacApp®: ©1985-1988 Apple Computer, Inc. APPLE COMPUTER, INC. MAKES NO WARRANTIES WHATSOEVER, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, REGARDING THIS PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES WITH RESPECT TO ITS MERCHANTABILITY OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE. The MacApp software is proprietary to Apple Computer, Inc. and is licensed to Adobe for distribution only for use in combination with Adobe Fireworks.

PANTONE® colors displayed here may not match PANTONE-identified standards. Consult current PANTONE Color Publications for accurate color. PANTONE® and other Pantone, Inc. trademarks are the property of Pantone, Inc. © Pantone, Inc., 2008.

Portions contributed by Focoltone Colour System.

Portions produced under Dainippon Ink and Chemical, Inc. copyright of color-data-base derived from Sample Books.



Sorenson Spark™ video compression and decompression technology licensed from Sorenson Media, Inc.

MPEG Layer-3 audio coding technology licensed from Fraunhofer IIS and Thomson.

Flash video compression and decompression is powered by On2 TrueMotion video technology. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. All Rights Reserved. <http://www.on2.com>.

Portions contributed by Nellymoser, Inc. (www.nellymoser.com)

This product contains either BSAFE and/or TIPEM software by RSA Security, Inc.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

Notice to U.S. Government End Users. The Software and Documentation are "Commercial Items," as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of "Commercial Computer Software" and "Commercial Computer Software Documentation," as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublished-rights reserved under the copyright laws of the United States. Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704, USA. For U.S. Government End Users, Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.

目录

第 1 章：新增功能

性能和稳定性提高	1
像素精度	1
Adobe Device Central 集成	1
支持使用 Flash Catalyst 和 Flash Builder 的工作流程。	1
扩展性改进	1
套件之间共享色板	1

第 2 章：Fireworks 基础

关于使用 Fireworks	2
矢量图形和位图图形	2
创建新的 Fireworks 文档	3
模板	5
打开和导入文件	5
从 HTML 文件创建 Fireworks PNG 文件	6
向 Fireworks 文档中插入对象	7
保存 Fireworks 文件	9

第 3 章：工作区

工作区基础知识	11
浏览和查看文档	22
更改画布	25
在浏览器中预览	29
撤消和重复多个动作	30

第 4 章：选择对象和使对象变形

选择对象	32
修改所选对象	33
选择像素	34
编辑所选对象	40
9 切片缩放	45
组织多个对象	47

第 5 章：使用位图

创建位图	50
编辑位图	51
修饰位图	53
调整位图颜色和色调	57
对位图进行模糊和锐化处理	63
向图像中添加杂点	65

第 6 章 : 使用矢量对象

基本形状	66
自动形状	70
自由变形形状	74
复合形状	80
特殊的矢量编辑技术	80

第 7 章 : 使用文本

输入文本	87
选择文本	88
设置文本格式和编辑文本	89

第 8 章 : 应用颜色、笔触和填充

应用颜色	99
保存样本	105
Kuler 面板	105
应用笔触和填充	107

第 9 章 : 使用动态滤镜

应用动态滤镜	114
编辑和自定义动态滤镜	118

第 10 章 : 层、蒙版和混合

层	120
蒙版	124
混合和透明度	135

第 11 章 : 样式、元件和 URL

样式	139
元件	142
URL	149

第 12 章 : 切片、变换图像和热点

创建和编辑切片	153
交互切片	157
准备切片以供导出	163
热点和图像映射	166

第 13 章 : 创建按钮和弹出菜单

导航基础知识	169
创建按钮元件	169
编辑按钮元件	172
弹出菜单	173

第 14 章：创建网站和应用程序界面原型

创建工作流程原型	178
使用 Fireworks 页面	179
创建基于 CSS 的布局	182
创建 Flex 应用程序原型	184
创建 Adobe AIR 应用程序原型	186

第 15 章：创建动画

动画基础知识	188
创建动画元件	188
编辑动画元件	189
状态	190
操作状态	192
关于洋葱皮	194
补间	194
预览动画	195
优化动画	195
使用现有动画	196
创建螺旋式渐隐动画	197

第 16 章：创建幻灯片

生成和排列幻灯片	198
自定义幻灯片	199
创建自定义 Fireworks 相册播放器	200

第 17 章：优化和导出

使用“导出向导”	203
使用“图像预览”	203
在工作区中优化	205
优化 GIF、PNG、TIFF、BMP 和 PICT 文件	208
优化 JPEG	214
从工作区导出	216
以电子邮件附件的方式发送 Fireworks 文档	225

第 18 章：将 Fireworks 与其它应用程序一起使用

与 Dreamweaver 一起使用	226
与 HomeSite、GoLive 和其它 HTML 编辑器一起使用	233
与 Flash 一起使用	234
与 Illustrator 一起使用	240
与 Photoshop 一起使用	241
与 Director 一起使用	245
与 Adobe XMP 共享图像元数据	247
在移动模拟器中预览 Fireworks 文档	250

第 19 章：任务自动化

查找和替换	251
选择搜索源	252
为在多个文件中执行的查找和替换操作设置选项	252
查找和替换文本	252
查找和替换字体	253
查找和替换颜色	253
查找和替换 URL	253
查找和替换非网页安全色	253
批处理	254
使用命令进行批处理	258
扩展 Fireworks	259
撰写脚本	260
管理命令	262

第 20 章：首选参数和快捷键

设置首选参数	264
选择并自定义快捷键	267
使用配置文件	268
关于重新安装 Fireworks	269
查看程序包内容（仅限 Mac OS）	269

第 1 章：新增功能

性能和稳定性提高

- 对 Fireworks 中常用工具的大量改进将帮助您提升工作效率
- 更快的综合性能
- 对设计元素像素级的更强控制
- 更新了综合路径工具

像素精度

增强型像素精度可确保您的设计在任何设备上都能清晰显示。快速简便地更正不在整个像素上出现的设计元素。

Adobe Device Central 集成

使用 Adobe Device Central，您可以为移动设备或其他设备选择配置文件，然后启动自动工作流程以创建 Fireworks 项目。该项目具有目标设备的屏幕大小和分辨率。设计完成后，您可以使用设备中心的仿真功能在各种条件下预览此设计。还可以创建自定义设备配置文件。

改进的移动设计工作流程包括使用 Adobe Device Central 整合的交互设计的仿真。

支持使用 Flash Catalyst 和 Flash Builder 的工作流程。

创建高级用户界面及使用 Fireworks 和 Flash Catalyst 之间的新工作流程的交互内容。在 Fireworks 中设计并选择对象、页面或整个文档以通过 FXG（适用于 Adobe Flash 平台工具的基于 XML 的图形格式）导出。通过可自定义的扩展脚本将设计高效地导出至 Flash Professional、Flash Catalyst 和 Flash Builder。

扩展性改进

使用其他应用程序时将体验更强的控制：增强型 API 支持用户扩展导出脚本、批处理以及对 FXG 文件格式的高级控制。

套件之间共享色板

使用 Fireworks 中的功能可更好地控制颜色准确性以便在 Creative Suite 应用程序之间共享色板。共享 ASE 文件格式功能可鼓励在设计者（包括那些使用 Adobe Kuler 的设计者）之间统一颜色。

第 2 章 : Fireworks 基础

关于使用 Fireworks

Adobe® Fireworks® 是一个用于创建、编辑和优化 Web 图形的多功能程序。您可以创建和编辑位图和矢量图像、设计 Web 效果（如变换图像和弹出菜单）、裁剪和优化图形以减小其文件大小以及通过使重复性任务自动进行来节省时间。可以将文档导出或保存为 JPEG 文件、GIF 文件或其它格式的文件。这些文件可与包含 HTML 表和 JavaScript 代码的 HTML 文件一同保存，以便您可以在 Web 上使用它们。

有关介绍 Fireworks 基础知识的视频教程，请参阅 www.adobe.com/go/lrvid4032_fw_cn。

绘制和编辑矢量对象和位图对象

在 Fireworks“工具”面板中，用来绘制 / 编辑矢量的工具与用来绘制 / 编辑位图的工具位于不同的部分。所选工具决定了创建的对象是矢量还是位图。在绘制对象或文本之后，可以使用各种工具、效果、命令和技术来增强图形或者创建交互式导航按钮。

还可以导入和编辑 JPEG、GIF、PNG、PSD 和其它许多文件格式的图形。

向图形添加交互效果

切片和热点是指定 Web 图形中交互区域的 Web 对象。切片将图像切成可导出的部分，您可以将变换图像行为、动画和统一资源定位器 (URL) 链接应用到这些部分上。在网页上，每个切片都出现在一个表格单元格中。

使用切片和热点上的拖放变换图像手柄可以为图形快速指定交换图像和变换图像行为。使用 Fireworks 按钮编辑器和弹出菜单编辑器可生成用于在网站上的特殊交互式图形。

优化和导出图形

使用 Fireworks 功能强大的优化功能，可以在所导出图形的文件大小和可接受的视觉品质之间取得平衡。所选择的优化类型取决于用户的需要以及要优化的内容。

优化图形后，下一步是将它们导出以便在 Web 上使用。从 Fireworks 源 PNG 文档中，您可以导出许多种类型的文件，其中包括 JPEG、GIF、GIF 动画和包含多种文件类型的切片图像的 HTML 表格。

矢量图形和位图图形

计算机以矢量或位图格式显示图形。Fireworks 中既包含矢量工具，又包含位图工具，并且能够打开或导入这两种格式的文件，因此了解这两种格式之间的差异将有助于您了解 Fireworks。

关于矢量图形

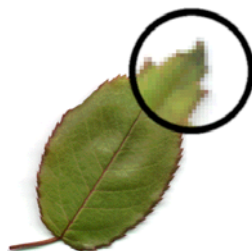
矢量图形使用包含颜色和位置信息的直线和曲线（矢量）呈现图像。例如，一片叶子的图像可以使用一系列描述叶子轮廓的点来定义。叶子的颜色由其轮廓（即笔触）的颜色和该轮廓所包围区域（即填充）的颜色决定。



矢量图形与分辨率无关，这意味着，当您更改矢量图形的颜色、移动矢量图形、调整矢量图形的大小、更改矢量图形的形状或者更改输出设备的分辨率时，其外观品质不会发生变化。

关于位图图形

位图图形由排列在网格中的点（即像素）组成。计算机的屏幕就是一个大的像素网格。在叶子的位图版本中，图像是由网格中每个像素的位置和颜色值决定的。每个像素被指定一种颜色。在以正确的分辨率查看时，这些点像马赛克中的瓷片那样拼合在一起。



编辑位图图形时，您修改的是像素，而不是线条和曲线。位图图形与分辨率有关，这意味着描述图像的数据被固定到一个特定大小的网格中。放大位图图形将使这些像素在网格中重新进行分布，这会使图像的边缘呈锯齿状。在一个分辨率比图像自身分辨率低的输出设备上显示位图图形也会降低图像品质。

创建新的 Fireworks 文档

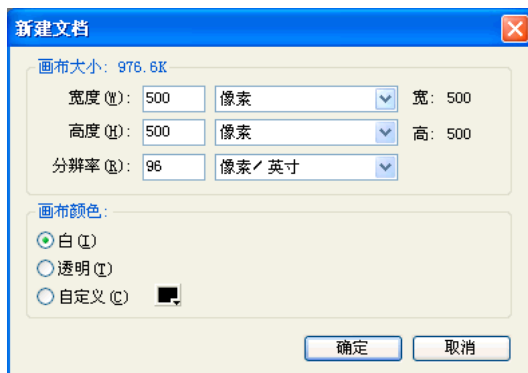
Fireworks 中的新文档将保存为可移植网络图形 (PNG) 文档。PNG 是 Fireworks 的固有文件格式。

在 Fireworks 中创建的图形可以按照多种 Web 和图形格式导出或保存。无论您选择哪种优化和导出设置，原始的 Fireworks PNG 文件都会被保留，以方便日后编辑。

创建新文档

- 1 选择“文件”>“新建”。

“新建文档”对话框随即打开。



- 2 输入文档设置，然后单击“确定”。

注：使用“自定义”颜色框弹出窗口选择自定义画布颜色。

对新文档设置默认尺寸

第一次打开 Fireworks 时，以下尺寸值是“新建文档”对话框中显示的默认值：

- 660 x 440 (Windows)
- 500 x 500 (Mac)

在 Fireworks 中更改画布大小时，“新建文档”对话框中的设置将不会更改。

复制对象时，默认设置会发生更改。复制对象（在剪贴板上）的尺寸将自动用于“新建文档”对话框中的尺寸。

要从剪贴板中清除对象尺寸，请执行以下操作 (Windows)：

- 1 使用偏好尺寸创建一个文档。
- 2 保存文档，然后关闭 Fireworks。
- 3 重新打开 Fireworks，然后创建一个文档。

先前保存的文档尺寸即会在“新建文档”对话框中显示。

在 Mac OS 中新建文档时，Fireworks 仍会保留前一个复制对象的尺寸。这是因为在您剪切或复制其他元素（例如文本）之前，剪贴板的内容会一直保留。如果您复制的元素与尺寸无关，则选择“新建”时，将默认显示前一个已保存的尺寸。

创建与剪贴板上的对象大小相同的新文档

- 1 将对象从另一个 Fireworks 文档、Web 浏览器或任何允许进行粘贴的应用程序中复制到剪贴板上。
- 2 选择“文件”>“新建”。

“新建文档”对话框以剪贴板中对象的宽度和高度尺寸打开。

- 3 设置分辨率和画布颜色，然后单击“确定”。
- 4 选择“编辑”>“粘贴”将对象从剪贴板粘贴到新建文档中。

模板

将 Fireworks 文件保存为模板并使用该模板创建一个新文件。该模板采用 Fireworks PNG 格式保存。Fireworks 为可以自定义的移动、原型、Web 站点和 Web 框架提供预先构建的自定义模板列表。

创建模板

- 1 创建文件。可以向设计和内容中添加占位符以帮助对使用该模板创建的文档的外观进行标准化。
- 2 选择“文件”>“另存为模板”以将该文件保存为一个模板 Fireworks PNG 文件。

通过模板创建文件

- 1 选择“文件”>“从模板新建”。
- 2 选择要用于创建文件的模板，然后单击“打开”。

注：Fireworks 特定数据（如页面、层和矢量信息）存储在模板中。

打开和导入文件

注：在从 Adobe Dreamweaver® 导入文件时，Fireworks 会保留许多（但并非全部）JavaScript 行为。如果 Fireworks 支持某个行为，它将识别出并维护该行为直至您将文件移回到 Dreamweaver 中。

打开 Fireworks 文档

- ❖ 选择“文件”>“打开”并选择所需的文件。



若要打开文件而不覆盖前一版本，请选择“打开为‘未命名’”，然后用其它名称保存该文件。

打开最近关闭的文件

- 1 选择“文件”>“打开最近的文件”。
- 2 从子菜单中选择一个文件。

在还没有打开任何文件的情况下打开最近关闭的文件

- ❖ 在“开始”页上单击该文件名。

打开在其它应用程序中创建的图形

可以打开在其它应用程序中或以其它文件格式创建的文件，其中包括 Photoshop®、Adobe Illustrator®、WBMP、EPS、JPEG、GIF 和 GIF 动画文件。

当使用“文件”>“打开”打开非 PNG 格式的文件时，将基于所打开的文件创建一个新的 Fireworks PNG 文档。您可以使用 Fireworks 的所有功能来编辑图像。然后可以选择“另存为”将所做的工作另存为新的 Fireworks PNG 文件或其它文件格式。

在某些情况下，可以按原始格式保存文件。如果这样做，图像将会拼合成一个图层，此后您将无法编辑添加到该图像上的 Fireworks 特有功能。

可以直接从 Fireworks 中保存下列文件格式: Fireworks PNG、GIF、GIF 动画、JPEG、BMP、WBMP、TIFF、SWF、AI、PSD 和 PICT (仅限于 Mac)。

注: Fireworks 以 24 位颜色深度保存 16 位 TIFF 图像。

GIF 动画

- 将 GIF 动画作为动画元件导入, 然后作为一个单位编辑和移动动画的所有元素。使用“文档库”面板可以创建元件的新实例。

注: 在导入 GIF 动画时, 状态延迟设置默认为 0.07 秒。如果需要, 请使用“状态”面板恢复原始定时。

- 可以像打开普通的 GIF 文件那样打开 GIF 动画。GIF 的每个元素都作为单独的图像存放于自己的 Fireworks 状态中。您可以在 Fireworks 中将图形转换为动画元件。

EPS 文件

Fireworks 将大多数 EPS 文件作为平面化位图图像打开, 图像中的所有对象都合并到一个图层上。有些从 Adobe Illustrator 导出的 EPS 文件将保留其矢量信息。

PSD 文件

Fireworks 可以打开在 Photoshop 中创建的 PSD 文件, 还可以保留大部分 PSD 特性, 其中包括按层次结构显示的层、层效果和常用的混合模式。在“首选项”对话框中对“Photoshop 导入 / 打开”使用各种选项以自定义 PSD 导入。

WBMP 文件

Fireworks 可以打开 WBMP 文件, 这种文件是针对移动计算设备进行过优化的 1 位 (单色) 文件。此格式用于无线应用协议 (WAP) 页面。

 可以使用“导入多个文件”扩展向 Fireworks PNG 文件的新页面中导入多个所选文件。该实用工具可帮助您聚合在 Fireworks 早期版本中创建的项目文件。还可以导入拼合的 PNG 文件、PSD、AI、BMP、Freehand、GIF、GIF 动画、JPEG、PICT 和 TIFF 格式。您可以从 http://www.adobe.com/go/learn_fw_multiplepages_cn 下载此扩展。

从 HTML 文件创建 Fireworks PNG 文件

Fireworks 可以打开和导入在包含基本 HTML 表元素的其它应用程序中创建的 HTML 内容。

打开 HTML 文件的所有表格

- 选择“文件”>“重新构建表”。
- 选择包含要打开的表格的 HTML 文件, 然后单击“打开”。

每个表格都将在其自己的文档窗口中打开。

只打开 HTML 文件的第一个表格

- 选择“文件”>“打开”。
- 选择包含要打开的表格的 HTML 文件, 然后单击“打开”。

HTML 文件中的第一个表格在一个新的文档窗口中打开。

将 HTML 文件的第一个表格导入到某个打开的 Fireworks 文档中

- 1 选择“文件”>“导入”。
- 2 选择要从中导入的 HTML 文件，然后单击“打开”。
- 3 在希望出现导入表格的位置单击以放置插入点。

注：Fireworks 可以导入使用 UTF-8 编码的文档以及用 XHTML 编写的文档。

向 Fireworks 文档中插入对象

将图像或文本拖动到 Fireworks 中

可以从支持拖动操作的任何应用程序拖动矢量对象、位图图像或文本。

- ❖ 将对象或文本从其它应用程序拖到 Fireworks 中。

粘贴到 Fireworks 中

将从其它应用程序复制的对象粘贴到 Fireworks 中时会把该对象放置在活动文档的中心。

可以从剪贴板中粘贴下列任一格式的文本或对象：

- Adobe FreeHand 7 或更高版本
- Adobe Illustrator
- PNG
- PICT（在 Mac OS 中）
- DIB（在 Windows 中）
- BMP（在 Windows 中）
- ASCII 文本
- EPS
- WBMP
- TXT
- RTF

- 1 在另一个应用程序中复制要粘贴的对象或文本。
- 2 在 Fireworks 中，将对象或文本粘贴到文档中。

所粘贴对象的位置

粘贴对象的位置取决于所选内容：

- 如果在一个层上至少选择了一个对象，则粘贴的对象将放在同一层上所选对象的前面（直接堆叠在所选对象的上面）。
- 如果选择了层本身，并且没有选择任何对象或者选择了全部对象，则将粘贴的对象放在同一层最上面的对象之前（直接堆叠在其上面）。
- 如果选择了多个层上的两个或两个以上的对象，则粘贴的对象将放在最上层的最上面的对象之前（直接堆叠在其上面）。

- 如果选择了“网页层”或选择了“网页层”上的一个对象，则粘贴的对象将放在最底层的所有其它对象之前（或者堆叠在它们的上面）。

注：“网页层”是一个特殊层，它包含全部 Web 对象。它总是停留在“层”面板的顶部。

对粘贴的对象重新取样

重新取样时会在调整大小后的位图中添加或去除像素，以尽可能与原位图的外观相符。将位图重新取样到更高的分辨率通常几乎不会导致品质损失。重新取样到更低的分辨率总会丢失数据，并且一般会使品质下降。

通过粘贴操作对位图对象重新取样

- 1 在 Fireworks 或其它程序中，将位图复制到剪贴板上。
- 2 在 Fireworks 中选择“编辑”>“粘贴”。
- 3 如果剪贴板上的位图图像与当前文档具有不同的分辨率，请选择一个重新取样选项。

重新取样 保持粘贴位图的原始宽度和高度不变，并在必要时添加或去除一些像素。

不要重新取样 保持全部原始像素，这可能会使粘贴图像的相对大小比预期的要大一些或小一些。

将 PNG 文件导入到 Fireworks 文档层上

在将 Fireworks PNG 文件导入到活动 Fireworks 文档的当前层上时，热点对象和切片对象将放在该文档的“网页层”上。Fireworks 将保持导入图像的比例不变。

- 1 在“层”面板中，选择要向其中导入文件的层。
- 2 选择“文件”>“导入”以打开“导入”对话框。
- 3 定位到要导入的文件，然后单击“打开”。
- 4 在画布上，将导入指针定位在要放置图像左上角的地方。
- 5 执行下列操作之一：
 - 单击以导入完全尺寸的图像。
 - 导入时，拖动导入指针以调整图像大小。

从数码相机或扫描仪导入

只有当数码相机或扫描仪兼容 TWAIN（在 Windows 中）或者使用内置的 Image Capture 功能（在 Mac OS 中）时，您才能够从数码相机或扫描仪导入图像。从数码相机或扫描仪导入到 Fireworks 中的图像将作为新的文档打开。

在尝试将图像导入 Fireworks 之前，请安装相机或扫描仪所必需的全部软件驱动程序、模块和插件。

Plug-ins 文件夹位于 Fireworks 应用程序文件夹内。在 Mac OS 中，Fireworks 会自动在该文件夹中查找 Photoshop Acquire 插件。

将 Fireworks 定向到 Photoshop Acquire 插件

- 1 在 Fireworks 中，选择“编辑”>“首选参数”（在 Windows 中）或选择“Fireworks”>“首选参数”（在 Mac OS 中）。
- 2 单击“插件”类别。
- 3 选择“Photoshop 插件”并定位到包含插件的文件夹。

如果“选择 Photoshop 插件文件夹”（在 Windows 中）或“选择文件夹”（在 Mac OS 中）对话框没有自动打开，请浏览到该文件夹。

从数码相机导入图像（在 Windows 中）

- 1 将数码相机连接到计算机。
- 2 在 Fireworks 中，选择“文件”>“扫描”，然后选择“Twain 获取”或“Twain 选择”。
- 3 选择图像源以及要导入的图像。
出现数码相机软件的用户界面。
- 4 按照说明应用设置。

从数码相机导入图像（在 Mac OS 中）

- 1 将数码相机连接到计算机。
- 2 在 Fireworks 中，选择“文件”>“获取”，然后选择“从相机获取”或“选择相机”。
- 3 选择相机以及要导入的图像。
- 4 按照说明应用设置。

从扫描仪导入图像

- 1 将扫描仪连接到计算机。
- 2 如果还没有安装扫描仪随附的软件，请执行安装。
- 3 执行下列操作之一：
 - （在 Windows 中）在 Fireworks 中，选择“文件”>“扫描”，然后选择“Twain 获取”或“Twain 选择”。
 - （在 Mac OS 中）在 Fireworks 中，选择“文件”>“获取”，然后选择“Twain 获取”或“Twain 选择”。

注：对于大多数 TWAIN 模块或 Photoshop Acquire 插件，会出现另外的对话框，提示您设置其它选项。
- 4 按照说明应用设置。

保存 Fireworks 文件

创建文档或者打开诸如 PSD 或 HTML 格式的文件时，可以使用“文件”>“保存”命令创建 Fireworks PNG 文件。

Fireworks PNG 文件具有下列优点：

- 源 PNG 文件始终是可编辑的。即使在您将该文件导出以供在 Web 上使用后，仍可以返回并进行其它更改。
- 您可以在 PNG 文件中将复杂图形分割成多个切片，然后将这些切片导出为具有不同文件格式和不同优化设置的多个文件。



如果 Fireworks 在保存复杂文档时需要较长时间，可以在保存操作完成后再编辑其它打开的文档。

保存 Fireworks PNG 文件供早期版本中使用

- 1 选择“文件”>“导出”。
- 2 浏览到要保存文件的位置。
- 3 如果 Fireworks 文件有多个页面，则在“导出”弹出菜单中选择“页面到文件”。
- 4 在“导出为”弹出菜单中选择“图像”或“Fireworks PNG”。如果选择“图像”，则每个页面以默认文件格式进行保存。可以使用“优化”面板来设置这种文件格式。有关详细信息，请参阅第 203 页的“[优化和导出](#)”。

顶级图层上的所有对象都会在导出时进行保存。但不会导出子层上的内容。

保存所有打开的文档

可以保存所有打开的文档（即使在继续处理这些文档时也是如此）并为所有未命名的文档指定文件名。对于自上次保存以来已更改的文档，在“文档”选项卡中的文件名中会显示一个星号 (*)。

❖ 选择“命令”>“保存全部”。

注：可以使用 Fireworks 自动备份工具自动备份所有打开的 Fireworks 文档。从 Adobe AIR Marketplace 下载实用工具，网址为 http://www.adobe.com/go/learn_fw_autobackuputility_cn。

以其它格式保存文档

如果使用“文件”>“打开”打开非 PNG 格式的文件，可以稍后选择“文件”>“另存为”将您的工作另存为新的 Fireworks PNG 文件，也可以选择其它文件格式。

对于下列文件类型，可以选择“文件”>“保存”将文档保存为其原始格式：Fireworks PNG、GIF、GIF 动画、JPEG、BMP、WBMP、TIFF、SWF、AI、PSD 和 PICT（仅 Mac OS）。Fireworks 以 24 位颜色深度保存 16 位 TIFF 图像。

注：如果将 PNG 文件另存为位图文件（如 GIF 或 JPEG），则在 PNG 文件中处理的图形对象在位图文件中不再可用。若要修改该图像，请编辑 PNG 源文件，然后将其再次导出。

添加图片帧

- 1 选择“命令”>“创作”>“添加图片帧”。
- 2 选择一个图案并设置帧大小。
- 3 单击“确定”。

重设警告消息

如果您已禁止警告消息重复出现，则可以重新启用该消息。

❖ 选择“命令”>“重设警告对话框”。

生成屏幕快照（仅限 Windows）

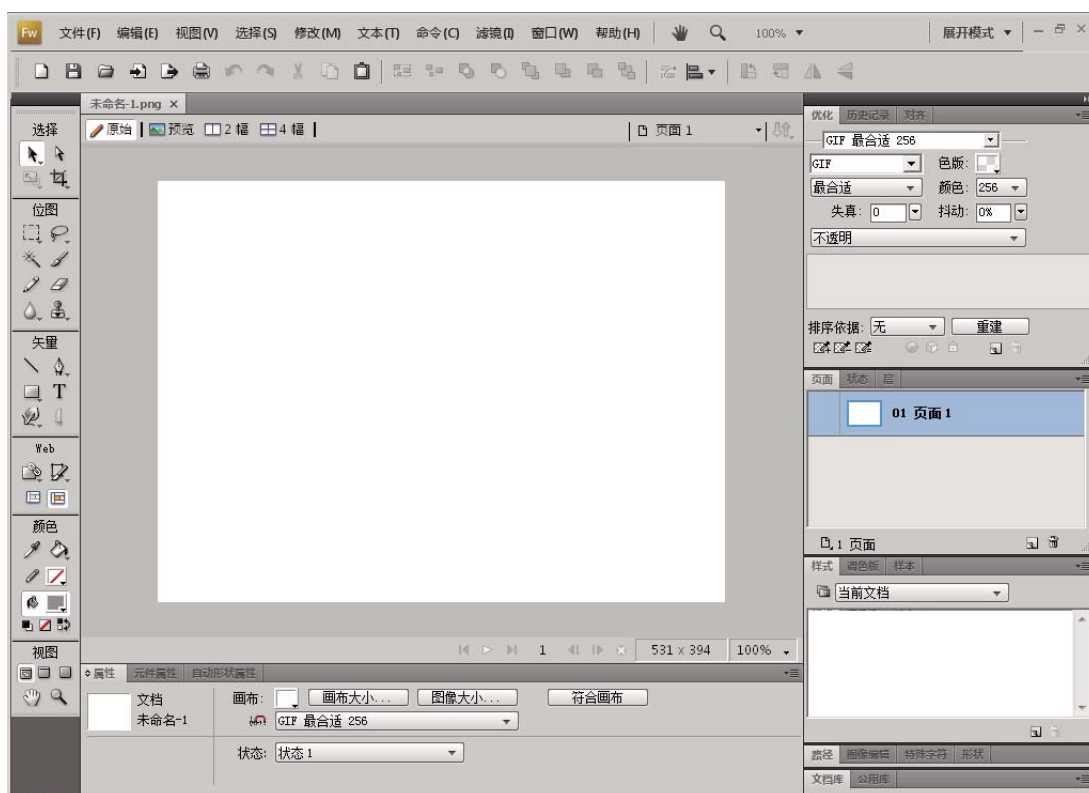
- 1 选择“命令”>“生成屏幕快照”。
- 2 切换到要生成屏幕快照的窗口。
- 3 单击“确定”，然后拖动选择窗口区域。
- 4 将剪贴板内容粘贴到画布或任何图像编辑应用程序。

第 3 章：工作区

工作区基础知识

Fireworks 工作区概述

第一次在 Adobe® Fireworks® 中打开文档时，工作区中包括“工具”面板、“属性”检查器、菜单和其它一些面板。“工具”面板位于屏幕的左侧，该面板分成了多个类别并用标签标明，其中包括位图、矢量和 Web 工具组。“属性”检查器默认情况下出现在文档的底部，它最初显示文档的属性。然后，当您在文档中工作时，它将改为显示新近所选工具或当前所选对象的属性。面板最初沿屏幕右侧成组停放。文档窗口出现在程序的中心。



“开始”页

当您启动 Fireworks 而没有打开文档时，Fireworks“开始”页出现在工作环境中。“开始”页使您可以快速访问 Fireworks 教程、最近的文件以及 Fireworks Exchange（您可以在其中将一些新能力添加到某些 Fireworks 功能中）。若要禁用“开始”页，请在“开始”页打开时单击“不再显示此对话框”。

关于 Fireworks 面板

面板是浮动的控件，能够帮助您编辑所选对象的各个方面或文档的元素。面板使您可以处理状态、层、元件、颜色样本等。每个面板都是可拖动的，因此您可以按自定义排列方式对面板进行分组。

“优化”面板 允许您管理用于控制文件大小和类型的设置，并使用文件或切片的调色板。

“层”面板 组织文档结构，并且包含用于创建、删除和处理层的选项。

“公用库”面板 显示“公用库”文件夹的内容，其中包含元件。您可以轻松地将这些元件的实例从“文档库”面板拖到文档中。

“页面”面板 显示当前文件中的页面且包含用于操作页面的选项。

“状态”面板 显示当前文件中的状态且包括用于创建动画的选项。

“历史记录”面板 列出最近使用过的命令，以便您能够快速撤消和重做它们。另外，您可以选择多个动作，然后将其作为命令保存和重复使用。

“自动形状”面板 包含“工具”面板中未显示的自动形状。

“样式”面板 可用于存储和重复使用对象特性的组合或者选择一个常用样式。

“文档库”面板 包含已在当前 Fireworks 文档中的图形元件、按钮元件和动画元件。您可以轻松地将这些元件的实例从“文档库”面板拖到文档中。只需修改该元件即可对全部实例进行全局更改。

“URL”面板 可用于创建包含常用 URL 的库。

“混色器”面板 允许您创建新的颜色，以添加到当前文档的调色板中或应用于所选对象。

“样本”面板 管理当前文档的调色板。

“信息”面板 提供有关所选对象的尺寸信息和指针在画布上移动时的精确坐标。

“行为”面板 对行为进行管理，这些行为确定热点和切片对鼠标移动所做出的响应。

“查找”面板 可用于在一个或多个文档中查找和替换元素，如文本、URL、字体和颜色等。

“对齐”面板 包含用于在画布上对齐和分布对象的控件。

“自动形状属性”面板 允许您在将自动形状插入文档后，更改该形状的属性。

“调色板”面板（“窗口”>“其它”）可以创建和交换调色板，导出自定义 ACT 颜色样本，了解各种颜色方案，以及获得选择颜色的常用控件。

图像编辑（“窗口”>“其它”）将用于位图编辑的常用工具和选项组织到一个面板中。

“路径”面板（“窗口”>“其它”）用于快速访问许多与路径相关的命令。

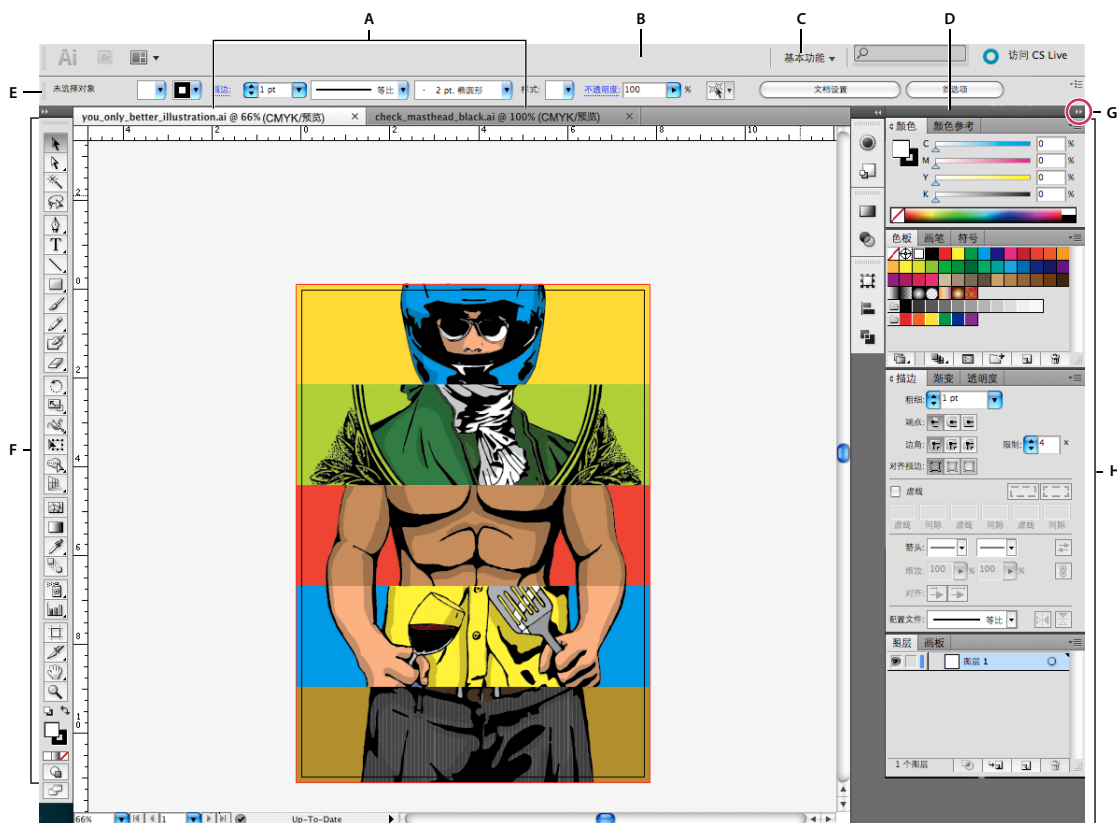
特殊字符（“窗口”>“其它”）显示可在文本块中使用的特殊字符。

元件属性 管理图形元件的可自定义属性。

工作区概述

可以使用各种元素（如面板、栏以及窗口）来创建和处理文档和文件。这些元素的任何排列方式称为工作区。Adobe® Creative Suite® 5 中不同应用程序的工作区具有相同的外观，因此您可以在应用程序之间轻松切换。您也可以通过从多个预设工作区中进行选择或创建自己的工作区来调整各个应用程序，以适合您的工作方式。

虽然不同产品中的默认工作区布局不同，但是您对其中元素的处理方式基本相同。



默认 Illustrator 工作区

A. 选项卡式“文档”窗口 B. 应用程序栏 C. 工作区切换器 D. 面板标题栏 E. “控制”面板 F. “工具”面板 G. “折叠为图标”按钮 H. 垂直停放的四面板组

- 位于顶部的应用程序栏包含工作区切换器、菜单（仅限 Windows）和其它应用程序控件。在 Mac 操作系统中，对于某些产品，可以使用“窗口”菜单显示或隐藏应用程序栏。
- 工具面板包含用于创建和编辑图像、图稿、页面元素等的工具。相关工具将进行分组。
- 控制面板显示当前所选工具的选项。在 Illustrator 中，“控制”面板显示当前所选对象的选项。（在 Adobe Photoshop® 中，“控制”面板称为“选项”栏。在 Adobe Flash®、Adobe Dreamweaver® 和 Adobe Fireworks® 中，“控制”面板称为“属性检查器”，包含当前所选元素的属性。
- 文档窗口显示您正在处理的文件。可以将文档窗口设置为选项卡式窗口，并且在某些情况下可以进行分组和停放。
- 面板可以帮助您监视和修改您的工作。例如，Flash 中的时间轴、Illustrator 中的“画笔”面板、Adobe Photoshop® 中的“图层”面板，以及 Dreamweaver 中的“CSS 样式”面板。可以对面板进行编组、堆叠或停放。
- 应用程序帧 将所有工作区元素分组到一个允许将应用程序作为单个单元的单个集成窗口中。当您移动应用程序帧或其任何元素，或调整其大小时，它其中的所有元素则会彼此响应而没有重叠。切换应用程序或不小心在应用程序之外单击时，面板不会消失。如果使用两个或更多应用程序，可以将各个应用程序并排放置在屏幕或多台显示器上。

如果您使用的是 Mac，并且更偏爱传统的、自由形式的用户界面，可以关闭应用程序帧。例如，在 Adobe Illustrator® 中，选择“窗口”>“应用程序帧”可将其打开或关闭。（在 Flash 中，应用程序帧对于 Mac 处于永久打开状态，Dreamweaver for Mac 不使用应用程序帧。）

隐藏或显示所有面板

- (Illustrator、Adobe InCopy®、Adobe InDesign®、Photoshop、Fireworks) 要隐藏或显示所有面板（包括工具面板和控制面板），请按 Tab。

- (Illustrator、InCopy、InDesign、Photoshop) 若要隐藏或显示所有面板 (除 “工具” 面板和 “控制” 面板之外), 请按 Shift+Tab。



如果在 “界面” 首选项中选择 “自动显示隐藏面板”, 可以暂时显示隐藏面板。在 **Illustrator** 中, 始终处于打开状态。将指针移动到应用程序窗口边缘 (Windows®) 或显示器边缘 (Mac OS®), 然后将指针悬停在出现的条带上。

- (Flash、Dreamweaver、Fireworks) 要隐藏或显示所有面板, 请按 F4。

显示面板选项

- ❖ 单击位于面板右上角的面板菜单图标



甚至在将面板最小化时, 也可以打开面板菜单。



在 **Photoshop** 中, 您可以更改 “控制” 面板、面板和工具提示中文本的字体大小。请从界面首选项中的 “用户界面字体大小” 菜单选取大小。

(Illustrator) 调整面板亮度

- ❖ 在 “用户界面” 首选项中, 移动 “亮度” 滑块。此控件影响所有面板, 其中包括 “控制” 面板。

重新配置工具面板

您可以将 “工具” 面板中的工具放在一栏中显示, 也可以放在两栏中并排显示。(在 **Fireworks** 和 **Flash** 中, 工具面板中未提供此功能。)



在 **InDesign** 和 **InCopy** 中, 也可以通过设置界面首选项中的选项将单栏显示切换为双栏 (或单行) 显示。

- ❖ 单击 “工具” 面板顶部的双箭头。

管理窗口和面板

您可以通过移动和处理 “文档” 窗口和面板来创建自定义工作区。您也可以保存工作区并在它们之间进行切换。对于 **Fireworks**, 重命名自定义工作区会导致意外行为。

注: 下面仅以 **Photoshop** 为例进行演示。工作区在所有产品中的作用均相同。

重新排列、停放或浮动 “文档” 窗口

打开多个文件时, “文档” 窗口将以选项卡方式显示。

- 若要重新排列选项卡式 “文档” 窗口, 请将某个窗口的选项卡拖动到组中的新位置。
- 要从窗口组中取消停放 (浮动或取消显示) 某个 “文档” 窗口, 请将该窗口的选项卡从组中拖出。

注: 在 **Photoshop** 中, 您还可以选择 “窗口” > “排列” > “在窗口中浮动” 以浮动单个 “文档” 窗口, 或者选择 “窗口” > “排列” > “使所有内容在窗口中浮动” 以同时浮动所有 “文档” 窗口。有关详细信息, 请参阅技术说明 [kb405298](#)。

注: **Dreamweaver** 不支持停放和取消停放 “文档” 窗口。可以使用 “文档” 窗口的 “最小化” 按钮创建浮动窗口 (Windows), 或者选择 “窗口” > “垂直平铺” 以创建并排显示的 “文档” 窗口。有关本主题的详细信息, 请在 **Dreamweaver** 帮助中搜索 “垂直平铺”。

- 要将某个 “文档” 窗口停放在单独的 “文档” 窗口组中, 请将该窗口拖到该组中。
- 若要创建堆叠或平铺的文档组, 请将此窗口拖动到另一窗口的顶部、底部或侧边的放置区域。也可以利用应用程序栏上的 “版面” 按钮为文档组选择版面。

注：一些产品不支持此功能。但是，这些产品在“窗口”菜单中可能包含“层叠”和“平铺”命令，也可以用来帮助布置文档。

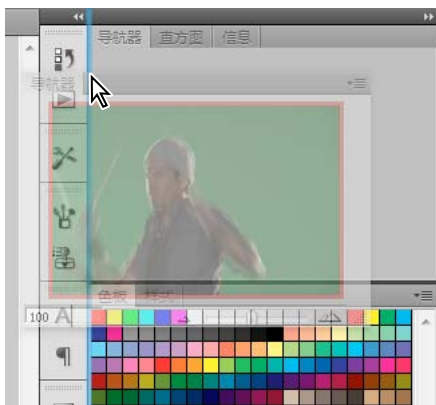
- 若要在拖动某个选项时切换到选项卡式文档组中的其它文档，可将选项拖到该文档的选项卡上并保持一段时间。

注：一些产品不支持此功能。

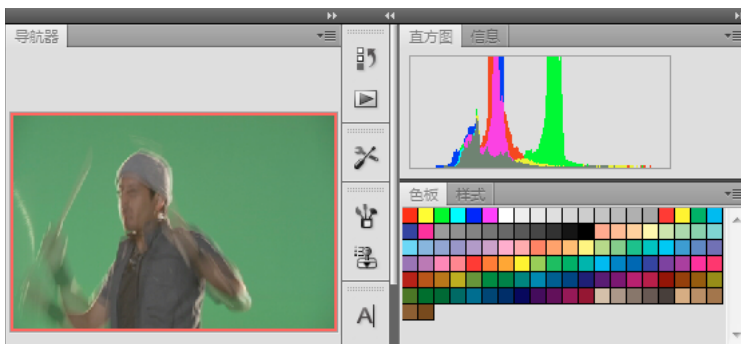
停放和取消停放面板

停放是一组放在一起显示的面板或面板组，通常在垂直方向显示。可通过将面板移到停放中或从停放中移走来停放或取消停放面板。

- 要停放面板，请将其标签拖移到停放中（顶部、底部或两个其它面板之间）。
- 要停放面板组，请将其标题栏（标签上面的实心空白栏）拖移到停放中。
- 要删除面板或面板组，请将其标签或标题栏从停放中拖走。您可以将其拖移到另一个停放中，或者使其变为自由浮动。



正在拖出到新停放中的“导航器”面板，由蓝色垂直突出显示区域表示



“导航器”面板现在位于其自己的停放中

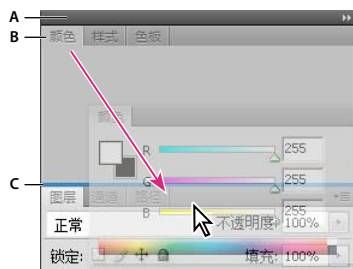
💡 您可以防止面板占据停放中的所有空间。向上拖动停放的底部边缘，使其不再接触工作区的边缘。

移动面板

在移动面板时，您会看到蓝色突出显示的放置区域，您可以在该区域中移动面板。例如，通过将一个面板拖移到另一个面板上面或下面的窄蓝色放置区域中，可以在停放中向上或向下移动该面板。如果拖移到的区域不是放置区域，该面板将在工作区中自由浮动。

注：鼠标位置（而不是面板位置）可激活放置区域，因此，如果看不到放置区域，请尝试将鼠标拖到放置区域应处于的位置。

- 若要移动面板，请拖动其标签。
- 若要移动面板组，请拖动其标题栏。



较窄的蓝色放置区域表示，“颜色”面板将自行停放在“图层”面板组上面。

A. 标题栏 B. 选项卡 C. 放置区域



在移动面板的同时按住 **Ctrl (Windows)** 或 **Command (Mac OS)** 可防止其停放。在移动面板时按 **Esc** 可取消该操作。

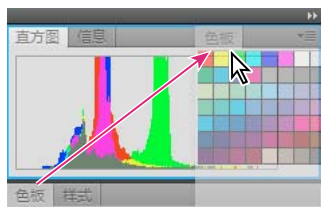
添加和删除面板

如果从停放中删除所有面板，该停放将会消失。您可以通过将面板移动到工作区右边缘直到出现放置区域来创建停放。

- 若要移除面板，请右键单击 (Windows) 或按住 **Control** 单击 (Mac) 其选项卡，然后选择“关闭”，或从“窗口”菜单中取消选择该面板。
- 要添加面板，请从“窗口”菜单中选择该面板，然后将其停放在所需的位置。

处理面板组

- 要将面板移到组中，请将面板标签拖到该组突出显示的放置区域中。



将面板添加到面板组中

- 要重新排列组中的面板，请将面板标签拖移到组中的一个新位置。
- 要从组中删除面板以使其自由浮动，请将面板的标签拖移到组外部。
- 要移动组，请拖动其标题栏（选项卡上方的区域）。

堆叠浮动的面板

当您把面板拖出停放但并不将其拖入放置区域时，面板会自由浮动。您可以将浮动的面板放在工作区的任何位置。您可以将浮动的面板或面板组堆叠在一起，以便在拖动最上面的标题栏时将它们作为一个整体进行移动。



自由浮动的堆叠面板

- 要堆叠浮动的面板，请将面板的标签拖动到另一个面板底部的放置区域中以拖动该面板。
- 要更改堆叠顺序，请向上或向下拖移面板标签。

注：请确保在面板之间较窄的放置区域上松开标签，而不是标题栏中较宽的放置区域。

- 要从堆叠中删除面板或面板组以使其自由浮动，请将其标签或标题栏拖走。

调整面板大小

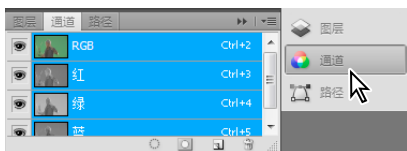
- 要将面板、面板组或面板堆叠最小化或最大化，请双击选项卡。也可以双击选项卡区域（选项卡旁边的空白区）。
- 若要调整面板大小，请拖动面板的任意一条边。某些面板无法通过拖动来调整大小，如 Photoshop 中的“颜色”面板。

折叠和展开面板图标

您可以将面板折叠为图标以避免工作区出现混乱。在某些情况下，在默认工作区中将面板折叠为图标。



折叠为图标的面板



从图标展开的面板

- 若要折叠或展开列中的所有面板图标，请单击停放区顶部的双箭头。
- 若要展开单个面板图标，请单击它。
- 若要调整面板图标大小以便仅能看到图标（看不到标签），请调整停放的宽度直到文本消失。若要再次显示图标文本，请加大停放的宽度。
- 若要将展开的面板重新折叠为其图标，请单击其选项卡、其图标或面板标题栏中的双箭头。



在某些产品中，如果从“界面”或“用户界面选项”首选项中选择“自动折叠图标面板”，在远离面板的位置单击时，将自动折叠展开的面板图标。

- 若要将浮动面板或面板组添加到图标停放中，请将其选项卡或标题栏拖动到其中。（添加到图标停放中后，面板将自动折叠为图标。）
- 若要移动面板图标（或面板图标组），请拖动图标。您可以在停放中向上或向下拖动面板图标，将其拖动到其它停放中（它们将采用该停放的面板样式），或者将其拖动到停放外部（它们将显示为浮动图标）。

使用 ConnectNow

Adobe® ConnectNow 为您提供了安全的个人在线会议室，使您可以通过网络实时与其他人会晤和协作。使用 ConnectNow，可以共享计算机屏幕并在屏幕上添加注释、发送聊天信息以及利用集成音频进行沟通。还可以广播实时视频、共享文件、捕捉会议记录以及控制与会者的计算机。

可以从应用程序界面直接访问 ConnectNow。

- 1 选择“文件”>“共享我的屏幕”。
- 2 在“登录 Adobe CS Live”对话框中，输入电子邮件地址和密码，然后单击“登录”。如果您没有 Adobe ID，请单击“创建 Adobe ID”按钮。
- 3 若要共享屏幕，请单击 ConnectNow 应用程序窗口中心位置的“共享我的屏幕”按钮。

有关完整的 ConnectNow 使用说明，请访问 http://help.adobe.com/en_US/Acrobat.com/ConnectNow/index.html。

有关使用 ConnectNow 的视频教程，请参阅[使用 ConnectNow 共享屏幕 \(7:12\)](#)。（此演示在 Dreamweaver 中。）

存储和切换工作区

通过将面板的当前大小和位置存储为命名的工作区，即使移动或关闭了面板，您也可以恢复该工作区。已存储的工作区的名称出现在应用程序栏上的工作区切换器中。

存储自定工作区

- 1 对于要存储配置的工作区，请执行以下操作之一：
 - (Illustrator) 选择“窗口”>“工作区”>“存储工作区”。
 - (Photoshop、InDesign、InCopy) 选择“窗口”>“工作区”>“新建工作区”。
 - (Dreamweaver) 选择“窗口”>“工作区布局”>“新建工作区”。
 - (Flash) 从应用程序栏上的工作区切换器选择“新建工作区”。
 - (Fireworks) 从应用程序栏上的工作区切换器中选择“保存当前”。
- 2 键入工作区的名称。
- 3 (Photoshop、InDesign) 在“捕捉”下，选择一个或多个选项：
 - 面板位置 保存当前面板位置（仅限 InDesign）。
 - 键盘快捷键 保存当前的键盘快捷键组（仅限 Photoshop）。
 - 菜单或菜单自定义 存储当前的菜单组。

显示或切换工作区

- ❖ 从应用程序栏上的工作区切换器中选择一个工作区。



在 Photoshop 中，您可以为各个工作区指定键盘快捷键，以便在它们之间快速进行导航。

删除自定工作区

- 从应用程序栏上的工作区切换器中选择“管理工作区”，再选择工作区，然后单击“删除”。（在 Fireworks 中没有此选项。）
- （Photoshop、InDesign、InCopy）从工作区切换器中选择“删除工作区”。
- （Illustrator）选取“窗口”>“工作区”>“管理工作区”，选择该工作区，然后单击“删除”图标。
- （Photoshop、InDesign）选择“窗口”>“工作区”>“删除工作区”，选择该工作区，然后单击“删除”。

恢复默认工作区

- 1 从应用程序栏上的工作区切换器中选择默认或基本工作区。

注：在 Dreamweaver 中，默认工作区是“设计器”。

- 2 （Photoshop、InDesign 和 InCopy）选择“窗口”>“工作区”>“重置 [工作区名称]”。

(Photoshop) 恢复存储的工作区排列方式

在 Photoshop 中，工作区自动按上次排列的方式进行显示，但您可以恢复原来存储的面板排列方式。

- 要恢复单个工作区，请选择“窗口”>“工作区”>“重置工作区名称”。
- 要恢复随 Photoshop 一起安装的所有工作区，请在“界面”首选项中单击“恢复默认工作区”。



若要在应用程序栏中重新排列工作区的顺序，请拖动工作区。

“工具”面板

“工具”面板被编排为六个类别：选择、位图、矢量、Web、颜色和视图。当您选择一种工具时，“属性”检查器将显示工具选项。



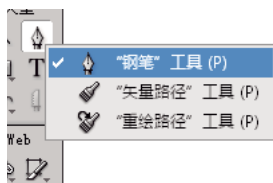
将工具选项显示在“属性”检查器中

❖ 在选择了工具之后，选择“选择”>“取消选择”取消选择画布上的所有对象。



从某个工具组中选择一种工具

“工具”面板中工具右下角的小三角表示它是某个工具组的一部分。



- 1 单击工具图标并按住鼠标按钮。
- 2 拖动指针以高亮显示所需的工具，然后释放鼠标按钮。

💡 若要快速选择隐藏的工具，请反复按该组的键盘快捷键，直到出现所需的工具为止。（快捷方式显示在工具名称旁边的括号中。）

属性检查器

“属性”检查器是一个上下文关联面板，它显示当前选区的属性、当前工具选项或文档属性。默认情况下，“属性”检查器停放在工作区的底部。

“属性”检查器可以半高方式打开，只显示两行属性，也可以全高方式打开，显示四行属性。您还可以在将“属性”检查器留在工作区中的同时将其完全折叠。

注：在 Windows 中，“选项”菜单仅当停放了“属性”检查器时才可用。

取消停放“属性”检查器

- ❖ 将“面板”选项卡拖到工作区的另一部分。

将“属性”检查器停放在工作区底部

- ❖ 将“面板”选项卡拖到屏幕底部。

展开或折叠属性检查器

- ❖ 执行下列操作之一：

- 双击“面板”选项卡。



- 单击面板左上角的箭头。

显示和移动工具栏（仅限于 Windows）

显示或隐藏工具栏

- ❖ 选择“窗口”>“工具栏”，然后选择下列任一选项：

主要 在文档窗口上方显示一个工具栏，该工具栏中包括常见文件命令（如“打开”、“保存”、“打印”和“复制”）的按钮。

修改 在文档窗口下方显示一个工具栏，该工具栏中包括对象分组、排列、对齐和旋转命令的按钮。

取消停放工具栏

- ❖ 将工具栏从其停放的位置拖走。

停放工具栏（仅限 Windows）

- ❖ 将工具栏拖到应用程序窗口顶部的停放区，直到出现放置预览矩形为止。

在保存操作期间锁定编辑

在保存操作期间编辑文档会导致 Fireworks 停止响应。在 preferences.txt 文件中将 AsynchronousSave 设为 true 时，Fireworks 会在保存操作完成之前锁定对该文件的编辑。但是，仍然可以继续使用其它打开的 Fireworks 文档。

在保存操作中更新的对象在 AsynchronousSave 模式中不会被更新。如果要使用这些对象，请在 preferences.txt 文件中设置 AsynchronousSave=false。例如，当 AsynchronousSave=True 时，自动形状“保存时间戳”将不会更新。

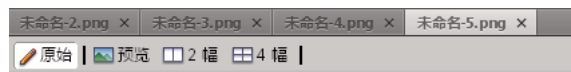
默认情况下，Windows 的异步选项设置为 true，Mac 的异步选项设置为 false。

- 1 定位 preferences.txt 文件。在 Windows 中，该文件位于 \\<用户名>\Application Data\Adobe\Fireworks CS5\Simplified Chinese\Fireworks CS5 Preferences 在 Mac OS 中，该文件位于 /<用户名>/Library/Preferences/Adobe Fireworks CS5/cn/Fireworks CS5 Preferences
- 2 在该文件中设置 AsynchronousSave = true。
- 3 保存该文件。

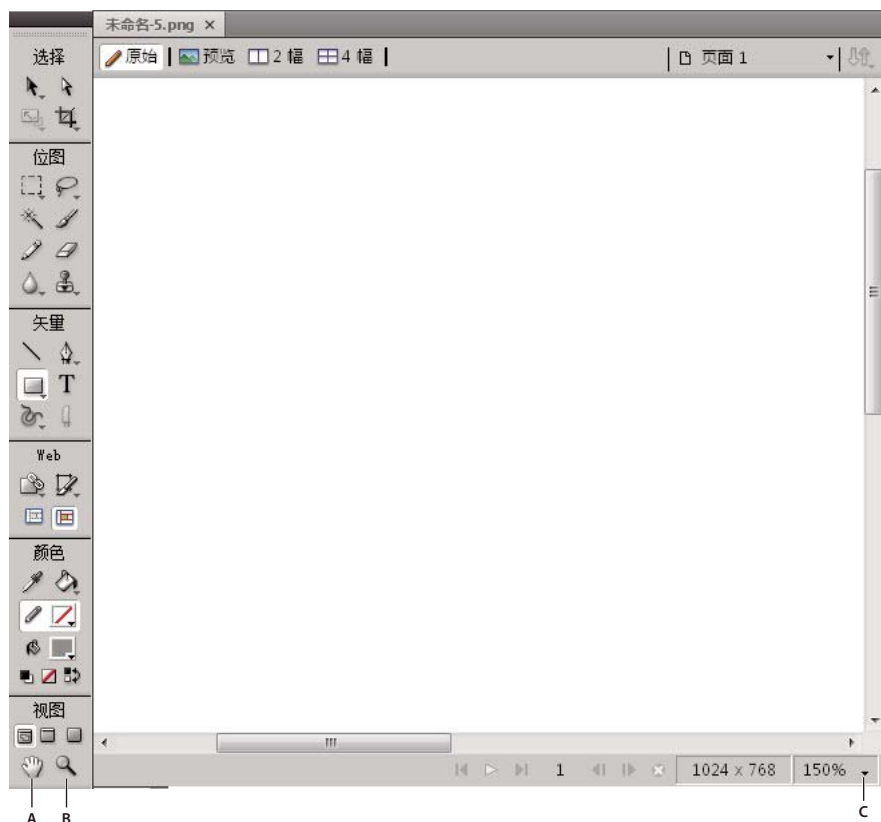
浏览和查看文档

使用“文档”选项卡选择文档

当文档处于最大化状态时，可以使用文档窗口顶部的文档选项卡在多个打开的文档之间移动。每个打开文档的文件名都显示在视图按钮上方的选项卡上。移动鼠标滑过该选项卡时，将出现该文件位置的提示。



放大 / 缩小和移入 / 移出



A. 手形工具 B. 缩放工具 C. “设置缩放比率”弹出菜单

放大，使用预设的增量

❖ 执行下列操作之一：

- 选择“缩放”工具并单击，以在文档窗口内指定新的中心点。每次单击都将图像放大到下一个预设的缩放比率。
- 从文档窗口底部的“设置缩放比率”弹出菜单中选择一种缩放设置。
- 从“视图”菜单中选择“放大”或预设的缩放比率。

缩小，使用预设的增量

❖ 执行下列操作之一：

- 选择“缩放”工具，然后在文档窗口内按住 **Alt** 并单击（在 Windows 中）或者按住 **Option** 并单击（在 Mac OS 中）。每次单击都将视图缩小为下一个预设的百分比。
- 从文档窗口底部的“设置缩放比率”弹出菜单中选择一种缩放设置。
- 从“视图”菜单中选择“缩小”或预设的缩放比率。

放大特定区域

- 1 选择“缩放”工具。
- 2 在需要放大的图像部分的上方拖动。

缩放选择框的大小决定了精确的缩放百分比，它显示在“设置缩放比率”框中。

注：不能在“设置缩放比率”框中输入缩放百分比。

缩小特定区域

❖ 使用“缩放”工具按住 **Alt** 并拖动（在 Windows 中）或者按住 **Option** 并拖动（在 Mac OS 中）选区。

恢复为 100% 缩放比率

❖ 双击“工具”面板中的“缩放”工具。

在文档中移动

1 选择“手形”工具。

2 拖动手形指针。

移动到画布边缘外面时，视图将继续移动，这样就可以处理画布边缘的像素。

使文档适合当前视图

❖ 双击“工具”面板中的“手形”工具。

使用视图模式管理工作区

在“工具”面板中，从三个视图模式中选择一个模式来控制工作区的布局。



标准屏幕模式 默认的文档窗口视图。



带有菜单的全屏模式 最大化的文档窗口视图，其背景为灰色。菜单、工具栏、滚动条和面板处于可见状态。



全屏模式 最大化的文档窗口视图，其背景为黑色。菜单、工具栏或标题栏不可见。

有关详细信息，请参阅 [Fireworkszone](#) 网站上的[文章](#)。

显示文档的多个视图

可以同时使用多个视图以不同的缩放比率查看一个文档。您在一个视图中所做的更改会自动反映在同一文档的所有其它视图中。

1 选择“窗口”>“重制窗口”。

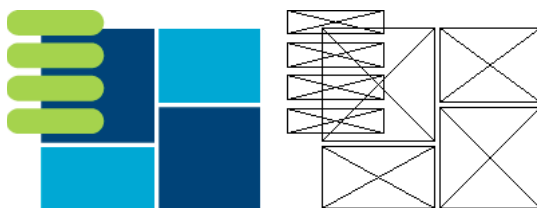
2 为新窗口选择一个缩放设置。

控制如何在屏幕上重绘文档

❖ 选择“视图”>“完整显示”。

在选择“完整显示”后，**Fireworks** 以全部可用的颜色显示文档的完整细节。

当“完整显示”处于取消选择状态时，**Fireworks** 将路径显示为 1 个像素宽并且没有填充，而对于图像则显示一个贯穿整个图像的 X。



完整显示模式和草图模式

查看文档在不同平台上的显示方式

默认情况下，Windows 和 Mac OSX Snow Leopard version 10.6 对其显示器使用显示的伽马值为 2.2。Macintosh (pre-Snow Leopard) 使用的伽马值为 1.8。

❖ 执行下列操作之一：

- 在“窗口”中，选择“视图”>“伽马 1.8”以查看 Macintosh (pre-Snow Leopard) 上显示的文档。
- 在 Macintosh® 上，选择“视图”>“伽马 1.8”以查看 Mac (pre-Snow Leopard) 上显示的文档。

更改画布

您可以随时调整画布。

更改画布大小

1 执行下列操作之一：

- 选择“修改”>“画布”>“画布大小”。
- 选择“选择”>“取消选择”，单击“指针”工具以在“属性”检查器中显示文档属性，然后单击“画布大小”按钮。

2 在“宽度”和“高度”文本框中输入新的尺寸。

3 单击“锚定”按钮以指定 Fireworks 在画布的哪一边添加或删除，然后单击“确定”。

注：默认情况下选择中心锚定，这表示对画布大小的更改将在所有边上进行。

更改画布颜色

❖ 执行下列操作之一：

- 选择“修改”>“画布”>“画布颜色”，然后选择一个颜色选项。对于自定义颜色，请在“样本”弹出窗口中单击一种颜色。
- 从“属性”检查器中，选择“选择”>“取消选择”，单击“指针”工具以显示文档属性，然后单击“画布”颜色框。从“样本”弹出窗口中选取一种颜色，或者在某种颜色上单击滴管。若要选择透明画布，请单击“样本”弹出窗口中的“透明”按钮。



若要更改默认的画布颜色，请在“新建文档”对话框中单击“自定义”样本。（请参阅第 3 页的“[创建新的 Fireworks 文档](#)”。）

调整文档及其内容的大小

1 执行下列操作之一：

- 选择“选择”>“取消选择”，单击“指针”工具以在“属性”检查器中显示文档属性，然后单击“属性”检查器中的“图像大小”按钮。

- 选择“修改”>“画布”>“图像大小”。
- “图像大小”对话框将打开。
- 2 在“像素尺寸”文本框中输入新的水平尺寸和垂直尺寸。
(可选)更改度量单位。如果取消选择“图像重新取样”，则可以更改分辨率或打印尺寸，但不能更改像素尺寸。
- 3 在“打印尺寸”文本框中输入打印图像的水平尺寸和垂直尺寸。
- 4 在“分辨率”框中为图像输入新的分辨率。
更改分辨率会使得像素尺寸发生变化。
- 5 执行下列操作之一：
 - 若要在文档的水平尺寸和垂直尺寸之间保持相同的比例，请选择“约束比例”。
 - 若要单独调整宽度和高度，请取消选择“约束比例”。
- 6 若要在调整图像大小时添加或删除像素，使图像在不同大小的情况下具有大致相同的外观，请选择“图像重新取样”。
- 7 选择“仅限当前页”可将画布大小更改仅应用于当前页面。

关于重新取样

Fireworks 对图像重新取样（调整大小）的方法与大多数图像编辑应用程序不同。

- 在对位图对象重新取样时，将在图像中添加或删除像素，使图像变大或变小。
- 在对矢量对象重新取样时，由于通过数学方式以更大或更小的尺寸对路径进行重绘，所以几乎不会有品质损失。

因为 Fireworks 中矢量对象的属性是以像素方式表现的，所以在重新取样后，有些笔触或填充可能看起来略微不同。出现这种情况的原因在于必须重绘组成笔触或填充的像素。

注：在更改文档的图像大小时，辅助线、热点对象和切片对象的大小都将进行调整。

您可以通过调整分辨率或对图像重新取样来改变位图图像的大小。

- 在调整分辨率的时候，您更改了图像中像素的大小，从而使给定空间中的像素更多或更少。调整分辨率而不重新取样不会导致数据损失。
- 在重新取样时，可以添加或删除像素：

向上重新取样 添加像素以使图像变大。此方法可能会导致品质损失，因为添加的像素并不总是与原始图像相符。

向下取样 删除像素以使图像变小，并使图像中的数据损失。此方法总是会导致品质损失，因为要丢弃像素以调整图像的大小。

旋转画布

在导入的图像倒置或侧放时，将画布进行旋转。您可以将画布顺时针旋转 180° 或 90°，也可以将画布逆时针旋转 90°。旋转画布时，文档中的所有对象都将旋转。

- ❖ 选择“修改”>“画布”，并选择一个旋转选项

修剪画布或调整其大小

扩展或修剪画布的大小，使其适应其中包含的对象。




原始画布（左）；修剪后的画布（右）

- 1 选择“选择”>“取消选择”以在“属性”检查器中查看文档属性。
- 2 在“属性”检查器中单击“符合画布”。

裁剪文档

裁剪操作会删除文档中多余的部分。画布将调整大小以适合定义的区域。

默认情况下，裁剪时会删除超出画布边界的对象。您可以通过在裁剪前更改首选参数来保留画布外的对象。

- 1 从“工具”面板中选择“裁剪”工具 ，或者选择“编辑”>“裁剪文档”。
- 2 在画布上拖动边框。调整裁剪手柄，直到边界框包含的区域符合所需大小。
- 3 在边框中双击或者按下 **Enter** 以裁剪文档。

Fireworks 将画布调整为您定义的区域大小并删除超出画布边缘的对象。



若要保留画布外的对象，请在裁剪之前在“首选参数”对话框的“编辑”选项卡上取消选择“裁剪时删除对象”。

使用标尺、辅助线和网格

标尺、辅助线和网格可作为帮助放置和对齐对象的辅助绘制工具。辅助线是您从标尺拖到文档画布上的线条。可以使用辅助线来标记文档的重要部分，如边距和文档中心点。网格在画布上显示一个由横线和竖线构成的体系以精确放置对象。辅助线和网格既不驻留在层上，也不随文档导出。

可以使用以下 **Fireworks** 扩展轻松使用辅助线：

“辅助线面板”扩展 安装该扩展后，工作区中出现一个“辅助线”面板，使用该面板可以操纵文档中的辅助线或者从之前保存的辅助线集中导出和导入辅助线。此扩展可从以下网址获取：

http://www.adobe.com/go/learn_fw_usingguidespanel_cn。

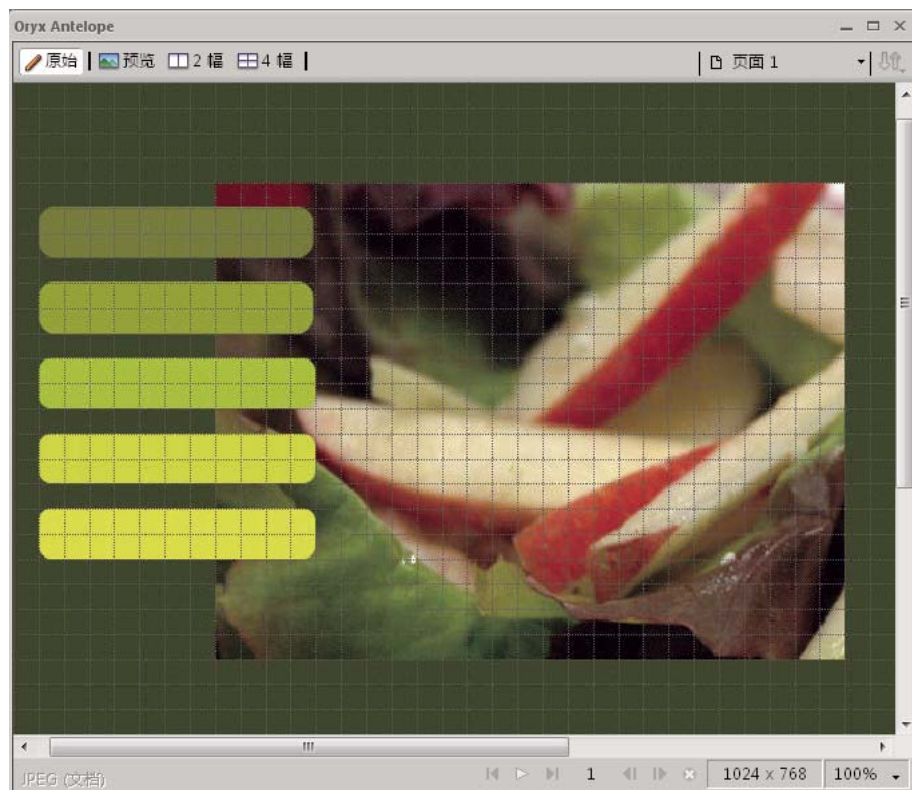
复制 - 粘贴辅助线扩展 使用该扩展可以复制一个页面中的辅助线并将其粘贴到同一文档中的另一个页面。如果 **Fireworks** 文档具有多个页面并且在这些页面中需要类似的辅助线，则使用该扩展。此扩展可从以下网址获取：

http://www.adobe.com/go/learn_fw_copypasteguides_cn。

继承辅助线扩展 使用该扩展可以复制主页或当前页中的辅助线并将其应用于该文档中的所有页面。此扩展可从以下网址获取：

http://www.adobe.com/go/learn_fw_inheritguides_cn。

💡 若要更改网格大小或辅助线和网格颜色，请参阅第 265 页的“[辅助线和网格首选参数](#)”。



显示和隐藏标尺

❖ 选择“视图”>“标尺”。

垂直标尺和水平标尺出现在文档窗口的边缘。标尺以像素为单位进行度量。

创建水平辅助线或垂直辅助线

- 1 单击并从相应的标尺拖动。
- 2 在画布上定位辅助线并释放鼠标按钮。

注：您可以通过重新拖动来重新定位辅助线。

将辅助线移动到特定位置

- 1 双击辅助线。
- 2 在“移动辅助线”对话框中输入新位置并单击“确定”。

显示或隐藏辅助线或网格

❖ 选择“查看”>“辅助线”>“显示辅助线”或者选择“查看”>“网格”>“显示网格”。

对在 Fireworks 中打开的所有文档应用所选内容。

使对象与辅助线或网格对齐

- ❖ 选择“查看”>“辅助线”>“对齐辅助线”或者选择“查看”>“网格”>“对齐网格”。

对在 Fireworks 中打开的所有文档应用所选内容。

锁定或解锁所有辅助线

- ❖ 选择“查看”>“辅助线”>“锁定辅助线”。

对在 Fireworks 中打开的所有文档应用所选内容。

删除辅助线

- ❖ 将辅助线从画布拖走。

显示辅助线之间的距离

- ❖ 在指针位于辅助线之间时按 Shift。



在将辅助线拖入画布的同时按 Shift，可显示辅助线之间的距离。

智能辅助线

智能辅助线是临时的对齐辅助线，可帮助您相对于其它对象创建对象、对齐对象、编辑对象和使对象变形。若要激活和对齐智能辅助线，请选择“查看”>“智能辅助线”，然后选择“显示智能辅助线”和“对齐智能辅助线”。

可以通过下列方式使用智能辅助线：

- 在创建对象时，可以使用智能辅助线将其相对于现有的对象放置。与矩形和圆形切片工具一样，直线、矩形、椭圆形、多边形和自动形状工具也显示智能辅助线。
- 在移动对象时，可以使用智能辅助线将其与其它对象对齐。
- 当您使对象变形时，会自动出现智能辅助线来帮助您变形。



若要更改智能辅助线出现的时间和方式，请设置智能辅助线的首选参数。（请参阅第 265 页的“[辅助线和网格首选参数](#)”。）

在浏览器中预览

选择“文件”>“在浏览器中预览”，然后选择其中一个选项。

在 **<primary browser>** 中预览所有页面 **Ctrl+F12/Cmd+Shift+F12** 如果所有页面都链接在一起，则可以预览所有页面的互动。

在 **<primary browser>** 中预览 **F12** 在主要浏览器中预览活动的 Fireworks 文档。如果您的计算机只安装了一个浏览器，则 Fireworks 将会作为主要浏览器。如果安装了多个浏览器，则可以使用“文件”>“在浏览器中预览”>“设置主要浏览器”来选择一个显示 Fireworks 文档的主要浏览器。

使用 **Shift/Cmd+F12** 预览 在备用浏览器中预览活动的 Fireworks 文档。在使用此选项前，请使用“文件”>“在浏览器中预览”>“设置备用浏览器”来设置您的备用浏览器。导航到并选择您备用浏览器的 EXE/app 文件。

撤消和重复多个动作

“历史记录”面板列出最近在 Fireworks 中执行的动作。可以在 Fireworks 的“首选参数”对话框的“撤消步骤”字段中指定步骤数。

撤消和重复动作

- 1 选择“窗口”>“历史记录”打开“历史记录”面板。
- 2 向上或向下拖动“撤消”标记。

重复动作

- 1 执行动作。
- 2 执行以下操作之一，以便在“历史记录”面板中高亮显示要重复执行的动作：
 - 单击一个动作将其高亮显示。
 - 按住 Ctrl 并单击（在 Windows 中）或按住 Command 并单击（在 Mac OS 中）以高亮显示多个独立动作。
 - 按住 Shift 并单击以高亮显示连续的多个动作。
- 3 单击“历史记录”面板底部的“重放”按钮。

保存动作以供重复使用

- 1 在“历史记录”面板中高亮显示要保存的动作。
- 2 单击面板底部的“保存”按钮。
- 3 输入命令名称。

使用已保存的自定义命令

- ❖ 从“命令”菜单中选择命令名称。

恢复未保存的文件（仅 Mac）

当 Fireworks 会话意外终止时会将未保存的文件保存在桌面上。重新启动 Fireworks 时，会出现一条消息，该消息会告诉您桌面上包含未保存文件的文件夹。默认情况下，文件保存在“桌面\已恢复的 Fireworks\<日期时间图章>”中。

使用命名惯例无标题、无标题 (1)、无标题 (2) 等保存尚未命名的未保存文件。与默认名称对应的文件名将由 Fireworks 在创建文件时生成。已命名的未保存文件使用同一名称进行保存。

在以下情况不生成恢复文件：

- 保存操作已导致崩溃。
- 内存不足，无法恢复未保存的文件。
- Adobe Fireworks CS5 首选参数文件中的 DisableSaveOnCrash 设为 True。
- 发生崩溃时无法编辑打开的文件。

禁用生成恢复文件

- 1 从 \用户\<用户名>\库\首选项\Adobe Fireworks CS5\<区域设置> 中打开文件 Fireworks CS5 Preferences.txt。

- 2 将 DisableSaveOnCrash 设置为 True。

更改恢复文件的默认位置

- 1 打开文件 Fireworks CS5 Preferences.txt。可以在 \用户\<用户名>\库\首选项\Adobe Fireworks CS5\<区域设置>\ 下找到该文件。
- 2 使用 SaveOnCrashRecoveredFolderPath 设置该位置。可以使用绝对路径或相对路径定义该位置。





第 4 章：选择对象和使对象变形

选择对象

在画布上对任何对象执行任何操作之前，请先选择该对象。这适用于矢量对象、路径或点、文本块、单词、字母、切片或热点、实例或者位图对象。若要选择对象，请使用“层”面板或选择工具。

“层”面板 显示每个对象。当面板已打开并且层处于扩展状态时，在“层”面板中单击一个对象可以选择该对象。


选择工具 每个工具都有特定的用途：

	“指针”工具在您单击对象或在其周围拖动选区时选择这些对象。
	“部分选定”工具选择组内的个别对象或矢量对象的点。
	“选择后方对象”工具选择另一个对象后面的对象。
	“导出区域”工具选择要导出为单独的文件区域。

通过单击选择对象

❖ 执行下列操作之一：

- 将“指针”工具移到对象的路径或边框上，然后单击。
- 单击对象的笔触或填充。
- 在“层”面板中选择对象。

 若要预览在画布上单击指针下的对象时所选择的内容，请在“首选参数”对话框的“编辑”类别中选择“鼠标滑过时高亮显示”选项。

通过拖动选择对象

❖ 拖动“指针”工具将一个或多个对象包含在选区内。



使用“部分选定”工具移动或修改对象

使用“部分选定”工具可以选择、移动或修改矢量路径上的点或者属于组的对象。

- 1 选择“部分选定”工具。

2 进行选择。

3 执行下列操作之一：

- 若要修改对象，请拖动它的一个点或选择手柄。
- 若要移动整个对象，请拖动对象中除点或选择手柄外的任何部分。

选择其它对象后面的对象

❖ 对堆叠的对象重复单击“选择后方对象”工具，从顶部开始，直到选择需要的对象为止。

注：对于通过堆叠顺序难以到达的对象，也可以在层处于扩展状态时在“层”面板中单击该对象进行选择。

“属性”检查器中的所选对象的信息

选择一个对象时，“属性”检查器会对所选对象进行标识。“属性”检查器的左上方区域包含有关被检查项的描述，如果选择了多个对象，还会包含选择的对象数。“属性”检查器还会提供一个用于输入被选中项名称的框。

注：每当选择此项目时，名称都会出现在文档的标题栏中。对于切片和按钮，此名称是导出时的文件名。

(仅限于 Windows) 如果状态栏处于打开状态，则会在文档窗口底部的状态栏中标识所选对象。



属性检查器

修改所选对象

选择了单个对象后，可向所选对象中添加对象和取消选择已选定的对象。使用单个命令即可选择或取消选择文档中每个层上的所有内容。您也可以隐藏所选路径，以便可以一边编辑所选对象，一边查看它出现在 Web 上或打印出来时的外观。

添加到所选对象

❖ 按住 Shift 的同时用“指针”、“部分选定”或“选择后方对象”工具单击其它对象。

取消选择一个对象同时使其它对象保持选中状态

❖ 按住 Shift 的同时单击所选对象。

选择文档中每个层上的所有内容

❖ 选择“选择”>“全选”。

注：“全选”不会选择隐藏的对象。

取消选择所有选定对象

❖ 选择“选择”>“取消选择”。

注：取消选择“单层编辑”首选参数才能选择文档中所有层上的所有可见对象。如果您选择了“单层编辑”首选参数，则只能选择当前层上的对象。有关详细信息，请参阅第 122 页的“组织层”。

隐藏所选对象的路径选择反馈

❖ 选择“视图”>“边缘”。

注：当轮廓和点被隐藏时，可以使用“层”面板或“属性”检查器标识所选对象。

隐藏所选对象

❖ 选择“视图”>“隐藏选区”。

注：隐藏的对象不导出。（这不适用于“网页层”上的切片和热点网页对象。）

显示所有对象

❖ 选择“视图”>“显示全部”。

注：若要隐藏对象，而无论对象是否处于选中状态，请在“层”面板中单击“眼睛”列或沿该列拖动。

选择像素

可以在整个画布上编辑像素，也可以选择一种选择工具以将编辑范围限制在图像的特定区域内：

	“选取框”工具在图像中选择一个矩形像素区域。有关详细信息，请参阅 Thierry Lorey 的文章 。
	“椭圆选取框”工具在图像中选择一个椭圆形像素区域。
	“套索”工具在图像中选择一个自由变形像素区域。
	“多边形套索”工具在图像中选择一个直边的自由变形像素区域。
	“魔术棒”工具在图像中选择一个像素颜色相似的区域。

像素选择工具绘制定义所选像素区域的选区选取框。绘制了选区选取框后，可以移动选区、向选区添加内容或在其上绘制另一个选区。可以编辑选区内的像素、向像素应用滤镜或者擦除像素而不影响选区外的像素。也可以创建一个可以编辑、移动、剪切或复制的浮动像素选区。

位图选择工具的选项

对于用来选择位图的工具，有多个选项可用。

“边缘”选项

实边 创建具有已定义边缘的选取框。

消除锯齿 防止选取框中出现锯齿边缘。

羽化 使您可以柔化像素选区的边缘。

选取框或椭圆选取框样式选项

正常 使您可以创建一个高度和宽度互不相关的选取框。

固定比例 将高度和宽度约束为已定义的比例。

固定大小 将高度和宽度设置为已定义的尺寸。

注：“魔术棒”工具还有一个“容差”设置。有关详细信息，请参阅第 35 页的“[选择颜色相似的像素区域](#)”。

创建像素选区选取框

使用“工具”面板“位图”部分中的工具在位图图像的特定像素区域的周围绘制一个选取框。

注：若要在使用其中一个工具时更改选区的设置，请在进行选择之前选择动态选取框。

选择一个矩形或随圆形像素区域

- 1 选择“选取框”或“椭圆选取框”工具。
- 2 在“属性”检查器中设置“样式”和“边缘”选项。
- 3 拖动以绘制一个选区选取框，该选取框定义像素选区。
 - 若要绘制其它方形或圆形选取框，请按住 **Shift** 并拖动“选取框”或“椭圆选取框”工具。如果在进行一系列选择时已经打开了“动态选取框”选项，则“动态选取框”功能只影响选区系列中的最后一个选区。
 - 若要从中心点绘制选取框，请取消选择任何其它活动的选取框，然后在绘制时按住 **Alt**（在 Windows 中）或 **Option**（在 Mac OS 中）。

选择一个自由变形像素区域

- 1 选择“套索”工具。
- 2 在“属性”检查器中选择一种“边缘”选项。
- 3 在要选择的像素周围拖动指针。

绘制点以创建选取框

使用“多边形套索”工具在位图图像中选择特定像素的多边形区域。

- 1 选择“多边形套索”工具。
- 2 在“属性”检查器中选择一种“边缘”选项。
- 3 通过单击在对象或区域的范围周围绘制点，描画出选区的轮廓。

按住 **Shift** 可将“多边形套索”选取框的各边限制为 45° 增量。
- 4 执行下列操作之一闭合多边形：
 - 单击起点。
 - 在工作区中双击。

选择颜色相似的像素区域

- 1 选择“魔术棒”工具。
- 2 选择“边缘”选项。
- 3 在“属性”检查器中拖动容差滑块以设置容差级别。

“容差”表示用魔术棒单击一个像素时所选的颜色色调范围。如果输入 **0** 并单击一个像素，则只会选择色调相同的相邻像素。如果输入 **65**，则会选择一个更大的色调范围。

4 单击要选择的颜色区域。

所选像素范围的周围会出现一个选取框。



用较低容差选择的像素（上图），然后是用较高容差选择的像素（下图）

选择整个文档中的相似颜色

1 使用“选取框”工具、“套索”工具或“魔术棒”工具选择一个颜色区域。

2 选择“选择”>“选择相似颜色”。

一个或多个选取框将显示包含所选像素范围的所有区域。这取决于“魔术棒”工具的“属性”检查器中的当前“容差”设置。

注：若要调整“选择相似颜色”命令的容差，请选择“魔术棒”工具，然后在“属性”检查器中更改“容差”设置后再使用该命令。或者，选择“动态选取框”以便在使用“魔术棒”工具时更改“容差”设置。

基于对象的不透明区域创建选区

选择了位图对象后，可以基于“层”面板中任何对象或蒙版的不透明度创建像素选区。

1 选择画布上的位图对象。

2 在“层”面板中，将指针放置在要用来创建像素选区的对象的缩略图上。


3 按住 **Alt**（在 Windows 中）或 **Option**（在 Mac OS 中）。

指针将发生变化，以指示您将要选择对象的 **Alpha 通道**（即不透明区域）。

4 单击缩略图。

即会在所选位图上创建一个新的像素选区。

5（可选）若要添加到选区，请按住 **Alt+Shift**（在 Windows 中）或 **Option+Shift**（在 Mac OS 中）并单击“层”面板中的另一个对象。

 若要从选区中去除，请按住 **Ctrl+Shift** 并单击对象。

删除选区选取框

可以删除选区选取框而不影响文档。

❖ 执行下列操作之一：

- 绘制另一个选取框。
- 用选取框工具或套索工具在当前选区的外部单击。
- 按 **Esc**。

调整选区选取框

在创建时重新定位选区

- 1 开始拖动以绘制选区。
- 2 在不释放鼠标按钮的情况下按住空格键。
- 3 将选取框拖动到画布上的另一个位置。
- 4 在仍然按住鼠标按钮的情况下，释放空格键。
- 5 继续拖动以绘制选区。

移动现有选取框

❖ 执行下列操作之一：

- 使用“选取框”工具、“套索”工具或“魔术棒”工具拖动选取框。
- 使用箭头键以 1 个像素的增量轻推选取框。
- 按 **Shift** 并使用箭头键以 10 个像素的增量移动选取框。

向现有选区添加像素

- 1 选择任何位图选择工具。
 - 2 按住 **Shift** 并绘制其它的选区选取框。
 - 3 用任何位图选择工具重复第 1 步和第 2 步，继续向选区添加内容。
- 重叠的选取框结合形成一个连续的选取框。

从选区中去除像素

❖ 按住 **Alt**（在 Windows 中）或 **Option**（在 Mac OS 中）并使用位图选择工具选择要去除的像素区域。

选择现有选取框的一部分

可以通过绘制一个与原选取框重叠的选取框来选择现有选取框的一部分。

- 1 按住 **Alt+Shift**（在 Windows 中）或 **Option+Shift**（在 Mac OS 中），并创建与原始选取框重叠的选取框。
 - 2 释放鼠标按钮。
- 只有两个选取框的交叉区域内的像素被选定。

反转像素选区

使用当前像素选区，您可以创建另一个像素选区，用以选择所有当前没有选择的像素。

- 1 使用任何位图选择工具进行像素选择。
- 2 选择“选择”>“反选”以选择最初未选择的所有像素。

羽化像素选区

羽化可以为所选像素创建透明效果。

- 1 选择“选择”>“羽化”。
- 2 在“羽化”对话框中输入羽化量。
- 3 如果需要，在“羽化”对话框中更改数字以调整羽化量。



若要在不显示周围像素的情况下查看羽化选区的外观，请选择“选择”>“反选”，然后按 Delete。

扩展或收缩选取框

绘制了选择像素的选取框后，可以扩展或收缩其边框。

- 1 绘制了选取框后，选择“选择”>“扩展选取框”。
- 2 输入希望选取框边框扩展或收缩的像素数目，然后单击“确定”。

在现有选取框周围选择区域

若要向选取框添加特殊的图形效果，请在现有选取框的基础上，在其边界上创建一个新的选取框。

- 1 绘制一个选取框后，选择“选择”>“边框选取框”。
- 2 输入要放在现有选取框周围的选取框的宽度，然后单击“确定”。

平滑处理选取框边框

消除使用“魔术棒”工具后在像素选区或选取框的边缘出现的多余像素。

- 1 选择“选择”>“平滑选取框”。
- 2 输入取样半径指定所需的平滑度，然后单击“确定”。



平滑处理前后的像素选区

转换、转移或保存选取框

将选取框转换为路径

可以通过在您希望转换的位图部分周围绘制一个选取框来将位图选区转换成矢量对象。如果您希望通过描绘位图中的选区来开始创建动画，则此过程非常有用。

- ❖ 在绘制选取框后，选择“选择”>“将选取框转换为路径”。

将选取框转移到另一个位图对象

可以将选取框所选从一个位图转移到另一个位图或蒙版。

- 1 通过绘制选取框进行选择。
- 2 在“层”面板中，选择任何层上不同的位图对象。

有关详细信息，请参阅第 124 页的“蒙版”。

保存或恢复选取框所选

- 1 选择“选择”>“保存位图所选”或“选择”>“恢复位图所选”。
- 2 从“文档”菜单中选择包含已保存选区的已打开文档。
- 3 从“所选”菜单中选择新建或您要修改的以前保存的选区。
- 4 如果您选择上述的新建，请输入新选区的名称。
- 5 （仅限于恢复）若要反转恢复的选区，请选择“反转”框。
- 6 在“操作”部分选择一个选项：

注：如果您要保存新选区，则会禁用以下所有修改选项。

新建选区 将用“所选”框中指定的所选内容替换活动文档中的活动选区。

添加到所选范围 将活动选区添加到“文档”和“所选”框中指定的所选范围中。

从所选中去掉 将从“文档”和“所选”框中指定的所选范围中去掉活动选区。

与所选交叉 将选取活动选区与“文档”和“所选”框中指定的所选范围的交集。


- 7 单击“确定”，然后对要保存或恢复的每个选取框所选重复此过程。

删除保存的选取框所选

注：此功能仅在打开的文档中至少包含一个已保存的所选时启用。

- 1 选择“选择”>“删除位图所选”。
- 2 从“文档”菜单中选择包含已保存选区的已打开文档。
- 3 从“所选”菜单中选择选区。

复制或移动选取框所选的内容

在使用选择工具将选取框拖到新位置时，选取框会移动，但是其内容不会移动。若要复制或移动所选像素，请使用“指针”工具  或在使用位图工具时按住组合键。



如果按住下面注明的组合键，则可以使用箭头键移动和复制选区。若要以 10 个像素的增量移动，请同时按住 Shift。

移动选取框所选的内容


1 用位图选择工具创建像素选区。

2 执行下列操作之一：

- 在使用“工具”面板的“位图”部分中的任何工具时，请按住 **Ctrl** (在 Windows 中) 或 **Command** (在 Mac OS 中)，然后拖动选区。
- 使用“指针”工具时，直接拖动选区。

复制选取框所选的内容

❖ 请执行下列任一操作：

- 使用“部分选定”工具  拖动选区。
- 在按住 **Alt** (在 Windows 中) 或 **Option** (在 Mac OS 中) 的同时，用“指针”工具拖动选区。
- 在按住 **Ctrl+Alt** (在 Windows 中) 或 **Command+Option** (在 Mac OS 中) 的同时，用任何“位图”工具拖动选区。

注：在使用上述任一步骤时，移动或复制的选区都会保留当前位图对象的组成部分。若要从像素选区创建位图，请完成下面的步骤。

通过复制选区插入新位图

1 使用像素选择工具选择一个像素区域。

2 执行下列操作之一：

- 选择“编辑”>“插入”>“通过剪切创建位图”。

当前层中随即创建一个基于该像素选区的新位图对象，并且所选像素从原位图对象中删除。

- 选择“编辑”>“插入”>“通过复制创建位图”。

当前层中随即创建一个基于该像素选区的新位图对象。在“层”面板中，新位图的缩略图出现在当前层中，位于它从中剪切或复制的对象的上面。

编辑所选对象

移动、复制或删除对象

移动选区

❖ 执行下列操作之一：

- 用“指针”、“部分选定”或“选择后方对象”工具拖动选区。
- 按任何箭头键以 1 个像素的增量移动选区。
- 按住 **Shift** 同时按任何箭头键，以 10 个像素的增量移动选区。
- 在“属性”检查器中，输入选区左上角位置的 **x** 坐标和 **y** 坐标。
- 在“信息”面板中输入对象的 **x** 和 **y** 坐标。如果 **X** 框和 **Y** 框不可见，请拖动面板的底边。

通过粘贴来移动或复制所选对象

1 选择一个对象或多个对象。

- 2 选择“编辑”>“剪切”或“编辑”>“复制”。
- 3 选择“编辑”>“粘贴”。

重制一个或多个所选对象

- ❖ 选择“编辑”>“重制”。

重复使用该命令时，所选对象的副本将以层叠方式与原始对象排列在一起。每个副本将相对之前的副本向下和向右各偏移 10 个像素。最新的重复对象成为所选对象。

克隆选区

- ❖ 选择“编辑”>“克隆”。

选区的克隆副本正好堆叠在原选区的前面并且成为所选对象。

注：若要以逐像素的精确度将所选克隆副本从原对象上移走，请使用箭头键或 Shift+ 箭头键。这对于在克隆副本之间保持特定的距离或者保持克隆副本的垂直或水平对齐是一个很方便的方法。

删除所选对象




- ❖ 执行下列操作之一：
 - 按 Delete 或 Backspace。
 - 选择“编辑”>“清除”或“编辑”>“剪切”。
 - 右键单击（在 Windows 中）或按住 Control 并单击（在 Mac OS 中）对象，然后从上下文菜单中选择“编辑”>“剪切”。

取消或取消选择选区

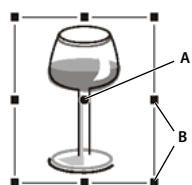
- ❖ 执行下列操作之一：
 - 选择“选择”>“取消选择”。
 - 如果使用的是“选取框”、“椭圆选取框”或“套索”工具，则单击图像中所选区域外的任何位置。
 - 按 Esc。

使对象和选区发生变形和扭曲

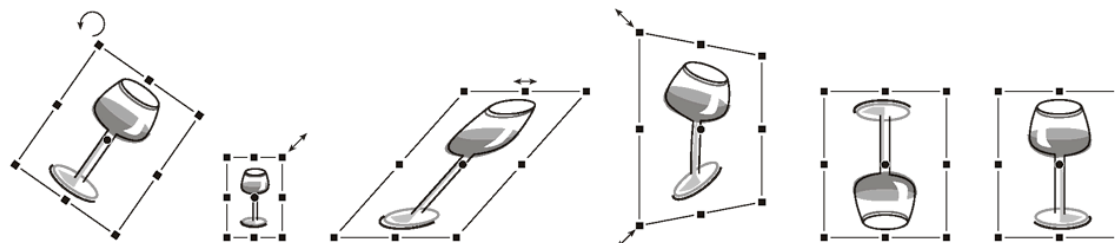
使用“缩放”、“倾斜”和“扭曲”工具以及菜单命令，可以对所选对象、组或者像素选区进行变形处理：

	缩放功能可以放大或缩小对象。
	倾斜功能可以将对象沿指定轴倾斜。
	扭曲功能可以在工具处于活动状态时，将对象的边或角朝着您拖动选择手柄的方向移动。这有助于创建三维外观。

当您选择任何变形工具或“变形”菜单命令时，Adobe® Fireworks® 会在所选对象周围显示变形手柄。



A. 中心点 B. 变形手柄



经旋转、缩放、倾斜、扭曲及垂直和水平翻转后的对象

用变形手柄使所选对象变形

1 选择一种变形工具。

在将指针移动到选择手柄上或旁边时，指针会改变以指示当前的变形。

2 执行下列操作之一：


- 将指针放到角点附近，然后拖动以旋转。
- 拖动变形手柄，根据活动的变形工具来变形。

3 在窗口内双击或按 **Enter** 应用更改。

调整所选对象的大小

缩放（也称为调整大小）对象将以水平、垂直方向或同时在两个方向放大或缩小对象。有关缩放属性的信息，请参阅 [Thierry Lorey 的文章](#)。

1 执行下列操作之一：

- 选择“缩放”工具 .
- 选择“修改”>“变形”>“缩放”。

2 拖动变形手柄：

- 若要同时水平和垂直缩放对象，请拖动角手柄。如果在缩放时按住 **Shift**，可以约束比例。
- 若要水平或垂直缩放对象，请拖动边手柄。
- 若要从中心缩放对象，请在拖动任何手柄时按 **Alt** (Windows) 或 **Option** (Mac)。

在调整相关对象大小时调整 / 缩放效果和描边

可以选择缩放效果和调整对象大小时应用到对象原型的描边。

注：对于正常缩放和 9 格切片缩放，笔触将使用“首选项”对话框或“信息面板”中的设置进行缩放。

❖ 执行下列操作之一：

- 选择“编辑”>“首选参数”（在 Windows 中），或选择“Fireworks”>“首选参数”（在 Mac OS 中）。在“常规”类别中，选择“缩放描边和效果”。

- 选择“窗口”>“信息”。在“信息”面板的“选项”菜单中，选择“缩放属性”。

调整所有选定对象的大小


您可以选择画布上的对象，并沿水平方向、垂直方向或同时沿着这两个方向调整对象的大小。

- 1 使用“指针”工具在画布上选择对象。
- 2 选择“命令”>“调整所选对象的大小”。
- 3 使用该对话框上的调整大小控件沿水平方向或垂直方向调整对象的大小，然后单击“应用”。

注：选择放大或缩小控件以调整大小调整增量。

倾斜对象

倾斜对象可通过将对象沿水平轴、垂直轴或同时沿两个轴倾斜达到变形效果。

- 1 执行下列操作之一以显示变形手柄：
 - 选择“倾斜”工具 .
 - 选择“修改”>“变形”>“倾斜”。
- 2 拖动手柄以倾斜对象。




若要创建透视幻像效果，请拖动角点。

- 3 双击文档，或按 **Enter**。

扭曲对象

通过用“扭曲”工具拖动选择手柄可以更改对象的大小和比例。

- 1 执行下列操作之一以显示变形手柄：
 - 选择“扭曲”工具 .
 - 选择“修改”>“变形”>“扭曲”。
- 2 拖动手柄以扭曲对象。
- 3 在窗口内双击或按 **Enter**。

旋转或翻转对象

旋转或翻转的对象绕中心点转动。



若要创建透视幻像效果（说明对象已经过三维旋转），请参阅第 43 页的“倾斜对象”。

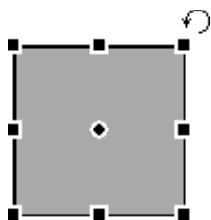
将所选对象旋转 90° 或 180°

- ❖ 选择“修改”>“变形”并从子菜单中选择“旋转”命令。

通过拖动旋转所选对象

- 1 选择任何变形工具。

- 2 在对象的外部移动指针，直到旋转指针出现。



- 3 拖动以旋转对象。



若要将旋转限制为相对于水平方向 15° 的增量，请按住 **Shift** 并拖动指针。

- 4 在窗口内双击或按 **Enter** 应用更改。

重新定位旋转轴

- ❖ 将中心点拖离中心。

将旋转轴重设为选区的中心

- ❖ 执行下列操作之一：

- 双击中心点。
- 按 **Esc** 取消选择对象，然后重新选择它。

翻转对象并保持其相对位置。

- ❖ 选择“修改”>“变形”>“水平翻转”或“垂直翻转”。

以数值方式使对象变形

除了通过拖动来缩放对象、调整对象大小或旋转对象之外，还可以通过输入特定值使其变形。使用“属性”检查器、“信息”面板或“数值变形”命令。

- ❖ 在“属性”检查器或“信息”面板中，输入新的宽度 (W) 或高度 (H) 尺寸。

注：如果“宽”和“高”框在“属性”检查器中不可见，请单击扩展箭头以查看所有属性。

使用“数值变形”命令缩放或旋转所选对象

- 1 选择“修改”>“变形”>“数值变形”。
- 2 从弹出菜单中选择要执行的变形类型。
- 3 选择“约束比例”在缩放或调整选区大小时保持水平和垂直比例。
- 4 选择“缩放属性”使对象的填充、笔触和效果也连同对象本身一起变形。
- 5 取消选择“缩放属性”只对路径进行变形。
- 6 键入用来对选区进行变形的数值，然后单击“确定”。

查看数值变形信息

使用“信息”面板可以查看当前所选对象的数值变形信息。信息随着对象的编辑而更新。

❖ 选择“窗口”>“信息”。

9 切片缩放

9 切片缩放使您能够缩放矢量和位图对象而不扭曲其几何形状，并且能保留关键元素（如文本或圆角）的外观。

无法对以下内容应用 9 切片缩放：

- 文本
- 包含文本的元件
- 包含旋转 / 扭曲 / 倾斜的文本的组

注：如果包含文本的组或元件是 9 切片缩放，则该文本不使用 9 切片缩放进行缩放。

Fireworks 提供两种 9 切片缩放方法：利用可重新调整的永久切片辅助线进行的元件缩放；以及使用应用一次的临时辅助线进行的标准缩放。元件缩放适合于打算多次重复使用的对象。标准缩放适合于对要合并到设计模式的位图对象或基本图形进行的一次性快速调整。

有关如何创建具有 9 切片缩放功能的可缩放对象的视频教程，请参阅：www.adobe.com/go/lrvid4036_fw_cn。有关使用 9 格切片缩放的示例，请参阅 Sarthak Singhal 的文章：http://www.adobe.com/go/learn_fw_9slicescaling_cn。



若要获得最灵活的缩放，请使中心切片尽可能大。（在显著收缩对象时，Fireworks 会将周围的切片限制为其原始大小。）

更多帮助主题

第 142 页的“元件”

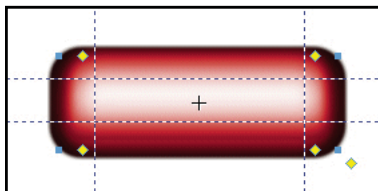
第 5 页的“[打开在其它应用程序中创建的图形](#)”

第 265 页的“[辅助线和网格首选参数](#)”

9 切片元件


对元件应用 9 切片辅助线


- 1 双击元件或按钮以进入元件编辑模式。
- 2 在“属性”面板中，对于 9 切片缩放辅助线选择“启用”。
- 3 移动辅助线并将其正确地放在按钮或元件上。确保缩放时不希望扭曲的元件部分（例如各个角）在辅助线之外。

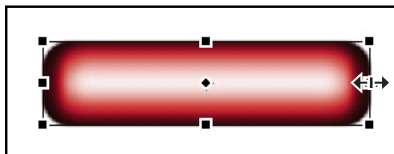


9 切片缩放辅助线如此放置，使得各角在调整按钮大小时不会被扭曲。

- 4 （可选）锁定辅助线：在“属性”面板中，对于 9 切片缩放辅助线选择“锁定”。

5 若要返回到包含页，请单击文档面板顶部的页面图标 。

6 使用缩放工具根据需要调整元件大小 。



按钮会缩放但不会扭曲角的形状。



将 9 切片辅助线应用到元件后，可以将该元件嵌套到其它 9 切片元件的受保护区域，从而创建可以自由缩放的复杂对象。

更多帮助主题

第 142 页的“[元件](#)”

在一个维度用三个切片缩放

如果只打算在一个维度缩放对象，可以使用 3 个切片而不是 9 切片。

❖ 完成标准的 9 切片步骤，但是在第 3 步，请执行下列操作之一：

- 对于垂直缩放，请将水平切片辅助线拖到对象的边缘。
- 对于水平缩放，请将垂直辅助线拖到边缘。

标识使用 9 切片缩放的元件

❖ 在“文档库”面板中，双击元件图标进入元件编辑模式，然后查找切片辅助线。

更多帮助主题

第 144 页的“[从元件编辑切换到页面编辑](#)”

9 切片标准对象

9 切片缩放工具创建临时的切片辅助线，帮助您缩放对象而不扭曲其几何形状。对于快速缩放用于设计原型和模式的位图对象或基本形状，此工具很有帮助。

使用 9 切片缩放工具创建的辅助线在使用一次后即消失。有关您可以多次重复使用的更多永久切片辅助线，请参阅第 45 页的“[9 切片元件](#)”。

1 在画布上，选择位图对象或矢量形状。

2 在“工具”面板中选择 9 切片缩放工具 。

注：如果您在第 1 步选择了“自动形状”，Fireworks 会提示您取消组合。仅当您完成了对“自动形状”控制点的调整后，才执行此操作。

3 在画布上，排列切片辅助线以最好地保留对象的几何形状。（有关详细信息，请参阅第 45 页的“[9 切片缩放](#)”。）

4 通过拖动角或边手柄使对象变形。

更多帮助主题

第 66 页的“[基本形状](#)”

第 70 页的“[自动形状](#)”

第 264 页的“[编辑首选参数](#)”

组织多个对象

用来组织对象的选项

组对象 将对象视为一个整体或保护每个对象与组中其它对象的关系。

堆叠对象的顺序 将对象排列在其它对象的前面或后面。

对齐所选对象 将对象与画布的某个区域对齐，或与垂直轴或水平轴对齐。


组合或取消组合对象

将各个所选对象组合起来，然后将它们作为单个对象进行处理。例如，将每个花瓣作为单独的对象绘制好之后，将它们组合起来，将整朵花作为单个对象来选择和移动。

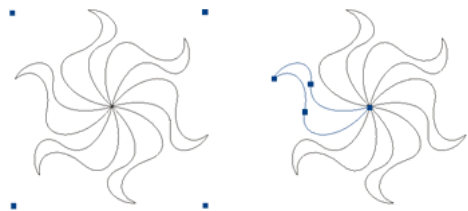
可以编辑组而不取消组合。可以在组中选择个别的对象进行编辑而不取消组合对象。您也可以随时取消组合对象。

❖ 选择“修改”>“组合”或“修改”>“取消组合”。

选择组内的对象

若要处理组内的个别对象，可以取消组合对象，或者使用“部分选定”工具 选择个别对象同时使组保留原样。

修改部分选定的对象的属性只会更改部分选定的对象。将部分选定的对象移动到其它层会从组中删除该对象。



在组中部分选定对象

选择属于组的对象

❖ 选择“部分选定”工具并单击对象或拖动它周围的选择区域。若要向选区添加对象或从选区删除对象，请在单击或拖动时按住 Shift。

选择包含部分选定对象的组

❖ 执行下列操作之一：

- 右键单击（在 Windows 中）或按住 Control 并单击（在 Mac OS 中）组中的任何位置，并从上下文菜单中选择“选择”>“整体选择”。
- 选择“选择”>“整体选择”。

选择所选组中的所有对象

❖ 执行下列操作之一：

- 右键单击（在 Windows 中）或按住 **Control** 并单击（在 Mac OS 中）组中的任何位置，并从上下文菜单中选择“选择”>“部分选定”。
- 选择“选择”>“部分选定”。

堆叠对象的顺序

在层内，Fireworks 基于对象的创建顺序堆叠对象，将最近创建的对象放在最上面。对象的堆叠顺序决定了它们重叠时的外观。

层也影响堆叠顺序。例如，如果文档有两层，名称分别为“层 1”和“层 2”。如果在“层”面板中，“层 1”列于“层 2”之下，那么“层 2”上的所有内容出现在“层 1”上的所有内容之上。

通过在“层”面板中将层拖动到新位置可以更改层的顺序。有关详细信息，请参阅第 122 页的“[组织层](#)”。

在层内更改所选对象或组的堆叠顺序

- 若要将对象或组移到堆叠顺序的最前或最后，请选择“修改”>“排列”>“移到最前”或“移到最后”。
- 若要将对象或组在堆叠顺序中向上或向下移动一个位置，请选择“修改”>“排列”>“上移一层”或“下移一层”。

如果选中了多个对象或组，则这些对象会移动到所有取消选择的对象之前或之后，并保持它们之间的相对顺序不变。

在层间排列对象

“层”面板提供了组织控件的另一种维度。若要将所选对象从一层移动到另一层，请将对象缩略图或蓝色的选择指示器拖动到另一层。

对齐对象

可以对所选对象应用一个或多个“对齐”命令。



若要快速访问这些命令，请使用“对齐”面板（“窗口”>“对齐”）。

对齐所选对象

1 选择“修改”>“对齐”。

2 选择下列选项之一：

左对齐 将对象与最左侧的所选对象对齐。

垂直居中 将对象的中心点沿垂直轴对齐。

右对齐 将对象与最右侧的所选对象对齐。

顶对齐 将对象与最上方的所选对象对齐。

水平居中 将对象的中心点沿水平轴对齐。

底对齐 将对象与最下方的所选对象对齐。

有关对齐对象的详细信息，请参阅[对齐和分发对象](#)手册。

对齐自动形状

若要为自动形状设置对齐方式选项，请使用相应的 API。例如：

```
smartShape.elem.elements[0].pathAttributes.brushPlacement="center";  
smartShape.elem.elements[0].pathAttributes.brushPlacement="inside";  
smartShape.elem.elements[0].pathAttributes.brushPlacement="outside";  
smartShape.elem.elements[0].pathAttributes.fillOnTop=false;
```

指定的设置仅用于相应的自动形状。对自动形状应用这些设置之后，笔触和绘制的路径用于以后的自动形状，但不用于对象。

均匀分布三个或更多个所选对象的宽度或高度

❖ 选择“修改”>“对齐”>“均分宽度”或“修改”>“对齐”>“均分高度”。

第 5 章：使用位图

创建位图

位图是由称为像素的彩色小正方形组成的图形，这些小正方形就像马赛克中的瓷片那样拼合在一起形成图像。照片、扫描的图像以及用绘画程序创建的图形都属于位图图形。它们有时被称为栅格图像。

Adobe® Fireworks® 集照片编辑、矢量绘图和绘画应用程序的功能于一身。您可以通过使用位图工具进行绘制和画画，或者将矢量对象转换成位图图像，或者打开或导入图像等方法来创建位图图像。位图图像不能转换成矢量对象。

更多帮助主题

第 3 页的“[关于位图图形](#)”

通过绘制操作创建位图对象

创建的位图对象会出现在当前层中。在层已展开的“层”面板中，可以在位图对象所在的层下看到每个对象的缩略图和名称。尽管某些位图应用程序将每个位图对象视为一个单独的层，但是 **Fireworks** 会将位图对象、矢量对象和文本结合到层上。


- 1 从“工具”面板的“位图”部分中选择“刷子”或“铅笔”工具。
- 2 用“刷子”或“铅笔”工具在画布上绘画或绘图以创建位图对象。

一个新的位图对象随即添加到“层”面板的当前层中。有关使用“铅笔”和“刷子”工具的详细信息，请参阅第 51 页的“[编辑位图](#)”。

创建空位图对象

可以创建空位图，日后可以在其中绘制或绘画像素。

❖ 执行下列操作之一：

- 单击“层”面板中的“新建位图图像”按钮 。
- 选择“编辑”>“插入”>“空位图”。
- 任选画布空白区域中的一点作为起点，绘制一个选区选取框，然后对它进行填充。有关详细信息，请参阅第 35 页的“[创建像素选区选取框](#)”。

一个空位图随即添加到“层”面板的当前层中。

剪切或复制像素并将它们作为一个新位图对象粘贴

- 1 用“选取框”工具、“套索”工具或“魔术棒”工具选择像素。
- 2 剪切选区并将其粘贴到新位图中，或者将选区复制到新位图中。

该选区会在“层”面板中的当前层上显示为一个对象。

注：还可以右键单击（在 Windows 中）或按住 Control 并单击（在 Mac OS 中）像素选取框选区，并选择剪切或复制选项。

将选定的矢量对象转换为位图图像

注：矢量到位图的转换是不可逆转的，只有使用“编辑”>“撤消”或撤消“历史记录”面板中的动作才可以取消该操作。


❖ 执行下列操作之一：

- 选择“修改”>“平面化所选层”。
- 从“层”面板的“选项”菜单中选择“平面化所选层”。

编辑位图

最常用的照片编辑工具位于“图像编辑”面板（“窗口”>“其它”>“图像编辑”）中。有关详细信息，请参阅 Adobe 设备中心的 Ruth Kastenmayer 文章，网址为 http://www.adobe.com/go/learn_fw_imageeditingpanel_cn。

绘制位图对象

1 选择“铅笔”工具 。

2 在“属性”检查器中设置工具选项：

消除锯齿 对您绘制的直线的边缘进行平滑处理


自动擦除 当用“铅笔”工具在笔触颜色上单击时使用填充颜色

保持透明度 将“铅笔”工具限制为只能在现有像素中绘制，而不能在图形的透明区域中绘制

3 拖动以进行绘制。按住 Shift 并拖动可以将路径限制为水平、竖直或倾斜线。

用“刷子”工具绘制对象

有关详细信息，请参阅第 107 页的“应用和更改笔触”。

1 选择“刷子”工具 。

2 在“属性”检查器中设置笔触属性。

3 拖动以进行绘画。

将像素更改为填充颜色

1 选择“颜料桶”工具 。

2 在“填充颜色”框中选择一种颜色。

3 在“属性”检查器中设置容差值。


注：容差决定了填充时像素在颜色上必须达到的相似程度。容差值较低时，填充与所单击像素具有相似颜色值的像素。容差较高时，填充具有较广颜色值范围的像素。

4 单击图像。

在相应容差范围内的所有像素都变成填充颜色。

在像素选区中应用渐变填充

1 进行选择。


2 单击“工具”面板中的“颜料桶”工具，然后从弹出菜单中选择“渐变”工具 。

3 在“属性”检查器中设置填充属性。

4 单击像素选区以应用填充。

采集一种颜色用作笔触颜色或填充颜色

注：颜色框滴管指针与“滴管”工具不同。请参阅第 103 页的“从颜色弹出窗口中采集颜色”。

使用“滴管”工具  从图像中采集一种颜色。

1 如果正确的属性尚未激活，请执行下列操作之一：

- 单击“工具”面板中“笔触颜色”框旁边的笔触图标，使其成为活动属性。
- 单击“工具”面板中“填充颜色”框旁边的填充图标，使其成为活动属性。

注：不要单击颜色框本身。否则，将出现滴管指针，而不是“滴管”工具。

2 打开一个 Fireworks 文档或能用 Fireworks 打开的任何一种文件。

3 从“工具”面板的“颜色”部分中选择“滴管”工具。然后在“属性”检查器中设置“平均颜色取样”设置：

1 像素 用单个像素创建笔触颜色或填充颜色

3x3 平均 用 3x3 像素区域内的平均颜色值创建笔触颜色或填充颜色

5x5 平均 用 5x5 像素区域内的平均颜色值创建笔触颜色或填充颜色

4 在文档中的任意位置单击“滴管”工具。

所选颜色即会出现在整个 Fireworks 中的所有“笔触颜色”或“填充颜色”框中。

擦除位图对象或选区中的像素

1 选择“橡皮擦”工具 。

2 在“属性”检查器中，选择圆形或方形的橡皮擦形状。

3 通过拖动滑块来设置“边缘”、“大小”和“不透明度”级别。

4 在要擦除的像素上拖动“橡皮擦”工具。

裁剪所选位图

您可以隔离 Fireworks 文档中的单个位图对象，只裁剪该位图对象而使画布上的其它对象保持不变。

1 使用位图选择工具选择一个位图对象或绘制选区选取框。

2 选择“编辑”>“裁剪所选位图”。

3 调整裁剪手柄，直到定界框围在位图图像中您要保留的区域周围。

注：若要取消裁剪选择，请按 Esc。



定界框

4 在定界框内部双击或按 **Enter** 以裁剪选区。

修饰位图

	用“橡皮图章”工具可以把图像的一个区域复制或克隆到另一个区域。
	“模糊”工具用于减弱图像中所选区域的焦点。
	“涂抹”工具用于拾取颜色并在图像中沿您拖动的方向涂抹该颜色。
	“锐化”工具用于锐化图像中的区域。
	“减淡”工具用于淡化图像中的部分区域。
	“加深”工具用于加深图像中的部分区域。
	“红眼消除”工具用于去除照片中出现的红眼。
	“替换颜色”工具用一种颜色覆盖另一种颜色。

克隆像素

当您要修复有划痕的照片或去除图像上的灰尘时，克隆像素很有用。您可以复制照片的某一像素区域，然后用克隆的区域替代划痕或灰尘点。

- 1 选择“橡皮图章”工具。
- 2 单击某一区域将其指定为源（也就是要克隆的区域）。

取样指针即会变成十字型指针。

注：若要指定另一个要克隆的像素区域，请按住 **Alt**（在 Windows 中）或按住 **Option**（在 Mac OS 中）并单击另一个像素区域。

- 3 移到图像的其它部分并拖动指针。

将出现两个指针。

- 第一个指针是十字型，它是克隆源。
- 第二个指针可能是橡皮图章、十字型或蓝色圆圈形状，这取决于您选择的刷子首选参数。拖动第二个指针时，第一个指针下的像素会被复制并应用于第二个指针下的区域。

为“橡皮图章”工具设置选项

- 1 选择“橡皮图章”工具。
- 2 在“属性”检查器中，设置“橡皮图章”选项：

字号 确定图章的大小。

边缘 确定笔触的柔和度（100% 为硬；0% 为软）。

按源对齐 确定取样操作。选择“按源对齐”后，取样指针会垂直和水平移动以与第二个指针对齐。取消选择“按源对齐”后，不管将第二个指针移到何处以及在何处单击它，取样区域都是固定的。

使用整个文档 从各个层上的所有对象中取样。取消选择此选项后，“橡皮图章”工具只从活动对象中取样。

不透明度 确定透过笔触可以看到多少背景。

混合模式 确定克隆图像对背景的影响。

重制像素选区

- 使用“部分选定”工具拖动像素选区。
- 按住 Alt（在 Windows 中）或按住 Option（在 Mac OS 中）并使用“指针”工具拖动像素选区。

对图像进行模糊、锐化和涂抹处理

“模糊”工具和“锐化”工具影响像素的焦点。使用“模糊”工具，可以通过有选择地模糊元素的焦点来强化图像的某些部分。“锐化”工具对于修复扫描问题或聚焦不准的照片很有用。使用“涂抹”工具可以将颜色逐渐混合起来。

- 1 选择“模糊”、“锐化”或“涂抹”工具。
- 2 在“属性”检查器中设置刷子选项：

字号 设置刷子尖端的大小。

边缘 指定刷子尖端的柔和度。

形状 将刷子尖端的形状设置为圆形或方形。

强度 设置模糊量或锐化量。

“涂抹”选项

压力 设置笔触的强度。

涂抹色 允许在每个笔触的开始处用指定的颜色涂抹。如果取消选择此选项，该工具将使用工具指针下的颜色。

使用整个文档 使用各个层上所有对象的颜色数据进行涂抹。取消选择此选项后，涂抹工具仅使用活动对象的颜色。

- 3 在要锐化、模糊或涂抹的像素上拖动工具。



按 Alt（在 Windows 中）或 Option（在 Mac OS 中）可以从一种工具行为切换到另一种工具行为。

淡化和加深图像的某些部分

使用“减淡”或“加深”工具可分别淡化或加深图像中的像素。使用这些工具与在洗印照片时增加或减少曝光量相似。

1 选择“减淡”工具减淡图像的局部或选择“加深”工具加深图像的局部。

2 在“属性”检查器中设置刷子选项和曝光量。

曝光范围为 0% 到 100%。值越大，效果越明显。

3 在“属性”检查器中设置范围：

阴影 主要更改图像的深色部分

高亮 主要更改图像的浅色部分

中间色调 主要更改图像中每个通道的中间范围

4 在图像中要减淡或加深的部分上拖动。


注：若要临时在“减淡”工具和“加深”工具之间切换，请按住 Alt（在 Windows 中）。

从照片中消除红眼

“红眼消除”工具仅对照片的红色区域进行快速绘画处理，用灰色和黑色替换红色。



原始照片；使用“红眼消除”工具之后

1 在“工具”面板的“位图”部分中，选择“红眼消除”工具 。（如果该工具不可见，请按住“橡皮图章”工具，直到出现一个弹出菜单。）

2 在“属性”检查器中，设置下列选项：

容差 确定要替换的色相的范围（0 表示只替换红色；100 表示替换包含红色的所有色相）。

强度 设置用于替换红色的灰色暗度。

3 在照片中的红色瞳孔上拖动十字型指针。


如果仍有红眼，请选择“编辑”>“撤消”，并使用不同的“容差”和“强度”设置重复步骤 2 和步骤 3。

替换位图对象中的颜色




原始照片；使用“替换颜色”工具之后的照片

使用颜色样本替换颜色

- 1 在“工具”面板的“位图”部分中，选择“替换颜色”工具 。（如果该工具不可见，请按住“橡皮图章”工具，直到出现一个弹出菜单。）
- 2 在“属性”检查器的“源色”框中，单击“样本”。
- 3 单击“源色”颜色框选择颜色样，并从弹出菜单中选择一种颜色以指定要替换的颜色。
- 4 在“属性”检查器中单击“替换色”颜色框，并从弹出菜单中选择一种颜色。
- 5 在“属性”检查器中设置其它笔触属性：
 - 容差** 确定要替换的颜色范围（0 表示只替换“源色”颜色；100 表示替换所有与“源色”颜色相似的颜色）。
 - 强度** 确定将替换多少“源色”颜色。
 - 彩色化** 用“替换色”颜色替换“源色”颜色。取消选择“彩色化”可以用“替换色”颜色对“源色”颜色进行涂染，并保持一部分“源色”颜色不变。
- 6 将该工具拖动到您要替换的颜色上。

用图像中的选定颜色替换所需的颜色

- 1 在“工具”面板的“位图”部分中，选择“替换颜色”工具 。（如果该工具不可见，请按住“橡皮图章”工具，直到出现一个弹出菜单。）
- 2 在“属性”检查器的“源色”框中，单击“图像”。
- 3 在“属性”检查器中单击“替换色”颜色框以选择颜色样，然后从弹出菜单中选择一种颜色。
- 4 在“属性”检查器中设置其它笔触属性。
- 5 使用该工具在包含您要替换的颜色的位图图像部分上单击。按住鼠标按钮，继续使用该工具在图像中刷涂。

通过羽化对边缘进行模糊处理

羽化可使像素选区的边缘变得模糊，有助于所选区域与周围的像素混合。当复制选区并将其粘贴到另一个背景中时，羽化很有用。



- 1 使用“文件”>“导入”导入要在画布上羽化的图像。
- 2 使用任何选择工具选择要羽化的图像部分。
- 3 选择“选择”>“反向”。
- 4 选择“选择”>“羽化”。也可以从“属性”面板的“边缘”菜单中选择选项。
- 5 在“羽化所选”对话框中，键入一个羽化半径值。对于大多数实际用途来说，最好使用默认值 10。还可以在“边缘”菜单中为羽化半径选择一个值。
- 6 按“删除”。

调整位图颜色和色调

有关详细信息，请参阅第 24 页的“[控制如何在屏幕上重绘文档](#)”。

使用颜色和色调调整滤镜可以改善和强化位图图像中的颜色。

- 若要应用可去除、可编辑以及不会永久改变像素的滤镜，请使用动态滤镜。Adobe 建议您尽可能将滤镜作为动态滤镜来使用。
注：尽管动态滤镜更灵活，但在文档中过量使用动态滤镜会降低 Fireworks 的性能。
- 若要按照不可逆转的永久方式应用滤镜，请从“滤镜”菜单中选择它们。
- 不能从“滤镜”菜单中将动态滤镜应用于像素选区。可以定义一个位图区域，用它创建一个单独的位图，然后再对它应用动态滤镜。
- 如果使用“滤镜”菜单将滤镜应用于选定的矢量对象，则 Fireworks 会将所选对象转换成位图。

对用位图选区选取框定义的区域应用动态滤镜

- 1 选择一个位图选择工具并绘制一个选区选取框。
- 2 选择“编辑”>“剪切”。
- 3 选择“编辑”>“粘贴”。

Fireworks 将该选区准确地粘贴到像素的原始位置，但该选区现在已成为单独的位图对象。

- 4 在“层”面板中单击新位图对象的缩略图以选择该位图对象。

5 从“属性”检查器中应用一种动态滤镜。

Fireworks 只会将该动态滤镜应用于新的位图对象，这与将滤镜应用于像素选区类似。

调整位图中的色调范围

一个有完整色调范围的位图，其像素必须均匀分布在所有区域内。可以使用以下三个选项来调整色调范围：“色阶”、“曲线”（可实现精确控制）或者“自动色阶”（可实现自动调整）。

“色阶”功能可以校正像素高度集中在高亮、中间色调或阴影部分的位图。

高亮 校正使图像看起来像被洗过一样的过多加亮像素

中间色调 校正中间色调中使图像看起来不够鲜明的过多像素

阴影 校正隐藏了许多细节的过多暗像素

“色阶”功能把最暗像素设置为黑色，将最亮像素设置为白色，然后按比例重新分配中间色调。这会产生一个所有像素中的细节都得以清晰描绘的图像。



像素集中在高亮部分的原始图像；用“色阶”调整后的图像

使用“色阶”对话框中的“色调分布图”可以查看位图中的像素分布。“色调分布图”是像素在高亮、中间色调和阴影部分分布情况的图形表示形式。

“色调分布图”可以帮助您确定校正图像色调范围的最佳方法。像素高度集中在阴影或高亮部分说明您可以应用“色阶”或“曲线”功能来改善图像。

水平轴表示从最暗 (0) 到最亮 (255) 的颜色值。从左向右观察水平轴：较暗的像素在左边，中间色调像素在中间，较亮的像素在右边。

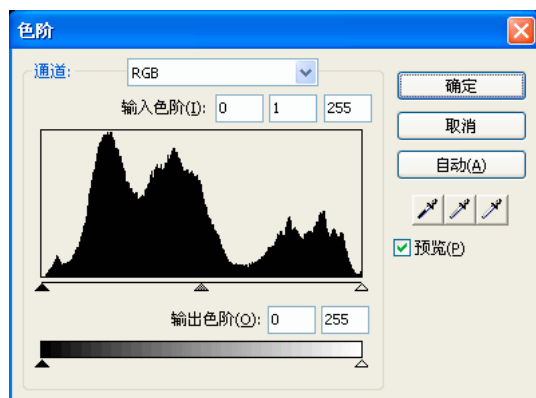
垂直轴表示每个亮度级的像素数目。通常应先调整高亮和阴影。然后再调整中间色调，这样就可以在不影响高亮和阴影的情况下改善中间色调的亮度值。

用“色阶”调整高亮、中间色调和阴影

1 选择位图图像。

2 执行下列操作之一：

- 在“属性”检查器中，单击“滤镜”标记旁边的加号 (+) 图标，然后从“滤镜”弹出菜单中选择“调整颜色”>“色阶”。
- 选择“滤镜”>“调整颜色”>“色阶”。



“色阶”对话框



若要查看工作区中的更改，请从对话框中选择“预览”。图像会随着您的更改进行更新。

3 在“通道”弹出菜单中，选择是对个别颜色通道（红、蓝或绿）还是对所有颜色通道 (RGB) 应用更改。

4 拖动“色调分布图”下面的“输入色阶”滑块：

- 右边的滑块使用 255 到 0 之间的值来调整高亮。
- 中间的滑块使用 10 到 0 之间的值来调整中间色调。
- 左边的滑块使用 0 到 255 之间的值来调整阴影。

注：阴影值不能高于高亮值；高亮值不能低于阴影值；中间色调值必须在阴影值与高亮值之间。

5 拖动“输出色阶”滑块以调整对比度值：

- 右边的滑块使用 255 到 0 之间的值来调整高亮。
- 左边的滑块使用 0 到 255 之间的值来调整阴影。

自动调整高亮、中间色调和阴影

1 选择图像。

2 执行下列操作之一：

- 在“属性”检查器中，单击“滤镜”标记旁边的加号 (+) 图标，然后从“滤镜”弹出菜单中选择“调整颜色”>“自动色阶”。
- 选择“滤镜”>“调整颜色”>“自动色阶”。



还可以通过单击“色阶”或“曲线”对话框中的“自动”按钮，自动调整高亮、中间色调和阴影。

用“曲线”调整色调范围中的特定颜色

与“色阶”功能相比，“曲线”功能可以对色调范围提供更精确的控制。使用“曲线”功能，可以调整色调范围中的任何颜色，而不会影响其它颜色。

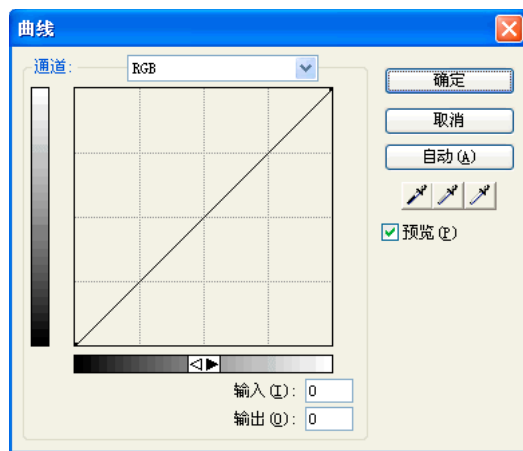
“曲线”对话框中的网格展示了两种亮度值：

水平轴 表示像素的原始亮度，其值显示在“输入”框中

垂直轴 表示新的亮度值，这些值显示在“输出”框中

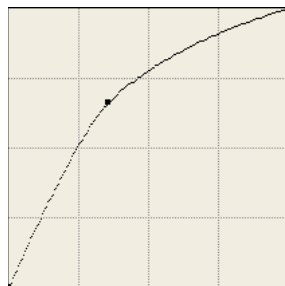
当第一次打开“曲线”对话框时，对角线表明尚未做任何更改，所以所有像素的输入和输出值都是一样的。

- 1 选择图像。
- 2 通过执行下列操作之一，打开“曲线”对话框：
 - 在“属性”检查器中，单击“滤镜”标记旁边的加号(+)按钮，然后从“滤镜”弹出菜单中选择“调整颜色”>“曲线”。注：如果“属性”检查器的一部分已最小化，请单击“添加滤镜”按钮，而不是加号按钮。
- 选择“滤镜”>“调整颜色”>“曲线”。



“曲线”对话框

- 3 在“通道”弹出菜单中，选择是对个别颜色通道还是对所有颜色通道应用更改。
- 4 单击网格对角线上的一个控制点并将其拖动到新的位置以调整曲线。
 - 曲线上的每一个控制点都有自己的“输入”和“输出”值。当拖动一个控制点时，其“输入”和“输出”值会进行更新。
 - 曲线显示的亮度值范围为从 0 到 255，其中 0 表示阴影。



拖动一个控制点进行调整后的曲线




若要自动调整高亮、中间色调和阴影，请单击“曲线”对话框中的“自动”按钮。

删除曲线上的控制点

- ❖ 将控制点拖离网格。

注：不能删除曲线的端点。

手动调整色调平衡

- 1 打开“色阶”或“曲线”对话框，然后从“通道”弹出菜单中选择一种颜色通道。
- 2 选择适当的滴管重设图像的色调值：
 - 用“高亮”滴管单击图像中最亮的像素以重设高亮值。
 - 用“中间色调”滴管单击图像中的某个中性色像素以重设中间色调值。
 - 用“阴影”滴管单击图像中的最暗像素以重设阴影值。
- 3 单击“确定”。

调整亮度和对比度

“亮度 / 对比度”功能用于修改图像中像素的对比度或亮度。这将影响图像的高亮、阴影和中间色调。



原始图像；经过亮度调整后的图像

- 1 选择图像。
- 2 执行下列操作之一：
 - 在“属性”检查器中，单击“滤镜”标记旁边的加号(+)图标，然后从“滤镜”弹出菜单中选择“调整颜色”>“亮度/对比度”。
 - 选择“滤镜”>“调整颜色”>“亮度 / 对比度”。
- 3 拖动“亮度 and 对比度”滑块，在 -100 到 100 这一范围内调整设置。

通过混合来更改对象颜色

有关详细信息，请参阅第 135 页的“[关于混合模式](#)”。

当混合颜色时，颜色会添加到对象的顶层。将颜色混合到现有对象中与使用“色相 / 饱和度”相似。不过，混合操作可以快速应用颜色样本面板中的特定颜色。

- 1 在“属性”检查器中，单击“滤镜”标记旁边的加号(+)图标，然后从“滤镜”弹出菜单中选择“调整颜色”>“颜色填充”。
- 2 选择一种混合模式。默认值为“正常”。
- 3 从颜色框弹出菜单中选择填充颜色。
- 4 选择填充颜色的不透明度百分比，然后按 Enter。

调整色相和饱和度

调整图像中颜色的阴影（色相）、强度（饱和度）或亮度。



原始图像；调整饱和度后的图像

- 1 选择图像。
- 2 执行下列操作之一：
 - 在“属性”检查器中，单击“滤镜”标记旁边的加号(+)图标，然后从“滤镜”弹出菜单中选择“调整颜色”>“色相/饱和度”。
 - 选择“滤镜”>“调整颜色”>“色相/饱和度”。
- 3 拖动滑块以调整图像颜色。
 - 色相值的范围从 -180 到 180。
 - 饱和度和亮度值的范围从 -100 到 100。

将 RGB 图像更改为双色调图像或向灰度图像添加颜色

- ❖ 在“色相/饱和度”对话框中选择“彩色化”。

注：选择“彩色化”时，“色相”和“饱和度”滑块的值范围将发生变化。“色相”值范围变成从 0 到 360。“饱和度”值范围变成从 0 到 100。

反转图像的颜色值

可以将图像中的每种颜色更改为它在色轮中的反向颜色。例如，将该滤镜应用于红色对象 (R=255, G=0, B=0) 会将其颜色更改为浅蓝色 (R=0, G=255, B=255)。



单色图像；反转后的图像



彩色图像；反转后的图像

- 1 选择图像。
- 2 执行下列操作之一：
 - 在“属性”检查器中，单击“滤镜”标记旁边的加号 (+) 图标，然后从“滤镜”弹出菜单中选择“调整颜色”>“反转”。
 - 选择“滤镜”>“调整颜色”>“反转”。

将对象更改为灰度

- 1 选择该对象。
- 2 选择“命令”>“创作”>“转换为灰度”。

将对象更改为棕褐色调

- 1 选择该对象。
- 2 选择“命令”>“创作”>“转换为棕褐色调”。

对位图进行模糊和锐化处理

模糊处理选项

模糊 柔化所选像素的焦点。

进一步模糊 其模糊处理效果大约是“模糊”的三倍。

高斯模糊 对每个像素应用加权平均模糊处理以产生朦胧效果。“模糊范围”值的范围是从 0.1 到 250。半径值越大，模糊效果越明显。

运动模糊 产生图像正在运动的视觉效果。距离值的范围是从 1 到 100。距离值越大，模糊效果越明显。

放射状模糊 产生图像正在旋转的视觉效果。品质值的范围是从 1 到 100。品质值越大，模糊效果中原始图像的重复性越低。

缩放模糊 产生图像正在朝向观察者或远离观察者移动的视觉效果。需要“数量”和“品质”值。品质值越大，模糊效果中原始图像的重复性越低。数量值越大，模糊效果越明显。

- 1 选择图像。
- 2 执行下列操作之一：
 - 在“属性”检查器中，单击“滤镜”标记旁边的加号 (+) 图标，然后从“滤镜”弹出菜单中选择一个“模糊”选项。

- 选择“滤镜”>“模糊”>[模糊选项]。

3 为选定的模糊选项设置其它值。

将位图转变为素描

通过识别图像中的颜色过渡情况并将它们转变成线条来使位图看起来像素描。执行下列操作之一：

- 在“属性”检查器中，单击“滤镜”标记旁边的加号 (+) 图标，然后从“滤镜”弹出菜单中选择“其它”>“查找边缘”。
- 选择“滤镜”>“其它”>“查找边缘”。



原始图像；应用“查找边缘”后的图像

将图像转换成透明图像

根据图像的透明度，将对象或文本转换为透明对象或文本。执行下列操作之一：

- 在“属性”检查器中，单击“滤镜”标记旁边的加号 (+) 图标，然后从“滤镜”弹出菜单中选择“其它”>“转换为 Alpha”。
- 选择“滤镜”>“其它”>“转换为 Alpha”。

锐化图像

使用“锐化”选项可校正模糊图像：

锐化 通过增大邻近像素的对比度，对模糊图像的焦点进行调整。

进一步锐化 将邻近像素的对比度增大到“锐化”的大约三倍。

钝化蒙版 通过调整像素边缘的对比度来锐化图像。该选项提供了最多的控制，因此它通常是锐化图像时的最佳选择。



原始图像；锐化后的图像

1 选择图像。

2 执行下列操作之一：

- 在“属性”检查器中，单击“滤镜”标记旁边的加号(+)图标，然后从“滤镜”弹出菜单中选择一个“锐化”选项。
- 选择“滤镜”>“锐化”>[锐化选项]。

“锐化”或“进一步锐化”选项将生效。

3 (“钝化蒙版”选项) 拖动“锐化量”滑块选择锐化效果的强度 (从 1% 到 500%)。

4 拖动“像素半径”滑块选择半径 (从 0.1 到 250)。

增大半径将围绕每个像素边缘产生更大区域的鲜明对比度。

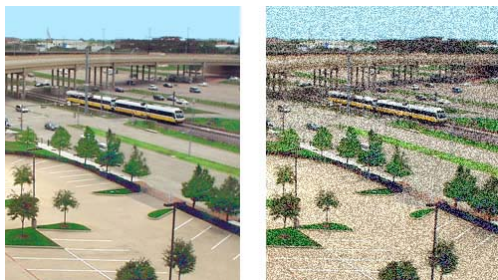
5 拖动“阈值”滑块选择阈值 (从 0 到 255)。

最常用的值在 2 到 25 之间。增大阈值将只锐化图像中具有较高对比度的像素。如果减小阈值，则具有较低对比度的像素也在锐化范围内。如果阈值为 0，则将锐化图像中的所有像素。

向图像中添加杂点

在高放大比率下查看时，大多数从数码相机和扫描仪中获得的图像的颜色都不十分均匀。相反，您看到的颜色是由许多不同颜色的像素组成的。在图像编辑中，杂点是指组成图像的像素中随机出现的异种颜色。

有时，比如当您将一个图像的一部分粘贴到另一图像时，这两个图像中随机出现的异种颜色的量差异就会表现出来，从而使两个图像不能顺利地混合。在这种情况下，可以在其中一个图像或这两个图像中添加杂点，使这两个图像看起来好像来源相同。您也可以出于艺术原因向图像中添加杂点，例如，模仿旧照片或电视屏幕的静电干扰。



原始照片；添加杂点后的照片

新增杂点

1 选择图像。

2 通过执行下列操作之一，打开“新增杂点”对话框：

- 在“属性”检查器中，单击“滤镜”标记旁边的加号(+)图标，然后从“滤镜”弹出菜单中选择“杂点”>“新增杂点”。
- 选择“滤镜”>“杂点”>“新增杂点”。

注：应用“滤镜”菜单中的滤镜是有破坏作用的，也就是说除了可以选择“编辑”>“撤消”外，该操作是无法使用其它方法撤消的。若要保留调整、关闭或删除此滤镜的能力，请将它作为动态滤镜来应用，详见本步骤中第一个项目符号项中的说明。有关详细信息，请参阅第 114 页的“使用动态滤镜”。

3 拖动“数量”滑块以设置杂点数量。

值的范围从 1 到 400。增加数量将导致图像中出现更多随机产生的像素。

4 选中“颜色”选项以应用彩色杂点。取消选中该选项将只应用单色杂点。

5 单击“确定”。

第 6 章：使用矢量对象

矢量对象是以路径定义形状的计算机图形。矢量路径的形状由路径上绘制的点确定。矢量对象的笔触颜色与路径一致，矢量对象的填充占据路径内的区域。笔触和填充确定图形在以打印形式出版或在 Web 上发布时的外观。


矢量对象形状包括基本形状、自动形状（矢量对象组，具有可用于调整其属性的特殊控件）和自由变形形状。可以使用多种工具和技术来绘制和编辑矢量对象。

基本形状

基本形状包括直线、矩形、椭圆形、圆角矩形、多边形和星形。

注：为避免偏离像素并提升矢量对象的锐化程度，请使用“命令”>“选区”>“使用旧版矢量渲染”。

绘制和编辑基本形状

“矩形”工具和“圆角矩形”工具将矩形作为组合对象进行绘制。若要单独移动矩形的角点，请取消组合矩形或使用“部分选定”工具.

有关调整对象大小和缩放对象的详细信息，请参阅第 41 页的“[使对象和选区发生变形和扭曲](#)”。

绘制直线、矩形或椭圆形

- 1 从“工具”面板中选择“直线”、“矩形”或“椭圆形”工具。
- 2 （可选）在“属性”检查器中设置笔触和填充属性。
- 3 在画布上拖动以绘制形状。
 - 对于“直线”工具，按住 Shift 并拖动可限制只能按 45° 的倾角增量来绘制直线。
 - 对于“矩形”或“椭圆形”工具，按住 Shift 并拖动可将形状限制为正方形或圆形。

从中心点绘制形状

- ❖ 将指针放在预期的中心点，按住 Alt（在 Windows 中）或 Option（在 Mac OS 中）并拖动绘制工具。若要约束比例，请按住 Shift。

在线中添加箭头

- 1 绘制或选择一条直线。
- 2 选择“命令”>“创作”>“添加箭头”。
- 3 设置以下内容：
 - 必要时选择“添加到开头”和“添加到末尾”，并设置箭头样式。
 - 必要时选择“应用笔触”和“实心填充”。

在绘制时调整基本形状的位置

- ❖ 在按住鼠标按钮的同时，按住空格键（仅限矩形或椭圆形），然后将对象拖动到画布上的另一个位置。释放空格键可继续绘制对象。

重新调整所选线条、矩形或椭圆形的大小

缩放矢量对象并不会改变它的笔触宽度。对象将按比例调整大小。

- ❖ 执行下列操作之一：
- 在“属性”检查器或“信息”面板中输入新的宽度 (W) 或高度 (H) 值。
 - 在“工具”面板的“选择”部分选择“缩放”工具，并拖动角变形手柄。
 - 选择“修改”>“变形”>“缩放”并拖动角变形手柄，或者选择“修改”>“变形”>“数值变形”并输入新尺寸。
 - 拖动矩形的一个角点。

增加直线的锐度

在 Fireworks 中绘制的直线有时会变得模糊，并且不会产生所需的锐度。模糊的原因是使用鼠标将路径节点放置在半像素的位置了。使用“对齐到像素”命令增加对象的锐度。

该命令适用于两个节点的 x 或 y 坐标的差距小于或等于 0.5 px 的直线。如果 Fireworks 节点的位置位于半像素处，则这两个节点的 X 或 y 坐标必须位于同一像素边界中。

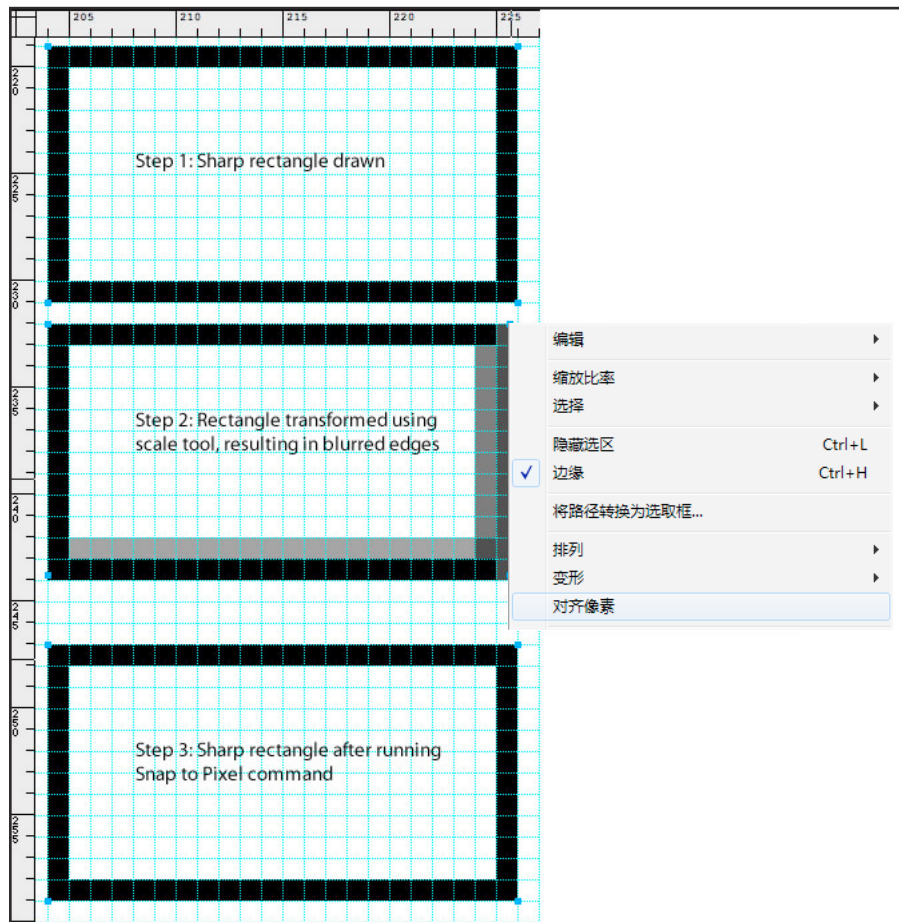
将节点移动 0.5 px 有时可能会导致属性检查器 (PI) 中 X 或 y 坐标更改一个像素。发生此更改的原因是对于小数的值属性检查器使用最接近的整数。

注：为避免杂散像素并改善矢量对象的清晰度，请使用“命令”>“选区”>“使用旧版矢量渲染”。

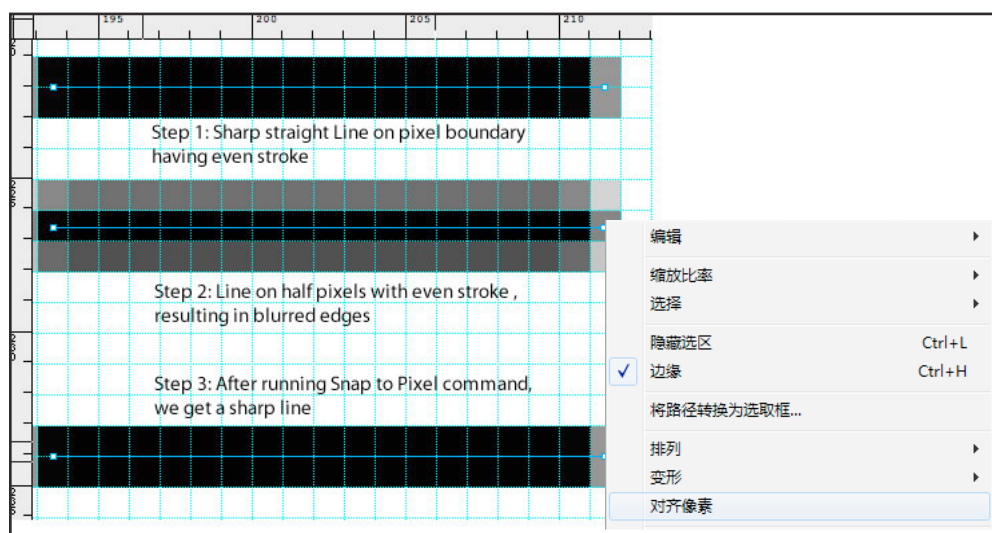
编号	方案	问题	解决方案
1	使用“首选项”对话框中禁用的“缩放笔触和效果”选项对原始矩形进行缩放。	矩形不会对齐到最近的像素并且边缘变得模糊。	选择对象，然后右键单击并选择“对齐到像素”。 *
2	使用“直线”工具绘制一条描边宽度均匀的直线。	该直线看起来比较模糊。	选择对象，然后右键单击并选择“对齐到像素”。 *
3	使用“钢笔”工具绘制一条直线矢量路径。	该路径看起来比较模糊。	选择对象，然后右键单击并选择“对齐到像素”。 *

*“对齐像素”功能还可以从“修改”菜单或使用快捷键 Ctrl+K (Windows) 或 Cmd+K (Mac OS) 进行访问。

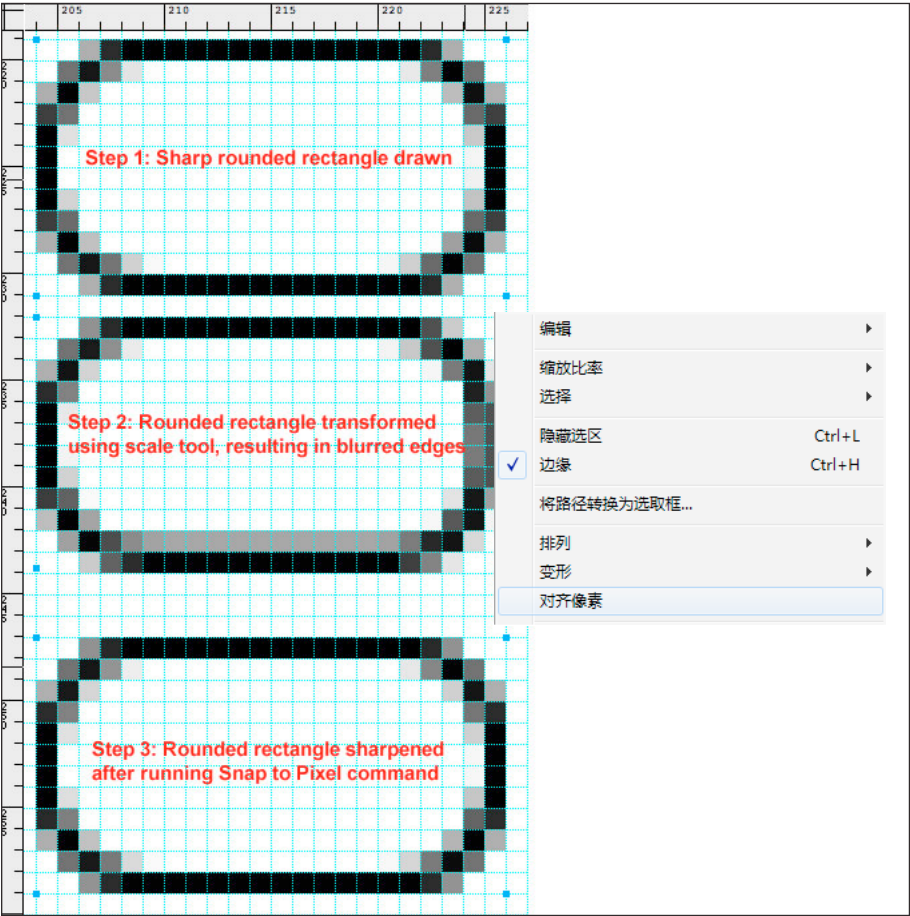
注：无法撤消“对齐到像素”命令。



方案 1



方案 2



方案 3

JSAPI: `fw.getDocumentDOM().snapToPixel()` - 对画布上的所选对象应用“对齐到像素”。

绘制基本的圆角矩形

以百分比或像素形式指定边角圆度。以像素形式指定边角圆度时，最大值为矩形最短边长度的一半；更大的值不会增加边角圆度效果。

有关在缩放对象时保留矩形圆度的信息，请参阅 [Sarthak 的文章](#)。

- 1 在“工具”面板的“矢量”部分中，选择“矩形”工具。
- 2 在画布上拖动以绘制矩形。
- 3 在“属性”检查器中，从“圆度”框右侧的弹出菜单中选择百分比或像素。使用滑块设置百分比，或在框中输入一个 0 到 100 之间的值。如果选择像素，则最大可以输入矩形最短边长度的一半。



在拖动时按向上箭头键或向右箭头键可获得圆角效果。使用向下箭头键或向左箭头键可缩短曲线。

绘制基本多边形

“多边形”工具从中心点开始绘制正多边形（包括三角形）。

- 1 选择“窗口”>“自选图形属性”。

- 2 单击“多边形”工具。
- 3 执行下列操作之一：
 - 将黄色控件拖至所需切片编号上。
 - 在“自选图形”对话框中，按照需要设置点和边。

绘制星形

- 1 在“工具”面板中单击任何位置，然后按 U。
- 2 单击小型向下箭头图标，然后从菜单中选择“星”图标。
- 3 执行下列操作之一：
 - 选择“窗口”>“自选图形属性”。使用“自动形状属性”对话框中的各种选项自定义该星形。
 - 拖动星形上的黄点。将鼠标移动到黄点上方。将出现一个描述其功能的工具提示。

若要将星形方向限制为按 45° 的倾角增量变化，请在拖动时按住 Shift。

编辑 / 保存原始矩形

只有在对矩形取消编组之后，才能使用属性检查器中用于原始矩形的编辑和存储选项。

对矩形取消编组之后，不能使用属性检查器更改矩形的圆度。但是，可以使用矢量工具更改矩形的圆度。



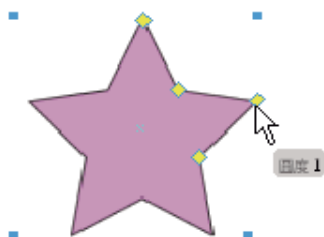
对矩形取消编组之前，属性检查器中的笔触选项。



对矩形取消编组之后，属性检查器中的笔触选项。

自动形状

与其它对象组不同，自动形状除了具有对象组手柄外，还具有菱形控制点。拖动某个控制点只会改变与其关联的可视化属性。大多数控制点都带有工具提示，描述它们会如何影响自动形状。



“自动形状”工具按预设方向创建形状。例如，“箭头”工具按水平方向绘制箭头。同样，对于“星形”自动形状，单击并在垂直方向上下拖动左控制点以更改点的数量。可以使用其它控制点修改光线的“锐度”和“深度”。

有关更改方向的信息，请参阅第 41 页的“[使对象和选区发生变形和扭曲](#)”。

“自动形状”工具

箭头 任意比例的普通箭头，以及直线或弯曲曲线。

箭线 可以使用细直的箭线快速访问常用箭头（只需单击该线的任一端即可）。

斜切矩形 带有切角的矩形。

倒角矩形 带有倒角的矩形（边角在矩形内部成圆形）。

连接线形 三段连接线形，例如那些用来连接流程图或组织图的元素的线条。

面圈形 实心圆环。

L 形 直角形状。

度量工具 以像素或英寸为单位来表示关键设计元素尺寸的普通箭线。

饼形 饼图。

圆角矩形 带有圆角的矩形。

智能多边形 有 3 到 25 条边的正多边形。

螺旋形 开口式螺旋形。

星形 具有 3 到 25 个点的星形。

绘制自动形状

1 在“工具”面板的“矢量”部分，从弹出菜单中选择“自动形状”工具。

2 执行下列操作之一：

- 拖动画布以绘制形状。
- 单击画布以按形状的默认大小放置形状。

为自动形状添加阴影

“添加阴影”命令基于所选对象的尺寸在对象下面添加阴影。阴影实际上是自动形状，它包含用于控制其外观的控制点。例如，您可以按住 **Shift** 并拖动方向控制点将其移动方向限制为 45 度角。单击方向控制点可将阴影重设为原始形状。“添加阴影”命令会自动将新阴影形状下移一个级别。除非您仅将此命令应用于当前层顶部的一个对象，否则，阴影会出现在所选对象的上部。

1 选择画布上的对象。

2 选择“命令”>“创作”>“添加阴影”。

3 （可选）若要对阴影进行更改，请执行以下任意操作：

- 拖动方向控制点以限制其按 45 度角的方向移动。
- 单击方向控制点以重设阴影（其大小将与原始形状相同）。
- 按住 **Control** 或 **Command** 并单击方向控制点仅重设 x 轴。
- 双击“透视”控制点仅重设阴影的宽度。

精确更改自动形状的属性

使用“自动形状属性”面板，可以对选定的自动形状进行精确的数字控制或者向文档中插入另一个自动形状。

注：此面板仅支持出现在“工具”面板中的自动形状。它不支持第三方自动形状或“形状”面板（“窗口”>“自动形状”）中的自动形状。

可以更改的属性取决于自动形状的类型。

- 1 向文档中插入一个自动形状。
- 2 选择“窗口”>“自动形状属性”。
- 3 调整属性。



对于“矩形”形状，您可以锁定形状的边角，使对一个顶角所做的更改影响所有四个角。您也可以分别更改每个顶角的属性。

- 4 若要应用更改，请按 Tab 或 Enter。

若要进一步调整画布上的自动形状，请使用控制点。“自动形状属性”面板中的相应值将动态更新。

使用控制点更改自动形状的属性

选择“自动形状”，然后使用黄色控制点来调整自动形状的属性。



控制点的名称揭示了其功能。若要查看名称，请将鼠标放在控制点上，直到出现一个工具提示。

调整箭头自动形状

- 若要调整箭头的锥度和锐度，请拖动“箭头”和“箭头大小”控制点。
- 若要调整箭尾的宽度、高度、厚度和边角圆度，请拖动具有相应名称的控制点。



若要创建弯箭头，请向左或向右拖动宽度或高度控制点。

调整箭线自动形状

- 若要遍历箭头选项，请单击线形任一端的控制点。
- 若要延长或缩短线形，请拖动控制点。

调整斜切矩形、倒角矩形和圆角矩形自动形状

- 若要一起调整矩形的所有边角，请拖动边角控制点。
- 若要调整矩形的单个边角，请按住 Alt（在 Windows 中）或 Option（在 Mac OS 中）并拖动某个边角控制点。
- 若要在不影响边角的情况下调整矩形的大小，请拖动“拖动以调整大小”控制点。
- 若要将矩形的所有边角转换为另一种类型，请单击任何边角控制点。
- 若要将单个边角转换为另一种类型，请按住 Alt（在 Windows 中）或 Option（在 Mac OS 中）并单击任何边角控制点。

调整连接线形自动形状

- 若要移动起点或终点，请拖动连接线形起点或终点处的控制点。
- 若要重新定位相交线，请拖动水平位置控制点。
- 若要调整所有边角，请拖动边角控制点。

- 若要调整单个边角，请按住 **Alt**（在 Windows 中）或 **Option**（在 Mac OS 中）并拖动某个边角控制点。

调整面圈形自动形状

面圈形自动形状最初具有三个控制点。对于您添加的每个新部分，**Fireworks** 都会添加一个用于调整大小或拆分该新部分的控制点。

- 若要添加某些部分，请按住 **Alt**（在 Windows 中）或 **Option**（在 Mac OS 中）并拖动面圈形状外圆上的“添加 / 拆分部分”控制点。
- 若要删除某个部分，请拖动面圈形状外圆上的“添加 / 拆分部分”控制点，以定义要保留在画布上的面圈形状部分。
- 若要调整内径大小，请拖动内径控制点。
- 若要将内径设置为零，请单击“重置半径”控制点。

调整 L 形自动形状

- 若要更改某个部分的高度或宽度，请拖动两个高度 / 宽度控制点中的一个。
- 若要调整边角圆度，请拖动边角半径控制点。

调整度量工具自动形状

- 若要更改度量部分的长度或角度，请拖动线形任一端的控制点。
- 若要将单位从像素改为英寸，请按住 **Ctrl**（在 Windows 中）或 **Command**（在 Mac OS 中）的同时拖动线形任一端的控制点。
- 若要延长或缩短度量区域的边界线，请拖动数字度量值任一侧的控制点。



在创建界面规格时，度量工具很有帮助。若要隐藏度量尺寸，请单击“层”面板中的眼睛图标。

调整饼形自动形状

饼形自动形状最初具有三个控制点。对于您添加的每个新部分，**Fireworks** 都会添加一个用于调整大小或拆分该新部分的控制点。

- 若要添加某些部分，请按住 **Alt**（在 Windows 中）或 **Option**（在 Mac OS 中）并拖动饼形外圆上的“拖动以分段”控制点。
- 若要调整饼形切片的大小，请拖动饼形外圆上的“拖动以分段”控制点。
- 若要将饼形重置为一个切片，请单击“重置”控制点。

调整智能多边形自动形状

- 若要调整多边形的大小或旋转多边形，请拖动缩放 / 旋转控制点。若要仅旋转，请按住 **Alt**（在 Windows 中）或 **Option**（在 Mac OS 中）并拖动缩放 / 旋转控制点。
- 若要添加或删除某些部分，请拖动这些部分的控制点。
- 若要更改边数，请拖动边的控制点。
- 若要将多边形拆分为段，请按住 **Alt**（在 Windows 中）或 **Option**（在 Mac OS 中）并拖动边的控制点。
- 若要调整内侧多边形的大小，请拖动内侧多边形的控制点。
- 若要重置内侧多边形，请单击“重置内侧多边形”控制点。

调整螺旋形自动形状

- 若要调整圈数，请拖动螺旋形的控制点。
- 若要使螺旋形状呈开口或闭合状，请单击开放 / 封闭螺旋形控制点。

调整星形自动形状

- 若要更改边数，请拖动点的控制点。
- 若要调整凹点，请拖动凹点的控制点。
- 若要调整顶点，请拖动凸点的控制点。
- 若要调整凸点或凹点的圆度，请拖动相应的“圆度”控制点。

使用其它自动形状

“自动形状”面板中包含其它比“工具”面板中的自动形状更为复杂的自动形状。可以通过将这些自动形状从“自动形状”面板拖到画布上来将它们放在您的绘图中。

- 1 选择“窗口”>“自动形状”显示“自动形状”面板。
- 2 将一个自动形状预览图形从“自动形状”面板拖到画布中。
- 3 （可选）通过拖动自动形状的任何控制点来编辑该自动形状。

将新的自动形状添加到 Fireworks

添加 Adobe® Fireworks® Exchange 网站上新的自动形状。新的自动形状将出现在“自动形状”面板中或“工具”菜单中。

还可以通过编写 JavaScript 代码向 Fireworks 中添加新的自动形状。有关详细信息，请参阅扩展 Fireworks。

- 1 选择“窗口”>“自动形状”显示“自动形状”面板。
- 2 从“选项”菜单中，选择“获取更多自动形状”。
- 3 在 Exchange 网站中，按照屏幕上的说明添加新形状。

自由变形形状

通过绘制和编辑矢量路径几乎可以创建任何形状的矢量对象。


用“矢量路径”工具绘制自由变形路径

“矢量路径”工具（位于“钢笔”工具弹出菜单中）与使用毛毡笔尖记号笔或蜡笔相似。

“矢量路径”工具包含各种刷子笔触类别，包括“喷枪”、“毛笔”、“炭笔”、“蜡笔”和“非自然”。每个类别通常具有一种笔触选择，如“加亮标记”和“暗色标记”、“油漆泼溅”、“竹子”、“缎带”、“五彩纸屑”、“3D”、“牙膏”和“丙稀颜料”。

尽管笔触看起来像颜料或墨水，但每个笔触都包含矢量对象的点和路径。这意味着您可以使用几种矢量编辑技术的任何一种来更改笔触形状。更改路径形状后，笔触将被重新绘制。还可使用“矢量路径”工具修改现有刷子笔触以及向所绘制的所选对象添加填充。

请参阅第 99 页的“应用颜色、笔触和填充”。

- 1 从“钢笔”工具弹出菜单中，选择“矢量路径”工具 .

- 2 (可选) 在“属性”检查器中设置笔触属性和“矢量路径”工具选项。(可选) 为了更精确地对路径进行平滑处理, 请从“矢量路径”工具“属性”检查器的“精度”弹出菜单中选择所需的数字。选择的数字越高, 出现在绘制的路径上的点数就越多。
- 3 拖动以进行绘制。若要将路径限制为水平或垂直线, 请在拖动时按住 **Shift**。
- 4 释放鼠标按钮以结束路径。若要闭合路径, 请将指针返回到路径起始点, 然后释放鼠标按钮。

通过用“钢笔”工具绘制点来绘制自由变形路径

绘制点与绘制“连接点”图片相似。当您使用“钢笔”工具单击每个点时, **Fireworks** 会自动从上次单击的点绘制矢量对象的路径。

除了使用直线段连接各个点以外, “钢笔”工具还可绘制根据数学公式推导的平滑曲线段, 也就是贝赛尔曲线。每个点的类型(角点或曲线点) 决定相邻的曲线是直线还是曲线。



可通过拖动各个点来修改直线和曲线路径段。可通过拖动点手柄来进一步修改曲线路径段。还可通过转换各个点来将直线路径段转换为曲线路径段 (反之亦然)。

使用直线段绘制路径

- 1 在“工具”面板中, 选择“钢笔”工具。
- 2 (可选) 选择“编辑”>“首选参数”(在 Windows 中) 或选择“Fireworks”>“首选参数”(在 Mac OS X 中), 选择“编辑”选项卡上的其中一个选项, 然后单击“确定”。

显示钢笔预览 预览下一次单击将产生的直线段。

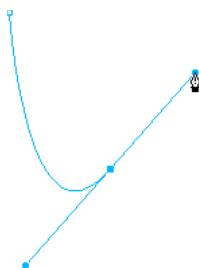
显示实心点 在您绘制的同时显示实心点。

- 3 单击画布以放置第一个角点。
 - 4 移动指针, 然后单击以放置下一个点。
 - 5 继续绘制点。直线段将连接点与点之间的每个间隙。
 - 6 执行下列操作之一:
 - 双击最后一个点结束路径并使其成为开口路径。
 - 选择其它工具结束路径并使其成为开口路径。
- 注: 如果您从另一个工具 (“文本”工具除外) 返回到“钢笔”工具, **Fireworks** 会在您下次单击时继续绘制该对象。
- 若要闭合该路径, 请单击所绘制的第一个点。闭合路径的起点和终点相同。
- 注: 由路径重叠自身构成的回路不是闭合路径。只有在同一点开始和结束的路径才是闭合路径。

使用曲线段绘制路径

- 1 在“工具”窗格中, 选择“钢笔”工具。
- 2 单击以放置第一个角点。

- 3 移动到下一个点的位置，然后拖动以产生一个曲线点。在您每次拖动时，Fireworks 都将线段扩展到新点。



- 4 继续绘制点。如果拖动一个新点，即可产生一个曲线点；如果只单击，则产生一个角点。



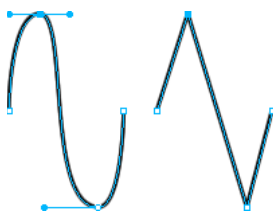
在绘制的过程中，您可以临时切换到“部分选定”工具以更改点的位置和曲线的形状。在使用“钢笔”工具拖动点或点手柄时，请按 **Ctrl**（在 Windows 中）或 **Command**（在 Mac OS 中）。

- 5 执行下列操作之一：

- 若要使路径成为开口路径，请双击最后一个点或者选择另一个工具。当您从某些工具返回到“钢笔”工具时，Fireworks 会在您下一次单击时继续绘制该对象。
- 若要闭合该路径，请单击所绘制的第一个点。闭合路径的起点和终点相同。

将路径段转换为直线点或曲线点

直线路径段在角点处相交。曲线路径段包含曲线点。

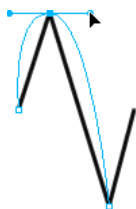


可通过转换点将直线段转换为曲线段，反之亦然。

将角点转换为曲线点

- 在“工具”面板中，选择“钢笔”工具。
- 在所选路径上单击一个角点，然后将指针从该点拖走。

手柄将扩展，并使临近段变弯。



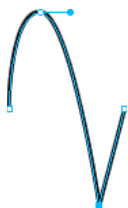
注：若要编辑点的手柄，请在“钢笔”工具处于活动状态时选择“部分选定”工具或者按 **Ctrl**（在 Windows 中）或 **Command**（在 Mac 中）。

将曲线点转换为角点


- 1 在“工具”面板中，选择“钢笔”工具。
- 2 在所选路径上单击一个曲线点。



手柄将缩短，同时相邻段将伸直。



使用点和点手柄编辑自由变形路径

使用“工具”面板中的“部分选定”工具可以选择多个点。在使用“部分选定”工具选择点之前，请使用“指针”或“部分选定”工具或者通过在“层”面板中单击它的缩略图来选择路径。

在所选路径上选择特定点

- ❖ 使用“部分选定”工具，执行以下任一操作：
 - 单击一个点，或按住 Shift 并依次单击多个点。



- 在要选择的点周围拖动。

在所选路径上插入点

向路径中添加点使您能够控制特定的路径段。

- ❖ 使用“钢笔”工具，在路径上不是点的任何位置单击。

从所选路径中删除点

从路径中删除点可更改路径形状或简化编辑。

❖ 执行下列操作之一：

- 使用“钢笔”工具单击所选对象上的角点。
- 使用“钢笔”工具双击所选对象上的曲线点。
- 使用“部分选定”工具选择一个点，然后按 **Delete** 或 **Backspace**。

移动点

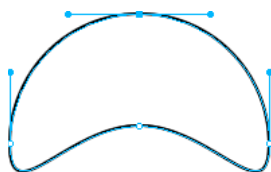
❖ 用“部分选定”工具拖动所需的点。

更改直线路径段

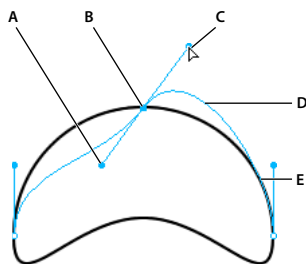
- 1 使用“指针”或“部分选定”工具选择路径。
- 2 使用“部分选定”工具单击某个点。
选定的角点显示为实心的蓝色方形。
- 3 拖动该点或使用箭头键将该点移动到一个新位置。

更改曲线路径段的形状

- 1 使用“指针”或“部分选定”工具选择路径。
- 2 使用“部分选定”工具单击某个曲线点。
选定的曲线点显示为一个实心蓝色方形。点手柄从该点扩展。

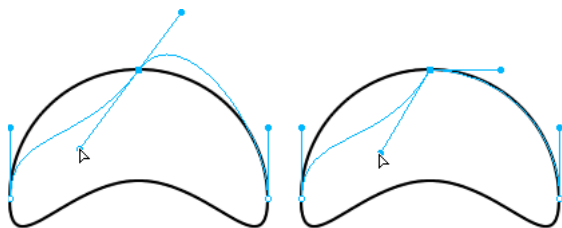


- 3 将手柄拖到一个新位置。若要将手柄移动的方向限制为 45° 角，请在拖动时按 **Shift**。
蓝色的路径预览显示当您释放鼠标按钮时将绘制新路径的位置。



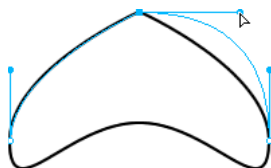
A. 点手柄 B. 选定的点 C. “部分选定”指针 D. 路径预览 E. 路径

例如，如果向下拖动左侧点手柄，则右侧点手柄将上升。按 **Alt** 并拖动手柄可使它独立移动。



调整角点的手柄

- 1 使用“部分选定”工具选择某个角点。
- 2 按住 **Alt** 并拖动（在 Windows 中）或按住 **Option** 并拖动（在 Mac OS 中），以显示它的手柄并使相邻段弯曲。



使用“部分选定”工具拖动角点手柄以编辑相邻路径段

扩展及合并自由变形路径

可使用“钢笔”工具继续绘制现有的开口路径及合并路径。

继续绘制现有的开口路径

- 1 在“工具”面板中，选择“钢笔”工具。
- 2 单击结束点并继续绘制路径。

合并两个开口路径

当连接两个路径时，最顶层路径的笔触、填充和滤镜属性将成为新合并的路径的属性。

- 1 选择“工具”面板中的“钢笔”工具。
- 2 单击其中一个路径的端点。
- 3 将指针移动到另一个路径的端点并单击。

自动结合相似的开口路径

可以将一个开口路径与另一个具有相似笔触和填充特性的路径结合在一起。

- 1 选择一个开口路径。
- 2 选择“部分选定”工具，将该路径的端点拖到距离相似路径的端点几个像素以内。

复合形状

创建复合形状

创建一个具有简单矢量路径（如矩形、椭圆形）和其它矢量路径的复合形状。复合形状的单个对象可以来回移动，并且在组合之后可以使用部分选定工具进行编辑。在复合形状模式中，所有新矢量对象将在图层面板中添加到相同对象。要将对象添加到其他对象，请使用“正常”按钮退出该模式。

可以通过执行下列操作之一创建复合形状：





- 创建一个矢量，选择复合形状操作（如添加和去除）并绘制其它矢量。
- 创建多个矢量并使用复合形状操作。

创建多个矢量对象之后应用复合形状

1 选择要作为复合形状一部分的所有对象。您选择的任何开放式路径都会自动关闭。

2 在工具调色板中选择一个矢量工具（矩形、椭圆形、钢笔或矢量路径）。

3 在“属性”检查器中选择下列选项之一。





- 添加 / 联合 
- 去除 / 打孔 
- 交集 
- 裁切 

对于打孔操作，当合并其余对象时对添加的最后一个对象进行打孔操作。使用“修改”>“合并路径”的打孔操作工作方式相同。

创建多个矢量对象之前应用复合形状

1 创建一个矢量对象。

2 在“属性”检查器中选择下列选项之一。

- 添加 / 联合 
- 去除 / 打孔 
- 交集 
- 裁切 

3 在第一个对象上绘制其它对象以获得所需的效果。

将复合形状转换为合成路径

将复合形状转换为合成路径之后，不能移动和编辑单个对象。

❖ 若要将复合形状转换为合成路径，请单击“合并”按钮。

特殊的矢量编辑技术

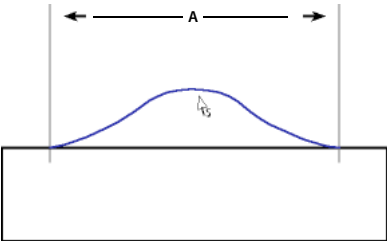
除了拖动点和点手柄以外，您还可使用几个 **Fireworks** 工具直接对矢量对象进行编辑。您还可使用路径操作通过组合或更改现有路径来创建新形状。而且，可以使用“路径”面板获得对路径相关命令的快速访问。

使用矢量工具进行编辑

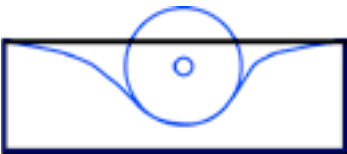
“矢量”工具出现在“工具”面板中。

使用“自由变形”工具使矢量对象弯曲和变形

使用“自由变形”工具可以直接对矢量对象执行弯曲和变形操作，而不是对各个点执行操作。您可以推动或拉伸路径的任何部分而不管点的位置如何。在您更改矢量对象的形状时，Fireworks 会添加、移动或删除路径上的点。



“自由变形”工具拉伸路径段；A 表示指定的长度



“自由变形”工具推动路径段

在所选路径上移动指针时，该指针将根据它相对于所选路径的位置更改为推动或拉伸指针。您可以更改推动或拉伸指针的大小。

指针	含义
	“自由变形”工具正在使用。
	“自由变形”工具正在使用，且拉伸指针正处于拉伸所选路径的位置。
	“自由变形”工具正在使用，且拉伸指针正在拉伸所选路径。
	“自由变形”工具正在使用，且推动指针处于活动状态。
	“更改区域形状”工具正在使用，且更改区域形状指针处于活动状态。从内圆到外圆的区域表示减弱的强度。

注：“自由变形”工具还能够响应 Wacom 或其它兼容绘图板的笔触压力。

拉伸所选路径

当指针位于路径的正上方时，您可以拉伸路径。

- 1
- 在“工具”面板中，选择“自由变形”工具。
- 2
- 将指针放在所选路径的正上方。
- 3
- 拖动路径。

推动所选路径

当指针不在路径的正上方时，您可以推动路径。

- 1 在“工具”面板中，选择“自由变形”工具。
- 2 将指针稍稍偏离路径。
- 3 向路径拖动以推动该路径。轻推所选路径使之变形。

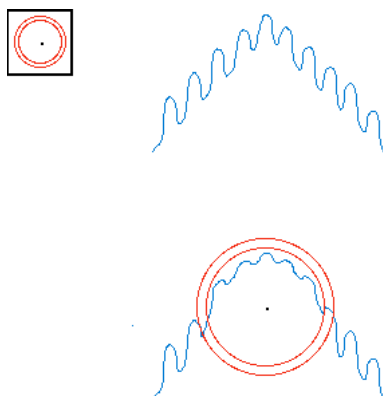
更改推动指针的大小

❖ 执行下列操作之一：

- 在按住鼠标按钮的同时，按向右箭头键或 2 键以增加指针的宽度。
- 在按住鼠标按钮的同时，按向左箭头键或 1 键以减小指针的宽度。
- 若要设置指针大小（用像素表示），并设置指针所影响的路径段的长度，请取消选择文档中的所有对象，然后在“属性”检查器的“大小”框中输入一个范围从 1 到 500 的值。

使用“更改区域形状”工具使所选路径扭曲

“改造”工具拉伸更改区域形状指针外圆内所有选定路径的区域。



指针的内圆是工具的全强度边界。内外圆之间的区域以低于全强度的强度更改路径的形状。指针的外圆决定指针的引力拉伸。可以设置它的强度。

注：“更改区域形状”工具还能够响应 Wacom 或其它兼容绘图板的笔触压力。

- 1 从“自由变形”工具弹出菜单中，选择“更改区域形状”工具。
- 2 穿越路径进行拖动以重绘路径。

更改“更改区域形状”指针的大小

❖ 执行下列操作之一：


- 在按住鼠标按钮的同时，按向右箭头键或 2 键以增加指针的宽度。
- 在按住鼠标按钮的同时，按向左箭头键或 1 键以减小指针的宽度。
- 若要设置指针大小（用像素表示），并设置指针所影响的路径段的长度，请取消选择文档中的所有对象，然后在“属性”检查器的“大小”框中输入一个范围从 1 到 500 的值。

设置更改区域形状指针的内圆的强度

❖ 在“属性”检查器的“强度”框中输入一个范围从 1 到 100 的值，以指定指针的潜在强度的百分比。百分比越高，强度越大。

使用“重绘路径”工具重绘或扩展所选路径段

在使用“重绘路径”工具时，路径的笔触、填充和效果特性将得以保留。

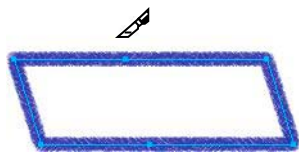
- 1 从“钢笔”工具弹出菜单中，选择“重绘路径”工具 .
- 2 (可选) 通过从“属性”检查器的“精度”框中的弹出菜单中选择一个数字，可以更改“重绘路径”工具的精度级别。数字越大，出现在路径上的点数就越多。
- 3 在路径的正上方移动指针。
- 4 拖动以重绘或扩展路径段。
- 5 释放鼠标按钮。


通过使用“路径洗刷”工具改变压力和速度来更改路径的外观

通过使用不同的压力或速度，可以更改路径的笔触属性。若要指定这些属性中的哪个属性受“路径洗刷”工具的影响，请使用“编辑笔触”对话框的“敏感度”选项卡。您还可指定影响这些属性的压力和速度的数量。

有关设置“编辑笔触”对话框中的选项的详细信息，请参阅第 107 页的“[应用和更改笔触](#)”。

使用“刀子”工具将一个路径切为多个路径



- 1 在“工具”面板中，选择“刀子”工具 。
注：对 Wacom 钢笔使用橡皮擦将自动选择“刀子”工具。
- 2 执行下列操作之一：
 - 跨越路径拖动指针。
 - 单击路径。
- 3 取消选择该路径。

通过路径操作进行编辑

您可以使用“修改”菜单中的路径操作通过组合或更改现有路径来创建新形状。对于某些路径操作，所选路径对象的堆叠顺序将定义操作的执行方式。

有关如何排列所选对象堆叠顺序的信息，请参阅第 48 页的“[堆叠对象的顺序](#)”。

注：使用路径操作可从受影响的路径中删除所有压力和速度信息。

从两个开口路径创建一个连续路径

- 1 在“工具”面板中，选择“部分选定”工具。
- 2 选择两个开口路径上的两个端点。
- 3 选择“修改”>“合并路径”>“接合”。

创建复合路径

- 1 选择两个或多个开口或闭合的路径。

- 2 选择“修改”>“合并路径”>“接合”。

分离复合路径

- 1 选择复合路径。
- 2 选择“修改”>“合并路径”>“拆分”。

将所选的闭合路径组合为一个封闭整个原始路径区域的路径

- ❖ 选择“修改”>“合并路径”>“联合”。所得到的新路径具有位于最下面的对象的笔触和填充属性。

将路径转换为选取框选区

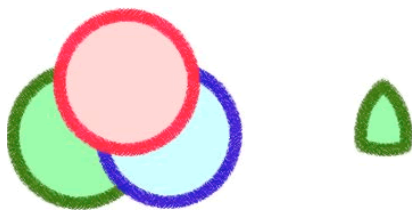
您可以将矢量形状转换为位图选区，然后使用位图工具编辑新的位图。

- 1 选择一个路径。
- 2 选择“修改”>“将路径转换为选取框”。
- 3 在“将路径转换为选取框”对话框中，为所需的选取框选择一种“边缘”设置。
- 4 如果您在“边缘”设置中选择“羽化”，请指定要使用的羽化量的值。
- 5 单击“确定”。

注：将路径转换为选取框会删除所选的路径。若要更改此默认设置，请选择“编辑”>“首选参数”>“编辑”，然后取消选择“转换为选取框时删除路径”设置。

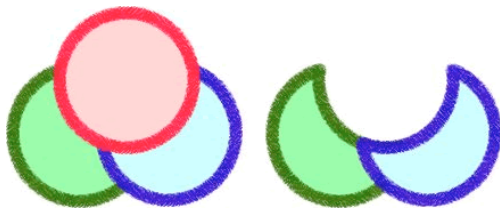
从其它对象的交集创建对象

- ❖ 选择“修改”>“合并路径”>“交集”。所得到的新路径具有位于最下面的对象的笔触和填充属性。



删除路径对象的某些部分

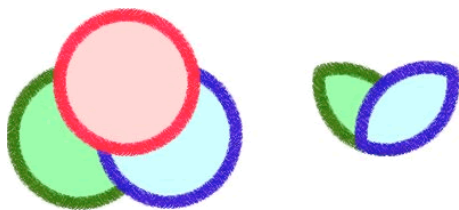
您可以删除所选路径对象的某些部分，这些部分是由排列在其前面的另一个所选路径对象的重叠部分定义的。



- 1 选择用于定义要删除区域的路径对象。
- 2 选择“修改”>“排列”>“移到最前”。
- 3 按住 Shift 并添加到要从中删除某些部分的路径对象的选区。
- 4 选择“修改”>“合并路径”>“打孔”。

裁剪路径

您可以使用另一个路径的形状来裁剪路径。前面或最上面的路径定义裁剪区域的形状。



- 1 选择用于定义要裁剪区域的路径对象。
- 2 选择“修改”>“排列”>“移到最前”。
- 3 按住 **Shift** 并添加到要裁剪的路径对象的选区。
- 4 选择“修改”>“合并路径”>“裁切”。

所得到的路径对象具有位于最下面的对象的笔触和填充属性。

简化路径

“简化”命令将根据您指定的数量删除路径上多余的点。一条直线上两个以上的点或者恰好重叠的点就属于多余的点。

- 1 选择“修改”>“改变路径”>“简化”。
- 2 输入一个简化量，然后单击“确定”。

简化路径可增加 **Fireworks** 修改路径的范围，以减少该路径上的点数。

扩展所选对象的笔触

可以将所选路径的笔触转换为闭合路径。结果是原路径的一个轮廓，该轮廓不包含填充并且具有与原对象的填充相同的笔触属性。



注：扩展与自身相交的路径的笔触可产生有趣的结果。如果原始路径包含填充，则路径的相交部分在笔触扩展后不会包含填充。

- 1 选择“修改”>“改变路径”>“扩展笔触”。
- 2 设置最终的闭合路径的宽度。
- 3 选择一种边角类型。
- 4 如果选择转角，则设置转角限制（即转角自动变为斜角的点）。转角限制是转角长度与笔触宽度的比例。
- 5 选择一个结束端点选项，然后单击“确定”。

收缩或扩展路径

- 1 选择“修改”>“改变路径”>“伸缩路径”。

- 2 选择收缩或扩展路径的方向：
 - 内部 收缩路径。
 - 外部 扩展路径。
- 3 设置原始路径与收缩或扩展路径之间的宽度。
- 4 选择一种边角类型。
- 5 如果选择转角，则设置转角限制。
- 6 单击“确定”。

使用“路径”面板编辑路径

若要提高路径编辑任务的速度，请使用“路径”面板（“窗口”>“其它”>“路径”）中的下列工具。



有关详细信息，请参阅 http://www.adobe.com/go/learn_fw_designguide_cn

第 7 章：使用文本

在 Adobe® Fireworks® 中，可以使用通常只有复杂的桌面排版应用程序才提供的许多功能，其中包括使用不同的字体和字号以及调整字距、间距、颜色、字顶距和基线。您可以随时编辑文本（即使在应用动态滤镜之后也是如此），而且可以从 Adobe Photoshop® 文档中导入可编辑的文本。

输入文本

使用“属性”检查器中的“文本”工具 **T** 和选项可以在图形中输入文本、设置文本格式和编辑文本。

注：如果“属性”检查器已最小化，双击检查器栏可查看所有文本属性。

文本对象会自动以与您键入的文本匹配的名称保存。可以在“属性”检查器的“文本”框中或者在“层”面板中的对象面板缩略图中更改所指定的名称。

可以使用 **T** 图标识别层面板中的文本对象。

更多帮助主题

第 265 页的“[文字首选参数](#)”

创建和移动文本块

Fireworks 文档中的文本均显示在一个文本块（带有手柄的矩形）内。文本块可以是自动调整大小的块，也可以是固定宽度的块。

- 自动调整大小的文本块在您键入时沿水平方向扩展，在您删除文本时沿水平方向收缩。当使用“文本”工具在画布上单击并开始键入时，默认情况下会创建自动调整大小文本块。
- 固定宽度文本块使您可以控制折行文本的宽度。当使用“文本”工具拖动以绘制文本块时，默认情况下会创建固定宽度文本块。
- 当文本块中的文本指针处于活动状态时，文本块的右上角会显示一个空心圆或空心正方形。圆形表示自动调整大小文本块；正方形表示固定宽度文本块。双击右上角可在两种文本块之间切换。

- 1 选择“文本”工具。

- 2 选择文本特性。

- 3 创建文本块：

- 若要创建自动调整大小的文本块，请在文档中单击要从此处开始创建自动调整大小文本块的位置。
- 若要创建固定宽度的文本块，请通过拖动来创建文本块。若要在拖动鼠标创建文本块时移动文本块，请在按住鼠标按钮的同时，按住空格键，然后将文本块拖到另一个位置。

- 1 键入文本。

- 2 （可选）高亮显示文本块中的文本并重新设置其格式。

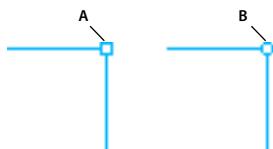
- 3 （可选）若要移动文本块，请将其拖到新的位置。

- 4 执行下列操作之一：

- 在文本块外部单击。
- 选择“工具”面板中的另一个工具。

- 按 Esc。

更改自动调整大小文本块和固定宽度文本块



固定宽度文本块和自动调整大小文本块

A. “固定宽度”指示器 B. “自动调整大小”指示器

- 若要将某个文本块更改为固定宽度文本块或自动调整大小文本块，请在该文本块内双击，然后双击该文本块右上角的圆形或正方形。
- 若要通过调整大小将所选文本块更改为固定宽度文本块，请拖动调整大小手柄。
- 若要将多个文本块更改为固定宽度，请选中这些文本块，然后选择“命令”>“文本”>“设置宽度”。
- 若要将固定宽度的文本块更改为自动调整大小，请选中这些文本块，然后选择“命令”>“文本”>“切换固定宽度”。

文本溢出指示符

当文本超过文本块或路径的可容纳空间时，将显示文本溢出指示符。有关详细信息，请参阅 http://www.firework-szone.com/g-2-565_cn。

选择文本

选择单词或段落

- ❖ 在某个单词内双击可选择该单词，单击三次可选择整个段落。

选择某个段落中的一部分文本

- ❖ 若要选择某个段落中的一部分文本，请按 Shift 并多次选择文本部分。

选择具有相似属性的文本

- ❖ 若要选择具有相似属性的文本，请按 Alt (Win)/Option (Mac OS) 并双击具有指定属性的单词。会自动选择文本块中与属性匹配的所有单词。

例如，如果想选择具有粗体字体的所有单词，请按 Alt (Win)/Option (Mac OS) 并双击一个具有粗体字体的单词。会自动选择文本块中具有粗体字体的所有单词。

向上一个选取范围中添加具有不同属性的文本

- ❖ 可以向以前选择的文本中添加包含不同属性集的文本。选定具有粗体字体的文本之后，按 Alt+Shift/Option+Shift 并双击一个斜体单词。现在选择了具有粗体字体的单词以及具有斜体字体的单词。

向现有选取范围中添加文本

- ❖ 若要向现有选取范围中逐个添加单词，请先在该文本内单击，然后按 Alt+Shift/Option+Shift 并单击进行添加。

从多次选择的文本中取消选择文本

- ❖ 若要从多个选中的文本中取消选择个别文本，请按 Alt/Option 并单击特定的已选文本。

设置文本格式和编辑文本

在编辑文本时，“属性”检查器提供的方式最为快捷，并且提供了更为详细的编辑控制。除了使用“属性”检查器，还可以使用“文本”菜单中的命令。

有关文本命令的详细信息，请参阅 <http://www.fireworkszone.com/page-2-4-1-566.html>。

重要说明：在一个文本编辑会话中所做的更改仅构成一个“撤消”操作。如果在编辑文本时选择“编辑”>“撤消”，将会撤消自您双击文本块编辑其内容以来所做的每一个文本编辑操作。

1 执行下列操作之一选择要更改的文本：

- 使用“指针”工具或“部分选定”工具单击文本块从而将其全部选中。若要同时选择多个块，请在选择各个块时始终按住 Shift。
- 使用“指针”工具或“部分选定”工具双击文本块，然后高亮显示一段文本。
- 使用“文本”工具在文本块内单击，然后高亮显示一段文本。

2 更改文本或字体。字号以磅为度量单位。

3 执行下列操作之一：

- 在文本块外部单击。
- 选择“工具”面板中的另一个工具。
- 按 Esc。

关于字体

字体是由一组具有相同粗细、宽度和样式的字符（字母、数字和符号）构成的完整集合，如 10 点 Adobe Garamond 粗体。

字形（通常称为文字系列或字体系列）是由具有相同整体外观的字体构成的集合，它们是专为一起使用而设计的，如 Adobe Garamond。

字体样式是字体系列中单个字体的变体。通常，字体系列的罗马体或普通（实际名称因字体系列而异）是基本字体，其中可能包括一些文字样式，如常规、粗体、半粗体、斜体和粗体斜体。

对 CJK 语言字体而言，字体样式名称通常是由粗细变化决定的。例如，日文字体 Kozuka-Mincho Std 包括 6 种粗细：特细、细、常规、中等、粗体以及特粗。显示的字体样式名称取决于字体制造商。每种字体样式都是一个独立文件。如果尚未安装字体样式文件，则无法从“字体样式”中选择该字体样式。

除系统上安装的字体之外，还可以创建以下文件夹并使用安装到这些文件夹中的字体：

Windows Program Files/Common Files/Adobe/Fonts

Mac OS Library/Application Support/Adobe/Fonts

如果在本地 Fonts 文件夹中安装了 Type 1、TrueType、OpenType 或 CID 字体，则相应的字体将只出现在 Adobe 应用程序中。

预览字体


可以在属性检查器的“字体”菜单中预览某一字体。可以关闭预览功能，或更改“文字”首选项中的字体名称或字体样本的磅值。

指定字体大小

1 选择要更改的字符或文字对象。如果未选择任何文本，字体大小则会应用于您所创建的新文本。

2 请执行以下任一操作：


- 在“字符”面板或“控制”栏中，设置“字体大小”选项。
- 从“文字”>“大小”菜单中选取一个大小。如果选取“其它”，则可以在“字符”面板中键入新的大小。

 您可以在“首选项”对话框中更改文字的度量单位。Fireworks 中没有此选项。

提供缺少的字体

❖ 请执行以下任一操作：

- 将缺少的字体安装到系统中。
- 使用字体管理应用程序激活缺少的字体。
- 将缺少的字体放置到 **Fonts** 文件夹（位于应用程序文件夹）中。该文件夹中的字体仅适用于该应用程序。对于 Mac OS，可以将字体安装到“HD”>“库”>“ApplicationSupport”>“Adobe”>“Fonts”文件夹中。安装到此处的字体只能由 Adobe 产品使用。

 如果无法访问缺少的字体，请搜索并替换缺少的字体。

选择字体系列和样式


可以使用“属性”检查器或“文本”菜单来选择字体系列和样式。

更多帮助主题

第 265 页的“[文字首选参数](#)”

用“属性”检查器选择字体系列和样式

- 1 从“字体”菜单中选择一个系列。如果您的计算机上装有某个字体的多个副本，则会在该字体名称后面出现一个缩写：(T1) 表示 PostScript 字体，(TT) 表示 TrueType 字体，(OT) 表示 OpenType 字体。

 在 Windows 中，可以通过在框中键入字体名称来选择字体系列和样式。在键入时，将出现以该字母开头的第一个字体或样式的名称。继续键入，直到出现正确的字体或样式名称为止。

- 2 若要选择字体样式，请执行下列操作之一：

- 从“属性”检查器中的“样式”菜单中选择已安装的样式。
- 如果字体系列中不包括样式，请单击“仿粗体”、“仿斜体”或“下划线”按钮来应用模拟样式。

用“文本”菜单选择字体系列和样式

❖ 选择“文本”>“字体”>[family]>[style]。如果该字体系列中不包括样式，请从“文本”>“样式”菜单中选择“普通”、“仿粗体”、“仿斜体”或“下划线”。

(Windows)：在菜单中键入字体名称以搜索该字体。

将文本更改为大写

可以将选定文本更改为大写。

❖ 选择“命令”>“文本”>“大写”。

将文本更改为小写

可以将选定文本更改为小写。

- ❖ 选择“命令”>“文本”>“小写”。

将文本更改为句首大写

可以将选定文本更改为首字母大写。

- ❖ 选择“命令”>“文本”>“首字母大写”。

插入换行符

可以使用 Shift+Enter 插入换行符。

撤消文本更改

在编辑文本模式中，撤消更改 (ctrl + z) 适合于各个编辑工作，只要您处于编辑模式即可。在退出该模式之后提交更改，在此之后撤消更改不会影响文本编辑。

插入特殊字符

- 1 在创建完文本块后，在文本块内部要插入特殊字符的位置单击。
- 2 选择“窗口”>“其它”>“特殊字符”，然后选择要插入的字符。

插入占位符文本

可以插入没有任何特定含义的占位符文本块。通过此选项可将文本块 (lorem ipsum) 置于画布中。

- ❖ 选择“命令”>“文本”>“Lorem Ipsum”。

注：还可以使用 Lorem Ipsum 随机文本生成器扩展快速向您的模型中添加占位符文本。此扩展可从以下网址获取：

http://www.adobe.com/go/learn_fw_randomtextgenerator_cn。

向文本应用颜色

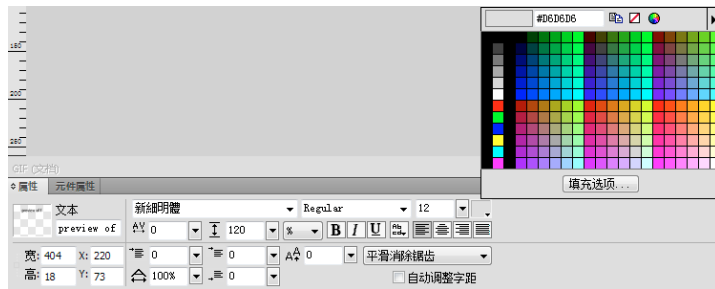
- 默认情况下，文本为黑色，并且没有笔触。可以更改所选文本块中全部文本的颜色，或者更改某个文本块中所有高亮显示文本的颜色。另外，还可以将笔触和动态滤镜添加到所选文本块内的所有文本，但是不能添加到文本块中的高亮显示文本。
- 在文本块之间切换时，“文本”工具将保留当前文本颜色。
- 当您编辑文本块内的文本时，应用于文本块的笔触特性和动态滤镜会进行更新，但是这些更新不会应用于新文本块。
- “文本”工具所保留的当前文本颜色与其它工具的填充颜色无关。在使用填充颜色并返回到“文本”工具时，填充颜色会恢复为最近的“文本”工具设置，而笔触会重设为“无”。

请参阅第 95 页的“[将笔触、填充和滤镜文本属性另存为样式](#)”。

设置所选文本块中文本的颜色

- ❖ 执行下列操作之一：

- 在“属性”检查器中单击“填充颜色”框，并从颜色弹出窗口中选择一种颜色。或者，在任一颜色弹出窗口处于打开状态时，使用滴管指针从屏幕上的任意位置采集颜色。



“填充颜色”框

- 在“工具”面板中,单击“填充颜色”框旁边的图标,然后从颜色弹出窗口中选择一种颜色。或者,在“填充颜色”框的弹出窗口处于打开状态时,使用滴管从屏幕上的任意位置采集颜色。

注:当您把笔触应用到文本块中的高亮显示文本时,将自动选择整个文本块。

设置行间距和字母间距

字距微调功能可以增大或减小某些字母组合之间的间距 (用百分比表示),从而改善它们的外观。在显示文本时,自动字距微调功能使用字体的字距微调信息。字距调整功能会增加或减小选定字符之间的间距。

在 Fireworks CS5 中,字距微调 and 跟踪行为与 CS3 中一样。可以通过将光标放置在某个单词中并更改值来更改字距微调 and 跟踪。

从旧版本 (CS3 和以前版本) 导入的文本外观保持不变。但是字距微调 and 跟踪值会改变。这是因为自 Fireworks CS3 以后就更改了 Adobe 文本引擎



若要禁用自动字距微调功能,请在“属性”检查器中取消选择“自动调整字距”。

字顶距确定段落中相邻行之间的距离。字顶距的度量单位可以是像素,也可以是行的基线之间的间隔 (以磅值表示) 的百分比。有关 Fireworks 如何使用 Adobe 文本引擎 (ATE) 渲染文本元素的概述,请参阅 Arun Kaza 的文章

http://www.adobe.com/go/learn_fw_textengine_cn。

更多帮助主题

第 265 页的“[文字首选参数](#)”

设置字距微调或字距调整

1 执行下列操作之一选择要进行字距微调的文本:

- 使用“文本”工具在两个字符之间单击或者高亮显示要更改的字符。
- 使用“指针”工具选中整个文本块。按住 Shift 并单击可选中多个文本块。

2 选择要为其设置间距的字符,然后执行下列操作之一:

- 在“属性”检查器中,拖动“字距调整”弹出滑块或在框中输入一个百分比。
0 表示正常的字间距。正值会使字母之间分得更开。而负值则会使字母比较靠近。
- 在按住键盘上的 Ctrl (在 Windows 中) 或 Command (在 Mac OS 中) 的同时按向左箭头键或向右箭头键。
向左箭头键以 1% 的幅度缩小字母间距,而向右箭头键会以 1% 的幅度使字母离得更远。



在按住 Shift 和 Ctrl (在 Windows 中) 或者 Shift 和 Command (在 Mac OS 中) 的同时,按向左箭头键或向右箭头键能以 10% 为增量调整字间距。

设置所选文本的字顶距



“属性”检查器中的字顶距选项

1 执行下列操作之一：

- 在“属性”检查器中，拖动“字顶距”弹出滑块或在框中输入一个值。默认值是 100%。
- 在按住键盘上的 **Ctrl**（在 Windows 中）或 **Command**（在 Mac OS 中）的同时，按向上箭头键（增加间距）或向下箭头键（减小间距）。



在按住 **Shift** 和 **Ctrl**（在 Windows 中）或者 **Shift** 和 **Command**（在 Mac OS 中）的同时，按向上箭头键或向下箭头键能以 10 为增量调整字顶距。

2 若要更改字顶距的单位类型，请从“字顶距单位”弹出菜单中选择 % 或 PX（像素）。

设置文本方向和对齐方式

设置文本方向

可以将整个文本块设置为水平或垂直方向。多行垂直文本从右向左排列，反映亚洲语言顺序。

1 单击“属性”检查器中的“文本方向”按钮 .

2 选择方向选项：

水平方向从左向右 默认设置。

垂直方向从右向左 将文本设置为垂直方向，从上向下排列。以回车符分隔的多行文本会以列的形式显示，并且列将从右向左排列。



若要反转文本方向以获得特殊效果，请使用“扭曲”工具并拖动边手柄。

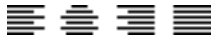
设置文本对齐方式

对齐方式确定了文本段落相对于其文本块边缘的位置。默认情况下，水平文本为左对齐。

垂直文本可以与文本块的顶部或底部对齐、在文本块中居中，或同时与顶部和底部的边缘对齐。

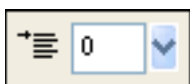
1 选中文本。

2 单击“属性”检查器中的某个对齐方式按钮。

当高亮显示文本或选中某个文本块时，其对齐方式控件  会显示在“属性”检查器中。

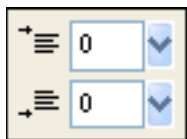
设置段落缩进和间距

- ❖ 若要使文本缩进，请在“属性”检查器中，拖动“段落缩进”弹出滑块或在文本框中输入一个值（用像素表示）。



“属性”检查器中的段落缩进选项

- ❖ 若要设置段落之前和之后的间距量，请在“属性”检查器中，拖动“段前空格”或“段后空格”弹出滑块，或者在文本框中输入值。



“属性”检查器中的段落间距选项

应用文本效果

对文本边缘进行平滑处理

对所选文本的边缘进行平滑处理称为消除锯齿。消除锯齿将使文本的边缘混合在背景中，从而使大字体的文本更清楚易读。消除锯齿会应用到给定文本块的所有字符。



原始文本；进行平滑处理之后

❖ 在“属性”检查器中，从“消除锯齿”弹出菜单中选择一个选项：

不消除锯齿 禁用文本平滑处理功能

匀边消除锯齿 在文本的边缘和背景之间产生强烈的过渡

强力消除锯齿 在文本的边缘和背景之间产生非常强烈的过渡，同时保持文本字符的形状并增强字符细节区域的表现

平滑消除锯齿 在文本的边缘和背景之间产生柔和的过渡

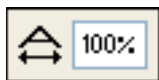
自定义消除锯齿 提供以下专家级的消除锯齿控制项：

- **采样过度** 确定用于在文本边缘和背景之间产生过渡的细节量
- **锐度** 确定文本边缘和背景之间过渡的平滑程度
- **强度** 确定将多少文本边缘混合到背景中

注：在 Fireworks 中打开时，矢量文件中的文本已消除锯齿。

调整所选字符的字符宽度

❖ 在“属性”检查器中，拖动“水平缩放”弹出滑块或在文本框中输入一个值。拖动滑块使值高于 100% 会扩展字符的宽度或高度，而如果低于 100%，则会减小字符的宽度或高度。默认值为 100%。

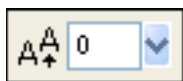


“属性”检查器中的“水平缩放”选项

将文本的接近度更改为与基线对齐

基线调整确定了文本位于其自然基线之上或之下多大距离，如下标和上标字符。如果不存在基线调整，文本即位于基线上。基线调整以像素为度量单位。

Non ^{est} quod _{contemnas} hoc studendi genus.



“属性”检查器中的“基线调整”选项

- ❖ 在“属性”检查器中，拖动“基线调整”弹出滑块或在文本框中输入一个值，以指定 **Fireworks** 应将下标或上标文本放在多低或多高的位置。输入正值将创建上标字符，输入负值将创建下标字符。

将笔触、填充和滤镜文本属性另存为样式

可以将笔触、填充和滤镜应用到所选文本块中的文本，然后将这些文本属性另存为样式。创建文本之后，它会在 **Fireworks** 中保持可编辑性。当编辑文本时，笔触、填充、滤镜以及样式都会自动更新。



应用了笔触、填充、滤镜以及样式的文本

- 1 创建文本对象并应用所需的属性。应用“样式”面板中的任何样式，即使它不是文本样式也是如此。
- 2 选中文本对象。
- 3 从“样式”面板的“选项”菜单中选择“新建样式”。
- 4 选择样式属性并对新样式进行命名。

更多帮助主题

第 265 页的“[文字首选参数](#)”

将文本附加到路径

除了使用矩形文本块外，还可以绘制路径并向其附加文本。文本将顺着路径的形状排列。文本和路径都是可编辑的。

将文本附加到路径后，该路径会暂时失去其笔触、填充以及滤镜属性。您随后应用的任何笔触、填充和滤镜属性都将应用到文本，而不是路径。如果之后您将文本从路径分离出来，该路径会重新获得其笔触、填充以及滤镜属性。

注：如果将含有硬回车或软回车的文本附加到路径，可能会产生意外结果。

当文本的数量超过某个路径之内或之外的空间时，会出现一个图标，该图标指示无法容纳的多余文本。删除过多的文本或调整该路径的大小以容纳多余文本。当容纳所有文本时该图标会消失。

将文本附加到路径并编辑文本

- 若要将文本附加到路径的外围，请按住 **Shift** 并选择文本对象和路径，然后选择“文本”>“附加到路径”。
- 若要将文本块放到路径之内，请按住 **Shift** 并选择文本对象和路径，然后选择“文本”>“附加到路径内”。
- 若要将文本从所选路径分离出来，请选择“文本”>“从路径分离”。
- 若要编辑附加到路径的文本，请用“指针”或“部分选定”工具双击路径文本对象，或者使用“文本”工具并单击来选择文本。
- 若要编辑路径的形状，请使用“部分选定”工具选择路径文本对象，然后拖动部分选定的点以改变路径的形状。

注：您也可以使用“贝塞尔钢笔”工具编辑路径。在编辑路径上的点时，文本将自动沿着路径排列。

更改文本在路径上的方向

绘制路径时的顺序决定了附加在该路径上的文本的方向。例如，如果自右至左绘制路径，则附加的文本会反向颠倒显示。



附加在从右向左绘制的路径上的文本

- ❖ 选择“文本”>“方向”，然后选择某个方向。



沿路径旋转的文本



在路径上垂直排列的文本



沿路径垂直倾斜的文本



沿路径水平倾斜的文本

- 若要反转所选路径上文本的方向，请选择“文本”>“倒转方向”。
- 若要移动附加到路径的文本的起始点，请选择该路径文本对象，然后在“属性”检查器中的“文本偏移”文本框中输入一个值。

在路径中附加文本

可以将文本附加到矢量对象。文本包含在矢量边界内。文本和矢量对象将保持可编辑状态。在路径中附加文本时，路径中的区域确定可见的文本数量。

- 1 在画布上选择相应的文本和矢量对象。
- 2 选择“文本”>“附加到路径内”。

将文本转换为路径

先将文本转换为路径，然后就像对待任何矢量对象那样，编辑字母的形状。对于已转换为路径的文本，可以使用所有的矢量编辑工具。

注：不能像对待文本那样编辑转换后的文本。

- 若要转换文本，请选择“文本”>“转换为路径”。
- 若要单独编辑转换后的文本字符路径，请使用“部分选定”工具选择转换后的文本，或者选择转换后的文本并选择“修改”>“取消组合”。
- 若要用路径组（通过将文本转换为路径的方式创建）创建复合路径，请选择该路径组，然后选择“修改”>“取消组合”，然后选择“修改”>“合并路径”>“接合”。

对文本块进行变形

可以用对其它对象进行变形处理的方式对文本块进行变形。可以对文本进行缩放、旋转、倾斜和翻转，从而创建独特的文本效果。

大幅度的变形会使文本难以阅读。当文本块的变形处理导致文本被调整大小或缩放时，所得到的字体大小会在选择文本时显示在“属性”检查器中。

更多帮助主题

第 265 页的“[文字首选参数](#)”

固定文本

可以将文本转换为复合矢量对象。将文本转换为矢量对象后，无法再编辑该文本。由于字符结合在一起形成了复合对象，因此必须先拆分合并的路径，然后才能单独编辑这些字符。

- 若要固定文本，请选择“命令”>“文本”>“固定”。
- 若要将合并的路径拆分为可单独编辑的字符，请使用部分选定工具或选择“修改”>“合并路径”>“拆分”。

导入文本

Fireworks 仅支持 ASCII 文本，当打开 Unicode 文本文件或将其导入 Fireworks 时文本会显示为乱码。将其导入 Fireworks 之前请将 Unicode 文本转换为 ASCII。或者，复制 ASCII 文本，然后将其粘贴到 Fireworks。

- 若要从 Adobe Photoshop 或 Adobe Illustrator® 导入文本，请导入 Photoshop 或 Illustrator 文件，或将文本复制到 Fireworks。

最多可以从 Fireworks 或其它应用程序中复制 8000 个字符的文本。



默认情况下，从 Photoshop 和 Illustrator 导入的文本将在 Fireworks 中保留其所有属性。但是，可以将 Photoshop 文本作为位图图像导入。（请参阅第 265 页的“[Photoshop 导入和打开首选参数](#)”。）

- 若要使用 RTF（丰富文本格式）和 ASCII（纯文本）格式导入文本，请将其复制到 Fireworks 中。还可以选择“文件”>“打开”或“文件”>“导入”并导航到某个文件。（导入的 ASCII 文本将设置为当前的填充颜色和默认字体，高度为 12 像素。）

所缺字体的替换字体

当您在 Fireworks 中打开文档时，如果该文档含有计算机上未安装的字体，则您可以选择替换这些字体，或维持它们的外观。

对于包含计算机上不可用字体的文本，默认情况下，替换字体为 **Myriad Pro**。使用“首选项”对话框更改该设置。

维持外观 将文本替换为一个位图图像，该图像可描绘文本在使用原来字体时的外观。您仍然可以编辑文本，但在这样做时，Fireworks 会用系统上已安装的字体替换位图图像。编辑可能会导致文本的外观发生变化。

替换缺少字体 替换文档中的字体。您可以编辑并保存文本。当该文档在含有原始字体的计算机上再次打开时，Fireworks 能记起并使用原始字体。

更多帮助主题

第 265 页的“[文字首选参数](#)”

选择替换字体

- 1 打开一个包含缺少字体的文档，然后从“改变缺少字体”列表中选择缺少的字体。

2 执行下列操作之一：

- 从“更改为”列表中选择一种替换字体。
- 单击“无更改”会将缺少的字体保持原样。

下一次当您打开含有相同缺少字体的文档时，“缺少字体”对话框中会包含您已选的字体。

检查文本的拼写

检查文本的拼写

1 选中一个或多个文本块。如果未选中文本块，**Fireworks** 将在整个文档中进行拼写检查。

2 选择“文本”>“检查拼写”。

自定义拼写检查

1 选择“文本”>“拼写设置”，或者单击“检查拼写”对话框中的“设置”按钮。

2 在“拼写设置”对话框中选择所需的选项：

- 选择一个或多个语言词典。
- 通过单击“个人词典路径”文本框旁边的文件夹图标来选择自定义词典。
- 单击“编辑个人词典”按钮，然后添加、删除或修改列表中的词语，对自定义词典进行编辑。
- 选择希望包括在拼写检查中的词语类型。

第 8 章：应用颜色、笔触和填充

Adobe® Fireworks® 具有大量用来组织、选择和应用颜色的选项。

应用颜色

激活、删除或交换笔触和填充

激活笔触或填充以确定受颜色调整影响的属性。重设笔触颜色和填充颜色以应用在“首选参数”对话框中指定的默认值。

激活笔触颜色或填充颜色

❖ 在“工具”面板的“颜色”部分中，单击“笔触颜色”或“填充颜色”框左侧的图标。

注：“颜料桶”工具使用“填充颜色”框中显示的颜色来填充像素选区和矢量对象。



“工具”面板中的“笔触颜色”和“填充颜色”框以及颜色弹出窗口

将笔触颜色和填充颜色重设为默认值


❖ 单击“工具”面板或混色器中的“设置默认笔触 / 填充色”按钮。

删除选定对象中的笔触和填充

❖ 单击“工具”面板的“颜色”部分中的“没有描边或填充”按钮。若要将不活动的特性设置为“无”，请再次单击“没有描边或填充”按钮。

注：也可以通过下面任一方法删除填充或笔触：单击任意“填充颜色”或“笔触颜色”弹出窗口中的“透明”按钮，或者从“属性”检查器的“填充选项”或“笔触选项”弹出菜单中选择“无”。

交换填充颜色和笔触颜色

❖ 单击“工具”面板或混色器中的“交换笔触 / 填充色”按钮 。

应用和组织样本

在“样本”面板中，不仅可以选择笔触和填充颜色，还可以查看、更改、创建和编辑样本组。

将样本颜色应用于所选对象的笔触或填充

- 1 单击“工具”面板或“属性”检查器中“笔触颜色”或“填充颜色”框旁边的图标，使之进入活动状态。
- 2 选择“窗口”>“样本”。
- 3 单击样本对所选对象的笔触或填充应用颜色。

选择、更改或添加样本组

可以轻松切换到其它默认样本组或创建自己的样本组。还可以从另存为 ACT 或 GIF 格式的调色板文件中导入自定义样本。

❖ 可以从“样本”面板的“选项”菜单中选择所需的样本组。

注：选择“彩色立方体”将返回到默认样本组。

- 若要选择自定义样本组，请从“样本”面板的“选项”菜单中选择“替换样本”，定位到该文件夹，然后选择所需的文件。
- 若要从外部调色板中添加样本，请从“样本”面板的“选项”菜单中选择“添加样本”，定位到该文件夹，然后选择 ACT 或 GIF 调色板文件。

添加或替换“样本”面板中的颜色

注：选择“编辑”>“撤消”并不会撤消样本添加或删除操作。

- 1 从“工具”面板中选择“滴管”工具。
- 2 从“属性”检查器的“取样”弹出菜单中选择要取样的像素数目：“1 像素”、“3x3 平均”或“5x5 平均”。
- 3 在任何打开的 Fireworks 文档窗口内单击任意位置以采集颜色。
 - 若要添加颜色，请将滴管指针的末端移动到“样本”面板中最后一个样本之后的空白位置。
 - 若要替换样本颜色，请按住 Shift 并将指针放在“样本”面板中的样本上。
- 4 单击该样本可添加或替换它。



当您在颜色弹出窗口的“选项”菜单中选择“接近网页安全色”时，使用滴管指针选取的任何非网页安全色都将改为最接近的网页安全色。

删除样本

❖ 若要删除样本，请按住 Ctrl（在 Windows 中）或 Command（在 Mac OS 中），将指针放在样本上，然后单击。

清除样本或对样本进行排序

- 若要清除整个样本面板，请从“样本”面板的“选项”菜单中选择“清除样本”。
- 若要按颜色值对样本进行排序，请从“样本”面板的“选项”菜单中选择“按颜色排序”。

在混色器中创建和修改颜色

使用“混色器”（“窗口”>“混色器”）可以查看和更改处于活动状态的笔触颜色和填充颜色。

默认情况下，混色器将 RGB 颜色标识为十六进制值，显示红 (R)、绿 (G)、蓝 (B) 颜色成份的十六进制颜色值。十六进制 RGB 值是基于从 00 到 FF 的值范围来计算的。

颜色模式	颜色表示模式
RGB	红色、绿色和蓝色的值，其中每个成份都是一个 0 到 255 之间的值。0-0-0 表示黑色，255-255-255 表示白色。
十六进制	红色、绿色和蓝色的 RGB 值，其中每个成份都有一个从 00 到 FF 的十六进制值。00-00-00 表示黑色，FF-FF-FF 表示白色。
HSB	色相、饱和度和亮度的值。色相有一个从 0 到 360 度的值，而饱和度和亮度有一个从 0% 到 100% 的值。
CMY	青色、洋红色和黄色的值，其中每个成份均有一个从 0 到 255 的值。0-0-0 表示白色，255-255-255 表示黑色。
灰度等级	黑色所占的百分比。单个黑色 (K) 成份有一个从 0% 到 100% 的值，其中 0 表示白色，100 表示黑色，两者之间的值为灰度阴影。

可以从混色器的“选项”菜单中选择替换颜色模式。当前颜色的成份值随每个新颜色模式而改变。

 尽管 CMY 是一个颜色模式选项，但直接从 Fireworks 中导出的图形并不适合打印。若要使导出的 Fireworks 图形适于打印，请将它们导入到 Adobe Illustrator、Adobe Photoshop 或 Adobe FreeHand 中。有关详细信息，请参阅这些应用程序的文档。

将颜色应用于选定的矢量对象

- 1 在“混色器”中，单击“笔触颜色”或“填充颜色”框旁边的图标。
- 2 将指针移到颜色栏上，然后单击。

选取颜色

- 1 取消选择所有对象，以防在混合颜色时对对象进行不必要的编辑操作。
- 2 单击“笔触颜色”或“填充颜色”框
- 3 从混色器的“选项”菜单中选择一种颜色模式。
- 4 若要指定颜色值，请在颜色成份文本框中输入值、使用弹出滑块或者从颜色栏中选取颜色。

浏览颜色模式

- ❖ 按住 Shift 并单击混色器底部的颜色栏。

注：混色器中的选项并不改变。

使用系统颜色选取器创建颜色

- 1 单击任何颜色框。
- 2 从任意颜色弹出窗口的“选项”菜单中选择“Windows OS”或“Mac OS”。
- 3 从系统颜色选取器中选择一种颜色。

使用“调色板”面板管理颜色

❖ 若要打开“调色板”面板，请选择“窗口”>“其它”>“调色板”。



为任何颜色值查找最近的网页安全色

- 1 在“调色板”面板的“选择器”选项卡上单击“填充颜色”框。
- 2 若要采集颜色，请使用滴管指针在任何 Fireworks 文档窗口中的任意位置单击。

最近的网页安全色出现在活动填充颜色框中的颜色下面。

注：还可以使用“选择器”选项卡在不同的颜色模式（如 RGB 和 CMYK）之间转换颜色并选择用来显示颜色的模式。

创建和交换调色板

- 1 选择“调色板”面板中的“混色器”选项卡。
- 2 使用面板底部的五个填充颜色框来设置文档的四种基准颜色。
- 3 如果需要，可使用面板右下角的 HSB 色轮来修改调色板。
- 4 若要在文档中尝试两种不同的调色板，请单击面板左侧的“调色板 2”，然后选择第二个调色板的基准颜色。
- 5 若要在两个调色板之间来回切换，请单击两个“替换颜色”图标。

注：交换调色板功能可替换矢量元素中的填充、笔触和渐变，而不是位图元素或图形元件中的填充、笔触和渐变。

导出调色板

- 1 选择要导出的调色板（调色板 1 或调色板 2）。
- 2 单击“导出为位图”图标，以将调色板导出为位图文件；或单击“导出为颜色表”图标，以将调色板导出为 ACT 文件。

创建颜色渐变系列

- 1 选择“调色板”面板中的“混合器”选项卡。
- 2 使用面板底部的填充颜色框来选择开始颜色和终止颜色。
- 3 使用“步骤”弹出滑块来选择系列中的步骤数。

注：若要查看颜色的十六进制值，请将指针放在任何颜色样本上。

创建共享调色板

如果您编辑多个具有限定调色板的图像，则可以导出一个包含这些图像中所有颜色的共享调色板。若要创建共享调色板，所有图像都必须位于同一文件夹中。

- 1 选择“命令”>“网页”>“创建共享调色板”。
- 2 指定要在共享调色板中包含的最大颜色数目。
- 3 单击“浏览”以指定包含这些图像的文件夹，并单击“确定”。

从颜色弹出窗口中选择颜色

单击任意颜色框时，会有一个类似于“样本”面板的颜色弹出窗口打开。

为颜色框选择一种颜色

- 1 单击所需的颜色框。
- 2 执行下列操作之一：
 - 若要将样本应用于颜色框，请单击所需的样本。
 - 若要将颜色应用于颜色框，请用滴管指针单击屏幕上任意位置的颜色。
 - 若要使笔触或填充变为透明，请在弹出窗口中单击“透明”按钮。

显示当前的“调色板”面板样本组

- ❖ 从颜色弹出窗口的“选项”菜单中选择“样本面板”。

在颜色弹出窗口中显示不同的样本组

- ❖ 从颜色弹出窗口的“选项”菜单中选择一个样本组。

注：在此处选择样本组并不影响“样本”面板。

从颜色弹出窗口中采集颜色

当颜色弹出窗口打开时，指针变为一个几乎可从屏幕的任何位置吸取颜色的特殊滴管。此过程就是所谓的取样。

- 1 单击任何颜色框。
- 2 在 Fireworks 工作区的任意位置单击，为颜色框选择和应用一种颜色。



按住 Shift 并单击可以选择一种网页安全色。

识别颜色值

除混色器和颜色弹出窗口以外，还可以使用“信息”面板识别颜色值。

查看文档任何部分的颜色值

- ❖ 执行下列操作之一：
 - 使用“混色器”或颜色弹出窗口。
 - 使用“信息”面板。单击“滴管”工具，选择“窗口”>“信息”，然后将指针移动到包含要查看的颜色的对象上（仅限于 Windows）。

查看活动笔触颜色或填充颜色的颜色值

❖ 执行下列操作之一：

- 对于 RGB 或其它颜色系统值，选择“窗口”>“混色器”。
- 单击一个颜色框以打开颜色弹出窗口并查看窗口顶部的十六进制值。
- 将指针放在颜色框上并阅读工具提示（仅限于 Windows）。

注：默认情况下，颜色的 RGB 值出现在“信息”面板和“混色器”中。它的十六进制值出现在颜色弹出窗口中。

显示另一个颜色模式的颜色信息

❖ 从“信息”面板的“选项”菜单或混色器的“选项”菜单中选择另一种颜色模式。

通过抖动来模拟网页安全色和透明度

在使用非网页安全色时，会应用网页抖动填充。这样，您将能够在用网页安全调色板导出时接近不改变或抖动的网页安全色。

若要创建透明外观，请应用“透明”抖动填充选项。在透明对象中，网页背景透过透明网页抖动填充的每个其它像素显示出来。

注：网页抖动会增加文件大小。



两种网页安全色可产生网页抖动填充。

应用网页抖动填充

- 1 选择一个包含非网页安全色的对象。
- 2 从“属性”检查器的“填充选项”弹出菜单中选择“网页抖动”。
- 3 在“属性”检查器中，单击“填充颜色”框以显示“填充选项”弹出窗口。

该对象的非网页安全色出现在“源”颜色框中。两种网页安全抖动颜色出现在右侧的颜色框中。网页抖动出现在对象上并成为活动的填充颜色。

注：将网页抖动填充的边缘设置为“消除锯齿”或“羽化”将产生非网页安全色。

- 4 在弹出窗口的外部单击将其关闭。

应用透明抖动填充

- 1 选择要应用透明填充的对象。
- 2 从“属性”检查器的“填充选项”弹出菜单中选择“网页抖动”。
- 3 在“属性”检查器中，单击“填充颜色”框以显示“填充选项”弹出窗口。
- 4 选择“透明”。

画布上的对象将变为半透明或透明色。

- 5 在弹出窗口的外部单击将其关闭。

- 6 将对象导出为 GIF 或 PNG 文件，然后选择“索引色透明”或“Alpha 通道透明度”。有关详细信息，请参阅第 212 页的“[使区域透明](#)”。

注：并非所有浏览器都支持 PNG 文件。

保存样本

保存样本组

- ❖ 若要保存选定的取样颜色，请添加这些颜色，从“样本”面板的“选项”菜单中选择“保存样本”，然后选择一个文件名和目录。

将样本保存为 ASE 文件

ASE 文件包含颜色，可以跨应用程序（如 Photoshop、Illustrator 和 InDesign）交换这些颜色。可以通过共享 ASE 文件在其它应用程序中共享在一个应用程序中创建的颜色。

Fireworks 支持 RGB 和 CMYK 颜色空间。忽略属于其它颜色空间的样本。将 CMYK 样本转换为 RGB 值，然后导入到 Fireworks 中。但是，不明确显示有关从 CMYK 转换到 RGB 的样本信息。

将样本保存为 ASE 文件

- 1 在“样本”面板中打开要保存的样本集。
- 2 在“样本”面板的选项中，选择“保存样本”。
- 3 输入样本文件的名称并保存该文件。

从其它 CS 应用程序导入样本

- 1 在“样本”面板中打开样本集。
- 2 在“样本”面板的选项中，选择“添加样本”。

Kuler 面板

关于 Kuler 面板

Kuler™ 面板是访问由在线设计人员社区所创建的颜色组、主题的入口。您可以使用它来浏览 Kuler™ 上的数千个主题，然后下载其中一些主题进行编辑或包括在您自己的项目中。您还可以使用 Kuler 面板来创建和存储主题，然后通过上载与 Kuler 社区共享这些主题。

Adobe Photoshop® CS5、Adobe Flash® Professional CS5、Adobe InDesign® CS5、Adobe Illustrator® CS5 和 Adobe Fireworks® CS5 均包含 Kuler 面板。这些产品的法文版本中不提供该面板。

有关“Kuler”面板的视频，请访问 www.adobe.com/go/lrvid4088_xp_cn。

有关 Kuler 和色彩灵感的信息，请访问 Veerle Pieters 的博客
http://veerle.duoh.com/blog/comments/adobe_kuler_update_and_color_tips/。

浏览主题

在线浏览主题需要 Internet 连接。

搜索主题

1 选择“窗口”>“扩展功能”>“Kuler”，然后选择“浏览”面板。

2 请执行以下任一操作：

- 在搜索框中，输入主题、标记或创建者的名称。

注：在搜索时，请只使用字母数字字符（Aa-Zz、0-9）。

- 从结果上方的弹出菜单中选择选项可过滤搜索结果。

在线查看 Kuler 上的主题

1 在“浏览”面板中，选择一个搜索结果中的主题。

2 单击主题右侧的三角形并选择“在 Kuler 在线查看”。

存储常用的搜索

1 在“浏览”面板中选择第一个弹出菜单中的“自定”选项。

2 在打开的对话框中，输入搜索项并存储。

要运行搜索时，请从第一个弹出菜单中选择所需的搜索项。

要删除已保存的搜索，请在弹出菜单中选择“自定”选项。然后清除您要删除的搜索，并单击“保存”。

使用主题

您可以使用 Kuler 面板来创建或编辑主题，并将它们包括在您的项目中。

注：在 Illustrator 中，您使用“编辑颜色 / 重新着色图稿”对话框而非“创建”面板来创建和编辑主题。有关详细信息，请参见 Illustrator 帮助。

将主题添加到应用程序的“色板”面板中

1 在“浏览”面板中，选择要使用的主题。

2 单击主题右侧的三角形并选择“添加到色板面板”。

也可以单击“将所选主题添加到色板”按钮从“创建”面板添加主题。

编辑主题

1 在“浏览”面板中，查找要编辑的主题，然后双击搜索结果中的主题。主题在“创建”面板中打开。

2 在“创建”面板中，使用您决定使用的工具来编辑主题。有关详细信息，请参阅下面的“创建面板工具”主题。

3 请执行以下任一操作：

- 单击“保存主题”按钮以保存您的主题。
- 单击面板底部的“添加到色板面板”按钮，将主题添加到应用程序的“色板”面板。
- 单击面板底部的“上载”按钮，将主题上载到 Kuler 服务。

创建面板工具

“创建”面板提供了多种用于创建主题或编辑主题的工具。

- 从“选择规则”弹出菜单中选择协调规则。颜色协调规则将基色用作生成颜色组中的颜色的基础。例如，如果选择蓝色基色和“补色”颜色协调规则，则将使用基色（蓝色）及其补色（红色）创建一个颜色组。


- 选择自定义规则创建一个使用自由调整的主题。
- 处理色轮中的颜色。进行调整的同时，选定的协调规则继续管理为颜色组生成的颜色。
- 移动色轮旁边的“亮度”滑块以调节颜色亮度。
- 沿色轮周围拖动“基色”标记（最大的双环颜色标记）以设置基色。也可以调整对话框底部的颜色滑块来设置基色。
- 将颜色组中的其它四种颜色之一设置为基色。选择颜色色板并单击颜色组下方的靶心按钮。
- 将主应用程序的前景色 / 背景色或笔触颜色 / 填充颜色设置为基色。单击颜色组下方的前两个按钮中的一个按钮。
- 选择颜色色板并单击颜色组下方的“删除颜色”按钮以从颜色组删除颜色。选择一个空的颜色色板并单击“添加颜色”按钮以添加新的颜色。
- 选择新的协调规则或移动色轮中的标记以尝试不同的颜色效果。
- 双击颜色组中的任一色板，设置应用程序中的现用颜色（前景色 / 背景色或笔触颜色 / 填充颜色）。如果应用程序没有现用的颜色功能或选定的颜色功能，则 Kuler 面板会设置相应的前景色或填充颜色。

应用笔触和填充

应用和更改笔触

您可以完全控制每个刷子的细微差别，包括墨量、笔尖大小和形状、纹理、边缘效果和方向。可以在创建对象之前或之后应用对笔触属性进行的更改。铅笔图标表示“工具”面板、“属性”检查器和混色器中的“笔触颜色”框。

跨文档和应用程序会话保留所选对象的笔触设置、笔触类别以及笔触名称。在当前会话的新文档中创建对象或重新打开 Fireworks 之后，使用上次选择的笔触设置。在会话中这些设置保持不变。

 若要将笔触应用于位图对象，请使用“Photoshop 动态效果”并选择“笔触”属性。（请参阅第 115 页的“应用动态滤镜”。）

更改选定对象的笔触属性

执行下列操作之一：

- 从“属性”检查器的“笔触种类”弹出菜单的笔触属性中进行选择。
- 从“笔触种类”弹出菜单中选择“笔触选项”以查看更多的选项，然后从这些笔触属性中进行选择。


更改绘制工具的笔触颜色

- 1 按 Ctrl+D（在 Windows 中）或 Command+D（在 Mac OS 中）取消选择所有对象。
- 2 在“工具”面板中选择绘制工具。
- 3 单击“工具”面板或“属性”检查器中的“笔触颜色”框。
- 4 选择一种颜色并通过拖动该颜色来绘制对象。

注：新创建的笔触采用当前显示在“笔触颜色”框中的颜色。

从所选对象中删除笔触属性

执行下列操作之一：

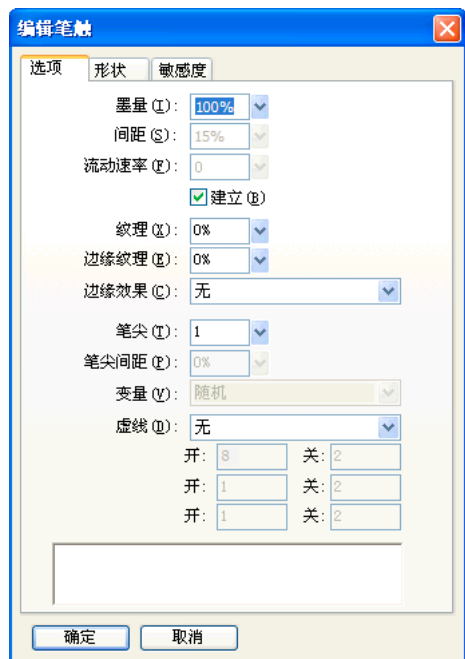
- 从“属性”检查器或“笔触选项”弹出窗口中的“笔触种类”弹出菜单中选择“无”。
- 单击“工具”面板或“属性”检查器中的“笔触颜色”框，然后单击“透明”按钮 .

对齐笔触

在属性检查器中使用针对笔触的对齐方式选项。（将笔触对齐到中心、将笔触对齐到内部以及将笔触对齐到外部。“属性检查器”中的“对齐方式”图标有助于快速访问这些选项。

创建和编辑自定义笔触

可以使用“编辑笔触”对话框更改特定的笔触特性。



打开“编辑笔触”对话框

执行下列操作之一：

- 1 在属性检查器中单击“编辑笔触”。
- 2 每个选项卡都显示着当前刷子的当前设置。通过逐渐变细或变淡或者从左向右发生其它变化的笔触，当前的压力敏感度和速度敏感度设置反映在预览中。

设置常规刷子笔触选项

- 1 在“选项”选项卡上，设置墨量、间距和流动速率。较高的流速会像喷枪一样产生随时间的推移而流动的刷子笔触。
- 2 选择刷子笔触选项：
 - 若要重叠刷子笔触以产生致密的笔触，请选择“建立”。
 - 若要设置笔触纹理，请更改“纹理”选项。数值越大，纹理越明显。
 - 若要设置边缘纹理，请在“边缘纹理”文本框中输入一个数字，然后从“边缘效果”弹出菜单中选择一种边缘效果。
 - 设置所需的刷子笔触的笔尖数。对于多个笔尖，请输入“笔尖间距”值并选择颜色变化方法。
 - 若要选择点线或虚线，请从“虚线”弹出菜单中选择一个选项。
 - 若要设置点线的短划线长度和间距，请使用三组“开”和“关”文本框来分别控制第一、第二和第三节短划线。
- 3 单击“确定”。

修改刷子笔尖

- 1 在“形状”选项卡上，选择“正方形”得到方形笔尖，或者取消选择它得到圆形笔尖。
- 2 输入刷子笔尖大小、边缘柔度和、笔尖方向和笔尖角度的值。
- 3 单击“确定”。

注：Fireworks 包含在您使用 Wacom 压敏绘图板和钢笔时微调由速度和压力控制的笔触属性的笔触设置。可以选择使用钢笔控制的笔触属性。

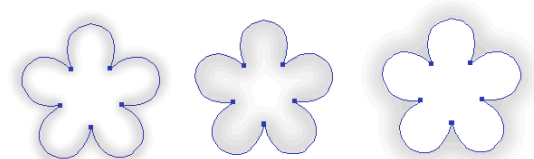
设置笔触敏感度

- 1 在“敏感度”选项卡上，从“笔触属性”弹出菜单中选择所需的笔触属性。
- 2 从“影响因素”选项中，选择敏感度数据对当前笔触属性的影响程度。

保存 / 删除自定义笔触

在“属性检查器”中单击“保存自定义笔触”或“删除自定义笔触”可保存或删除自定义笔触。

在路径内部移动刷子笔触或将刷子笔触移到路径外部



笔触居中、内部笔触和外部笔触

使用“笔触选项”窗口中的“笔触”弹出菜单，可以将刷子笔触从默认位置（在路径上居中）移到另一个位置。

- 1 在“工具”面板或“属性”检查器中，单击“笔触”框以打开颜色样本弹出窗口。
- 2 从该弹出窗口底部的弹出菜单中选择“路径内”或“路径外”。
- 3 （可选）选择“在笔触上方填充”选项。

笔触通常与填充重叠。选择“在笔触上方填充”将在笔触上绘制填充。将“在笔触上方填充”用于具有不透明填充的对象时，笔触的位于路径内部的任何部分都将被遮盖。具有一定透明度的填充可能会被路径内部的刷子笔触染色或与其混合在一起。


创建笔触样式

可以更改特定的笔触特性（如墨量、笔尖形状和笔尖敏感度）并将自定义笔触另存为一种样式，以供在多个文档间重用。

- 1 执行下列操作之一：
 - 单击“工具”面板中的“笔触颜色”框，然后单击“笔触选项”。
 - 从“属性”检查器的“笔触选项”弹出菜单中选择“笔触选项”。
- 2 编辑刷子笔触属性。
- 3 单击“保存自定义笔触”按钮，将自定义的笔触属性另存为一个样式以供将来使用。

创建和编辑实心填充

为矢量对象和文本创建和使用填充，然后使用“颜料桶”或“渐变”工具，基于当前的填充设置来填充像素选区。

“颜料桶”图标  表示“工具”面板、“属性”检查器和混色器中的“填充颜色”框。

更改矢量绘制工具和“颜料桶”工具的实心填充颜色

- 1 选择矢量绘制工具或“颜料桶”工具。
- 2 执行下列操作之一：
 - 按 **Ctrl+D**（在 Windows 中）或 **Command+D**（在 Mac OS 中）取消选择所有对象，然后单击“属性”检查器中的“填充颜色”框以打开“填充颜色”弹出窗口。
 - 单击“工具”面板或混色器中的“填充颜色”框打开颜色弹出窗口。
- 3 从样本组中选择填充颜色，或者使用滴管指针从屏幕上的任意位置采集颜色。

注：选择“文本”工具总是使“填充颜色”框恢复为“文本”工具上次使用的纯文本色。

编辑选定矢量对象的实心填充

- 1 单击“属性”检查器、“工具”面板或混色器中的“填充颜色”框以打开颜色弹出窗口。
- 2 选择样本。

创建和应用图案和渐变填充

- 使用图案填充可以借助于位图图形填充路径对象。
- 使用渐变填充可以通过混合颜色来产生各种效果。“无”、“实心”、“图案”和“网页抖动”以外的填充类别皆为渐变填充。

注：新创建的填充采用“工具”面板的“填充颜色”框中当前显示的颜色。

对所选对象应用图案填充

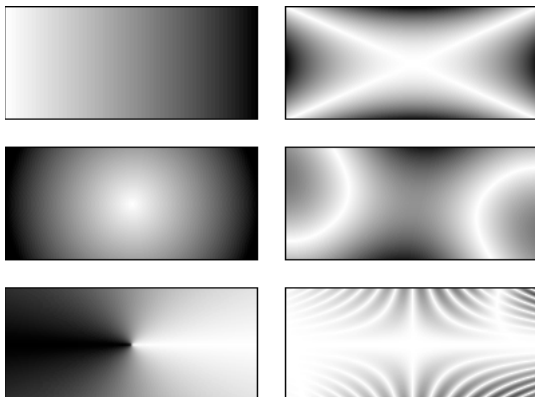
- 1 执行下列操作之一：
 - 从“属性”检查器的“填充选项”弹出菜单中选择“图案”。
 - 单击“工具”面板中的“填充颜色”框，单击“填充选项”，然后从“填充选项”弹出菜单中选择“图案”。
- 2 从“图案名称”弹出菜单中选择一种图案。

从外部文件创建自定义图案填充

将位图文件设置为新的图案填充，并使用如下格式的文件作为图案：PNG、GIF、JPEG、BMP、TIFF 和 PICT（仅限于 Mac OS）。当图案填充为 32 位透明图像时，透明度影响 Fireworks 中使用的填充。非 32 位图像将变得不透明。

- 1 当“属性”检查器中显示了矢量对象属性时，从“填充选项”弹出菜单中选择“图案”。
- 2 单击“填充颜色”框，然后从“图案名称”弹出菜单中选择“其它”。
- 3 定位到要用作新图案的位图文件，然后单击“打开”。

对所选对象应用渐变填充



具有各种渐变填充的对象

- ❖ 从“属性”检查器的“填充选项”弹出菜单中选择一种渐变。

编辑渐变填充



“编辑渐变”弹出窗口

- 1 选择一个具有渐变填充的对象，或从“属性”检查器的“填充选项”弹出菜单中选择一种渐变填充。
- 2 单击“属性”检查器或“工具”面板中的“填充颜色”框以打开弹出窗口。
- 3 请执行下列任一操作：
 - 若要添加新的颜色样本，请单击渐变色阶下面的区域。
 - 若要添加不透明样本，请单击渐变色阶上方的区域。
 - 若要从渐变中删除颜色或不透明样本，请将该样本从“编辑渐变”弹出窗口中拖走。
 - 若要设置或更改颜色样本的颜色，请单击颜色样本并选择一种颜色。
 - 若要设置或更改不透明样本的透明度，请单击该不透明样本，然后将滑块拖到所需的透明度百分比（0 表示完全透明，100 表示完全不透明）或者输入从 0 到 100 的不透明度数值。之后，按 **Enter** 或在“编辑渐变”弹出窗口外部单击。
注：透明度棋盘透过透明区域中的渐变显示出来。
 - 若要调整填充中不同颜色之间的过渡情况，请向左或向右拖动颜色样本。

使用“渐变”工具创建填充

通过“渐变”工具，可以使用渐变（而不是纯色）填充对象。“渐变”工具保留上次使用的元素的属性。

- 1 单击“工具”面板中的“颜料桶”工具，然后从弹出菜单中选择“渐变”工具。
- 2 在“属性”检查器中选择所需的属性。

- 单击并拖动指针，建立渐变起始点以及渐变区域的方向和长度。

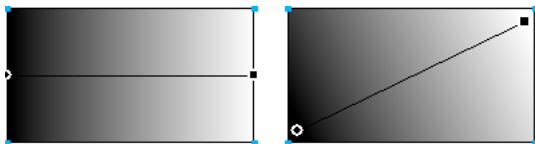
减少渐变条带

使用该选项减少渐变条带。只能将抖动应用于拥有线性渐变或放射状渐变的矢量对象。将文件导入到以前版本的 Fireworks 中时会丢失抖动。

- 绘制一个矢量对象并使用线性或放射状渐变填充该对象。
- 在“填充选项”对话框中，将“边缘”设置为“消除锯齿”。
- 将纹理设置为 0%。
- 选择“抖动”。

使填充变形和扭曲

可以移动、旋转、倾斜和更改对象的图案填充或渐变填充的宽度。使用“指针”或“渐变”工具选择具有图案填充或渐变填充的对象时，该对象上或其附近会出现一组手柄。拖动这些手柄可调整对象的填充。



使用填充手柄以交互方式调整图案填充或渐变填充。

- 若要在对象内移动填充，请拖动圆形手柄，或者使用“渐变”工具在新位置中单击。
- 若要调整填充宽度和倾斜度，请拖动方形手柄。
- 若要旋转填充，请拖动连接手柄的直线。



若要将填充按 45 度的增量旋转，请在拖动时按住 Shift。

修改填充边缘

填充边缘可以是普通的实线条，也可以通过消除锯齿或羽化处理来柔化。

默认情况下，边缘是消除锯齿的。消除锯齿功能将边缘巧妙地混合到背景中，从而使圆角对象（如椭圆形和圆形）中可能出现的锯齿状边缘变得平滑。

羽化处理在边缘的任意一侧产生明显的混合效果，这种混合使边缘变得柔和，从而产生出像光晕一样的效果。

- 执行下列操作之一：
 - 单击“属性”检查器中的“边缘”弹出菜单。
 - 单击“工具”面板中的“填充颜色”框，单击“填充选项”，然后单击“边缘”弹出菜单。
- 选择一个边缘选项：“实边”、“消除锯齿”或“羽化”。
- 对于羽化的边缘，请在要羽化的边缘的每一侧选择像素数（从 0 到 100）。默认值为 10。值越大，羽化效果越明显。



保存自定义的渐变填充

❖ 若要将当前的渐变设置另存为自定义渐变以便在多个文档中使用，请创建一个样式。

从所选对象中删除填充

执行下列操作之一：

- 从“属性”检查器的“填充选项”弹出菜单或从“填充选项”弹出窗口的“填充选项”弹出菜单中选择“无”。
- 单击任意“填充颜色”框，然后单击“透明”按钮。此选项只删除实心填充。

为笔触和填充添加三维效果

可以通过添加纹理为笔触和填充添加三维效果。纹理修改的是笔触和填充的亮度而不是色相，因而使笔触和填充显得更为自然。纹理在用于宽笔触时效果更明显。



使用“属性”检查器或“笔触选项”弹出窗口中的“笔触”选项向刷子笔触中添加纹理。

为笔触或填充添加纹理

1 执行下列操作之一：

- 在“属性”检查器中单击“笔触纹理”或“填充纹理”弹出菜单。
- 单击“工具”面板中的“笔触颜色”或“填充颜色”框，单击“笔触选项”或“填充选项”，然后单击“纹理”弹出菜单。

2 执行下列操作之一：

- 从弹出菜单中选择一种纹理。
- 从弹出菜单中选择“其它”，然后导航到纹理文件。

注：纹理可以应用于如下格式的文件：PNG、GIF、JPEG、BMP、TIFF 和 PICT（仅限于 Mac OS）。

3 输入一个从 0（最小强度）到 100（最大强度）的百分比值以控制纹理的深度。

4（仅限于填充）选择“透明”以便在填充中引入透明度级别。

添加自定义纹理

❖ 可以将来自 Fireworks 和其它应用程序的位图文件用作纹理。可以从如下格式的文件应用纹理：PNG、GIF、JPEG、BMP、TIFF 和 PICT（仅限于 Mac OS）。

从外部文件创建新纹理

1 当“属性”检查器中显示了矢量对象属性时，从任一“纹理名称”弹出菜单中选择“其它”。

2 定位到要用作新纹理的位图文件，然后单击“打开”。

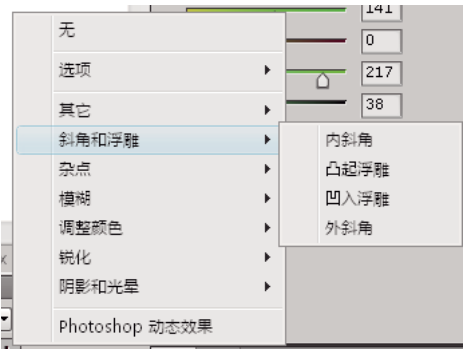
第 9 章：使用动态滤镜

应用动态滤镜

Adobe® Fireworks® 动态滤镜（以前称为动态效果）是可以应用于矢量对象、位图图像和文本的增强效果。动态滤镜包括：斜角和浮雕、纯色阴影、投影和光晕、颜色校正、模糊和锐化。可以直接从“属性”检查器中将动态滤镜应用于所选对象。

关于动态滤镜

当编辑应用了动态滤镜的对象时，Fireworks 会更新动态滤镜。应用动态滤镜后，可以随时更改其选项，或者重新排列滤镜的顺序以尝试应用组合滤镜。在“属性”检查器中可以打开和关闭动态滤镜或者将其删除。删除滤镜后，对象或图像会恢复原来的外观。

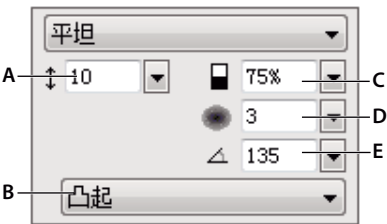


“属性”检查器中的“动态滤镜”弹出菜单

- 某些滤镜（如“自动色阶”、“高斯模糊”和“钝化蒙版”）以前是不可逆转的插件或滤镜，现在可以用作 Fireworks 动态滤镜。
- 可以将第三方插件添加为动态滤镜，也可以按“滤镜”菜单传统的使用方式来使用这些滤镜。
- 如果“属性”检查器为半高，请单击“编辑滤镜”或“添加滤镜”以显示“动态滤镜”弹出菜单。

注：新创建的填充采用“工具”面板的“填充颜色”框中当前显示的颜色。

- 在自定义动态滤镜时，请尝试不同的设置，直到获得所需的外观为止。



“内斜角”弹出菜单窗口

A. 斜角宽度 B. 按钮斜角预设 C. 对比度 D. 柔光度 E. 斜角角度

应用动态滤镜

将动态滤镜应用于所选对象

- 1 在“属性”检查器中，单击“滤镜”标记旁边的加号 (+) 图标，然后从“添加动态滤镜”弹出菜单中选择一种滤镜。

该滤镜随即添加到所选对象的“动态滤镜”列表中。



如果想在应用动态滤镜时使其看起来仅影响图像中的某个像素选区，可以就地剪切和粘贴该选区以创建一个位图图像，选择该图像，然后应用动态滤镜。

- 2 如果有弹出菜单或对话框打开，请输入该滤镜的设置，然后执行下列操作之一：

- 如果动态滤镜有对话框，请单击“确定”。
- 如果动态滤镜有弹出菜单，请按 **Enter** 或单击工作区中的任意位置。

- 3 重复步骤 1 和步骤 2 以应用更多的动态滤镜。

注：动态滤镜的应用顺序会影响整体滤镜效果。可以通过拖动动态滤镜来重新安排其堆叠顺序。

启用或禁用应用于对象的动态滤镜

- ❖ 单击“属性”检查器“滤镜”列表中滤镜旁边的框。

启用或禁用应用于对象的所有动态滤镜

- ❖ 在“属性”检查器中，单击“滤镜”标记旁边的加号 (+) 图标，然后从弹出菜单中选择“选项”>“全部开启”或“选项”>“全部关闭”。

保存所应用的效果

- ❖ 添加和编辑动态滤镜之后，在该设置的弹出菜单外部单击，或者按 **Enter**。

应用斜角边缘

斜角边缘赋予对象一个凸起外观。



一个矩形，具有内斜角，具有外斜角

- 1 在“属性”检查器中，单击“滤镜”标记旁边的加号 (+) 图标，然后从弹出菜单中选择一个斜角选项。
- 2 在弹出菜单中编辑滤镜设置。

应用浮雕

“浮雕”动态滤镜使图像、对象或文本凹入画布或从画布凸起。



一个对象，具有凹入浮雕效果，具有凸起浮雕效果

- 1 在“属性”检查器中，单击“滤镜”标记旁边的加号 (+) 图标，然后从弹出菜单中选择一个浮雕选项。
- 2 编辑滤镜设置。

如果希望原始对象在浮雕区域中出现，请选择“显示对象”。

注：为了向后兼容，请针对旧文档中应用了“浮雕”动态滤镜的对象取消选中“显示对象”选项。

应用阴影和光晕

从各种阴影中选择，然后指定阴影的角度以模拟照射在对象上的光线。



投影、内侧阴影和光晕滤镜

阴影的滤镜设置

阴影的类型不同，可用选项也不同。

- 若要设置阴影的方向，请拖动“角度”滑块。
- 若要设置阴影与对象之间的距离，请拖动“距离”滑块。
- 若要向阴影应用纯色，请选中“纯色”选项。
- 若要设置阴影颜色，请打开颜色弹出菜单并设置阴影颜色。
- 若要设置阴影中的透明度百分比，请拖动“不透明度”滑块。
- 若要设置阴影的清晰度，请拖动“柔和度”滑块。
- 若要查看阴影预览，请单击“预览”选项。
- 若要隐藏对象而仅显示阴影，请选择“去底色”。

应用纯色阴影

- 1 在“属性”检查器中，单击“滤镜”标记旁边的加号 (+) 图标，指向“阴影和光晕”，然后单击“纯色阴影”。
- 2 在“纯色阴影”对话框中，调整滤镜设置。
- 3 完成后，单击“确定”。

应用投影或内侧阴影

- 1 在“属性”检查器中，单击“滤镜”标记旁边的加号 (+) 图标，然后从弹出菜单中选择一个阴影选项：
 - “阴影和光晕”>“投影”。

- “阴影和光晕”>“内侧阴影”。

2 在弹出菜单中编辑滤镜设置。

应用发光

1 在“属性”检查器中，单击“添加滤镜”按钮，然后选择“阴影和光晕”>“发光”。

2 在弹出菜单中编辑滤镜设置：

- 若要设置光晕颜色，请单击颜色框。
- 若要设置光晕的宽度，请拖动“宽度”滑块。
- 若要设置光晕的透明度百分比，请拖动“不透明度”滑块。
- 若要设置光晕的清晰度，请拖动“柔和度”滑块。
- 若要指定光晕与对象之间的距离，请拖动“偏移”滑块。

将滤镜和 Photoshop 插件作为动态滤镜应用

注：Fireworks 早期版本中称为“附加功能”菜单，在 Fireworks 8 和更高版本中称为“滤镜”菜单。Fireworks 附加扩展功能现在称为滤镜。

将“添加滤镜”弹出菜单中的内置滤镜和插件作为动态滤镜应用，可确保您能够编辑它们或将它们从对象中删除。

只有当您确定不需要编辑或删除滤镜时，才使用“滤镜”菜单应用滤镜和 Adobe Photoshop® 插件。仅当“撤消”命令可用时，才可以删除滤镜。

安装和应用 Photoshop 插件

1 在“属性”检查器中，单击“添加滤镜”按钮，然后选择“选项”>“查找插件”。

2 定位到安装 Photoshop 插件的文件夹，然后单击“确定”。

3 重新启动 Fireworks 以加载插件。

注：如果将插件移到另一个文件夹，请重复上述步骤，或者选择“编辑”>“首选参数”，然后单击“插件”选项卡更改插件路径。然后重新启动 Fireworks。

4 若要向选定的对象应用 Photoshop 插件，请在“属性”检查器中，单击“滤镜”标记旁边的加号(+)图标，然后从“选项”子菜单中选择一种滤镜。

应用 Photoshop 图层效果

注：如果导入某个 PSD 文件，则还可以编辑该文件中已存在的图层效果。

1 在“属性”检查器中，单击“添加滤镜”按钮，然后选择“Photoshop 动态效果”。

2 在左侧窗格中选择其中一种效果，然后在右侧窗格中编辑其设置。可以一次选择多种效果。

向分组对象应用滤镜

对某个组应用滤镜时，滤镜将应用于组中的所有对象。如果取消对象的组合，则每个对象的滤镜设置会恢复为单独应用于该对象的滤镜设置。

若要对组中的个别对象应用滤镜，请使用“部分选定”工具仅选择该对象。

编辑和自定义动态滤镜

编辑动态滤镜设置

- 1 在“属性”检查器中，单击要编辑的滤镜旁边的信息按钮。
- 2 调整滤镜设置。
不可编辑的滤镜会变暗。
- 3 在窗口外单击或按 Enter。

对动态滤镜重新排序或删除它们

对动态滤镜重新排序

可以重新排列应用于对象的滤镜顺序。重新排列滤镜的顺序可以改变滤镜的应用顺序，而这又会导致改变组合滤镜。列表顶部的滤镜比底部的滤镜先应用。

一般而言，应当先应用改变对象内部的滤镜（如“内斜角”滤镜），然后才应用改变对象外部的滤镜。例如，应当先应用“内斜角”滤镜，然后才应用“外斜角”、“光晕”或“阴影”滤镜。

- ❖ 若要对滤镜重新排序，请在“属性”检查器中将所需的滤镜拖到列表中的另一个位置。

删除应用于所选对象的一种滤镜

- ❖ 在“属性”检查器中，选择要从“滤镜”列表中删除的滤镜，然后单击“删除动态滤镜”按钮。

从所选对象中删除全部滤镜

- ❖ 在“属性”检查器中，单击“滤镜”标记旁边的加号(+)图标，然后从弹出菜单中选择“无”。

创建自定义动态滤镜

自定义动态滤镜实际上是取消选择了除“滤镜”选项外的所有属性选项的样式。若要保存动态滤镜的某种设置组合，请创建自定义动态滤镜。

使用“样式”面板创建自定义动态滤镜

- 1 将动态滤镜设置应用于所选对象。有关详细信息，请参阅第 114 页的“应用动态滤镜”。
- 2 从“样式”面板的“选项”菜单中选择“新建样式”。
- 3 取消选择除“效果”属性外的所有属性，键入名称，然后单击“确定”。

此时，表示动态滤镜的样式图标将添加到“样式”面板中。

注：如果在“新建样式”对话框中选择任何其它属性，则该样式将不再是“属性”检查器的“添加动态滤镜”弹出菜单中的项目，尽管它仍作为一个典型样式保留在“样式”面板上。

将自定义动态滤镜应用于所选对象

- ❖ 单击“样式”面板中该自定义动态滤镜的图标。

可以像对待“样式”面板中的任何其它样式那样重命名或删除自定义动态滤镜。不能重命名或删除标准 Fireworks 滤镜。

将动态滤镜保存为命令

通过创建基于滤镜的命令，可以保存和重复使用该滤镜。该命令可用在批处理中。

- 1 将滤镜应用于对象。
- 2 如果“历史记录”面板不可见，请选择“窗口”>“历史记录”。
- 3 按住 Shift 并单击要保存为命令的动作范围。
- 4 执行下列操作之一：
 - 从“历史记录”面板的“选项”菜单中选择“保存为命令”。
 - 单击“历史记录”面板底部的“保存”按钮。
- 5 键入命令名称并单击“确定”，将命令添加到“命令”菜单中。

第 10 章：层、蒙版和混合

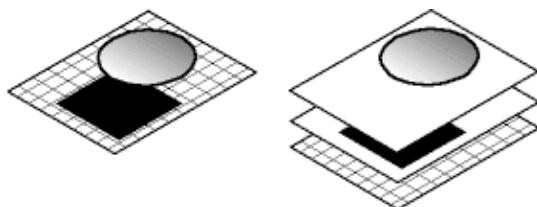
层将 Adobe® Fireworks® 文档分成不连续的平面，就像是在描图纸的不同覆盖面上绘制插图的不同元素一样。一个文档可以包含许多层，而每一层又可以包含许多子层或对象。Fireworks 层类似于 Adobe Photoshop® 中的图层组。Photoshop 图层则类似于各个 Fireworks 对象。

蒙版使您可以封闭下层图像的一部分。例如，您可以粘贴一个椭圆形状作为照片上的蒙版。椭圆以外的区域全部消失，就像是被裁剪掉了一样，图片中只显示椭圆内的那部分区域。

混合技术为您提供了另一级别的创造性控制。通过混合重叠对象中的颜色可以创建独特的效果。Fireworks 中有多种混合模式可以帮助您获得所需的外观。

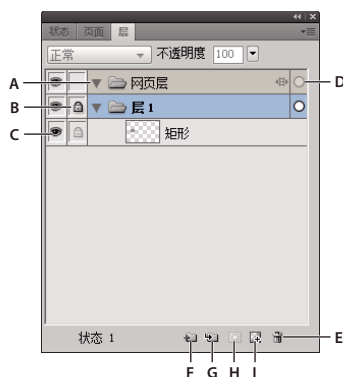
层

文档中的每个对象都驻留在一个层上。可以在绘制之前创建层，也可以根据需要添加层。画布位于所有层之下，其本身不是层。



“层”面板显示文档的当前状态或页面中所有层的当前状态。活动层的名称高亮显示。堆叠顺序是对象在文档中的显示顺序，确定一个层上的对象如何重叠另一个层上的对象。Fireworks 将最近创建的层放在堆栈的最上面。可以重新排列层及层内对象的顺序，并可以创建子层以及将对象移动到这些子层上。

蒙版、不透明度和混合模式控件也会显示在“层”面板中。



A. 展开 / 折叠层 B. 锁定 / 取消锁定层 C. 显示 / 隐藏层 D. 活动层 E. 删除层 F. 新建 / 复制层 G. 新建子层 H. 添加蒙版 I. 新建位图图像

激活层

您绘制、粘贴或导入的对象都放置在活动层的顶部。

❖ 执行下列操作之一：

- 在“层”面板中单击层名称。
- 选择层上的对象。


添加和删除层

使用“层”面板，可以添加新层、添加新子层、删除不需要的层以及复制现有的层和对象。

添加层

空白层会插入到当前选定层的上方，成为活动层。


❖ 执行下列操作之一：

- 单击“新建 / 复制层”按钮 .
- 选择“编辑”>“插入”>“层”。
- 从“层”面板的“选项”菜单或弹出菜单中选择“新建层”或“新建子层”，然后单击“确定”。

删除层

删除的层上方的层会成为活动层。如果删除的层是剩余的最后一层，则会创建一个新的空层。

❖ 执行下列操作之一：

- 在“层”面板中将该层拖到垃圾桶图标  上。
- 在“层”面板中选择该层并单击垃圾桶图标。
- 选择该层并从“层”面板的“选项”菜单或弹出菜单中选择“删除层”。



可以使用“删除空层”扩展删除当前文档中跨所有状态和页面的空的正常层和网页层。此扩展可从以下网址获取：

http://www.adobe.com/go/learn_fw_deleteemptylayers_cn。

复制层和对象

复制层包含的对象与当前所选层相同。复制的对象保留原始对象的不透明度和混合模式。可以对复制的对象进行更改而不影响原始对象。

❖ 执行下列操作之一：

- 将层拖到“新建 / 复制层”按钮上。
- 选择一个层并从“层”面板的“选项”菜单或弹出菜单中选择“复制层”。然后选择要插入的复制层的数目以及在堆叠顺序中放置它们的位置。由于网页层始终是顶层，因此“在顶端”选项表示正好在网页层下方。
- 按住 Alt（在 Windows 中）或 Option（在 Mac OS 中）并拖动层。

复制对象

❖ 按住 Alt（在 Windows 中）或 Option（在 Mac OS 中）并拖动对象。

展开或折叠层

若要避免“层”面板中的杂乱，请折叠层的显示。若要查看或选择一个层上的特定对象，请展开该层。

- 若要展开或折叠单个层，请单击层名称左侧的三角形。
- 若要展开或折叠所有层，请按住 **Alt**（在 Windows 中）或 **Option**（在 Mac OS 中）并单击层名称左侧的三角形。

组织层

在“层”面板中，可以通过命名并重新排列文档中的层和对象来组织它们。对象可以在层内或层间移动。

在“层”面板中移动层和对象将更改对象出现在画布上的顺序。在画布上，层顶端的对象出现在层中其它对象的上方。位于顶层的对象出现在其下各层中的对象之前。

注：将层或对象向上或向下拖动到可视区域的边界以外时，“层”面板将自动滚动。

命名层或对象

- 1 在“层”面板中双击层或对象。
- 2 为层或对象键入新名称并按 **Enter**。

注：尽管不能对网页层重命名，但是可以对它的子层和网页对象（如切片和热点）重命名。

移动单个层或对象


- ❖ 在“层”面板中，将层或对象拖到新位置。

移动层上的所有选定对象

- ❖ 执行下列操作之一：
 - 将层名称旁边的单选按钮拖到另一个层上。
 - 在目标层的右列中单击一次。

注：无法将父层拖入其子层中。

保护层和对象

锁定个别对象可保护该对象不被选定或编辑，锁定层则可保护该层上的所有对象。挂锁图标  表示锁定的项目。“单层编辑”功能保护活动层和子层以外的所有层上的对象不被意外地选择或更改。还可以通过隐藏的方法来保护对象和层。

注：导出文档时不包括隐藏的层和对象。网页层上的对象不管是否隐藏，始终可以导出。有关导出的详细信息，请参阅第 216 页的“[从工作区导出](#)”。

锁定对象和层


- 若要锁定一个对象，请单击紧邻对象名称左侧的列中的方形。
- 若要锁定单个层，请单击紧邻层名称左侧的列中的方形。
- 若要锁定多个层，请在“层”面板中沿“锁定”列拖动指针。
- 若要锁定或解锁所有层，请从“层”面板的“选项”菜单或弹出菜单中选择“锁定全部”或“解除全部锁定”。

打开或关闭“单层编辑”

- ❖ 从“层”面板的“选项”菜单或弹出菜单中选择“单层编辑”。

复选标记指示“单层编辑”处于活动状态。

显示或隐藏对象和层

- 若要显示或隐藏层或层上的对象，请单击层或对象名称左侧第一列中的方形。眼睛图标  指示层或对象是可见的。
- 若要显示或隐藏多个层或对象，请在“层”面板中沿“眼睛”列拖动指针。
- 若要显示或隐藏所有层和对象，请从“层”面板的“选项”菜单或弹出菜单中选择“显示全部”或“隐藏全部”。

隐藏或锁定其它层

隐藏或锁定除当前层以外的所有层，以实现精确编辑徽标或图标。

- 1 选择要通过“层”面板处理的层。
- 2 选择“命令”>“文档”>“隐藏其它层”，或“命令”>“文档”>“锁定其它层”。

在“层”面板中合并对象

若要减少杂乱，您可以在“层”面板中合并对象。要合并的对象和位图不必在“层”面板中相邻或驻留在同一层上。

向下合并会将所有所选矢量对象和位图对象平面化为正好位于最底端所选对象下方的位图对象。最终获得的是单个位图对象。矢量对象和位图对象一旦合并，就失去了其可编辑性，并且不能再被单独进行编辑。

- 1 在“层”面板上选择要与位图对象合并的对象。按住 Shift 或 Ctrl 并单击以选择多个对象。



可以将所选层的内容合并成一个位图对象，此位图对象将位于紧邻所选层的下一层的顶端。

- 2 执行下列操作之一：
 - 从“层”面板的“选项”菜单中选择“向下合并”。
 - 选择“修改”>“向下合并”。
 - 右键单击（在 Windows 中）或按住 Control 并单击（在 Mac OS 中）画布上的所选对象，然后选择“向下合并”。
- 注：“向下合并”不会影响切片、热点或按钮。

将对象分散到图层

如果层中有许多对象，则通过将对象分散到新层，可以避免层中出现杂乱。将创建与父层处于相同级别的新层。此外，新创建的层将保持原有层的层次结构。通过分散杂乱的对象，可帮助您更好地处理对象。

- 1 选择包含要分散的对象的层。
- 2 选择“命令”>“文档”>“分散到层”。

共享层

当您在页面或状态之间共享层时，可以在一个层上更新对象，系统会自动在所有页面或状态中更新该对象。当希望诸如背景元素之类的对象出现在网站的所有页面上或动画的所有状态上时，请共享层。

有关详细信息，请参阅 http://www.adobe.com/go/learn_fw_usingpagesstates_cn

注：子层不能在页面或状态之间共享；请选择要共享的父层。

在状态之间共享所选层

❖ 执行下列操作之一：

- 从“层”面板的“选项”菜单或弹出菜单中选择“在状态中共享层”。
- 从“层”面板的“选项”菜单或弹出菜单中选择“新建层”，然后选择“在状态之间共享”。

在状态之间共享的层在“层”面板中显示有胶片图标。

在页面之间共享所选层

❖ 从“层”面板的“选项”菜单或弹出菜单中选择“将层在各页面间共享”。

在页面之间共享的层在“层”面板中显示有页面图标。

禁用层的共享

1 选择共享层，并从“层”面板的“选项”菜单或弹出菜单中取消选择“在状态之间共享”。

2 指定如何将对象复制到状态：

- 将共享层的内容只保留在当前状态中。
- 将共享层的内容复制到所有状态中。

使用“网页层”

网页层在每个文档中均显示为顶层。它包含用于给导出的 **Fireworks** 文档指定交互性的网页对象（如切片和热点）。

不能停止共享、删除、复制、移动或重命名“网页层”，也不能合并驻留在“网页层”上的对象。网页层在页面的所有状态之间始终会保持共享状态，且 **Web** 对象在页面的每个状态中都可见。

重命名“网页层”中的切片或热点

1 在“层”面板中双击该切片或热点。

2 键入一个新名称，然后在窗口外单击或按 **Enter**。

注：在导出切片时使用新名称。

关于导入 Photoshop 组合层

导入包含层的 **Photoshop** 文件时，每个层都作为一个单独的对象放置在单个 **Fireworks** 层上。组合层作为单独的层导入，就好像这些层在导入到 **Fireworks** 中之前已在 **Photoshop** 中取消了组合一样。导入后，**Photoshop** 组合层上的剪贴效果随即消失。

蒙版

蒙版隐藏或显示对象或图像的局部。可以使用几种蒙版技术在对象上实现许多种创意效果。

蒙版可充当切饼模刀，裁剪或剪贴下方的对象或图像。有些蒙版还提供模糊窗口的效果，显示或隐藏下方对象的部分。

可以从矢量对象创建蒙版对象（矢量蒙版），也可以从位图对象创建蒙版对象（位图蒙版）。还可以使用多个对象或组合对象来创建蒙版，您可以使用文本创建矢量蒙版。创建蒙版后，可以调整画布上被遮罩选区的位置，或修改蒙版的外观。还可以将蒙版作为一个整体应用转换，或者对蒙版的组件分别应用转换。

关于矢量蒙版

矢量蒙版有时被称为剪贴路径或粘贴于内部，在矢量图应用程序中使用。矢量蒙版对象将下方的对象裁剪或剪贴为其路径的形状，从而产生切饼模刀的效果。



使用其路径轮廓应用的矢量蒙版

创建矢量蒙版时，会在“层”面板中显示一个带有钢笔图标的蒙版缩略图。



“层”面板中的矢量蒙版缩略图

选择矢量蒙版后，“属性”检查器会显示关于蒙版应用方式的信息。“属性”检查器的下半部分显示用于编辑蒙版对象的笔触和填充的其它属性。

默认情况下，矢量蒙版通过其路径轮廓进行应用，但也可以采用其它方式进行应用。

关于位图蒙版

Fireworks 位图蒙版与 Photoshop 图层蒙版的相似之处在于：蒙版对象的像素影响下层对象的可见度。



原始对象和使用灰度外观应用的位图蒙版

可以按两种方式应用位图蒙版：

- 使用现有对象来遮罩其它对象。此方法类似于应用矢量蒙版。
- 创建空蒙版。空蒙版开始时或者透明，或者不透明。透明（或白色）蒙版显示整个被遮罩的对象，而不透明（或黑色）蒙版则隐藏整个被遮罩的对象。可以使用位图工具在蒙版对象上绘制或者修改蒙版对象，以显示或隐藏下方的对象。

创建位图蒙版时，“属性”检查器会显示有关如何应用蒙版的信息。如果在选中位图蒙版时选择了位图工具，则“属性”检查器会显示所选工具的蒙版属性和选项。

默认情况下，大多数位图蒙版是以其灰度外观应用的，但也可以使用其 Alpha 通道来应用。

用现有对象创建蒙版

当矢量对象用作蒙版时，其路径轮廓可用于裁剪或剪贴其它对象。当位图对象用作蒙版时，其像素的亮度或者其透明度中有一个会影响其它对象的可见度。

使用“粘贴为蒙版”命令遮罩对象

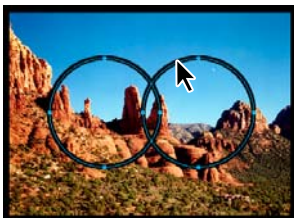
可以使用“粘贴为蒙版”命令创建蒙版，方法是用另一个对象来重叠一个对象或一组对象。“粘贴为蒙版”命令可创建矢量蒙版或位图蒙版。

- 1 选择要用作蒙版的对象。按住 **Shift** 并单击以选择多个对象。

注：如果将多个对象用作蒙版，则 **Fireworks** 总是会创建矢量蒙版（即使两个对象都是位图）。

- 2 定位选区，使它与要遮罩的对象或对象组重叠。

选区可位于要遮罩的对象之前或之后。



- 3 选择“编辑”>“剪切”以剪切要用作蒙版的对象。

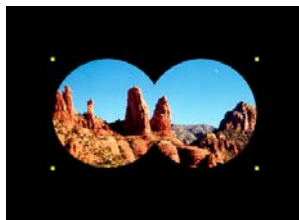
- 4 选择要遮罩的对象或对象组。

如果要遮罩多个对象，则这些对象必须组合在一起。



- 5 执行下列操作之一：

- 选择“编辑”>“粘贴为蒙版”。
- 选择“修改”>“蒙版”>“粘贴为蒙版”。



用黑色画布应用到图像的蒙版

使用“粘贴于内部”命令遮罩对象

创建的蒙版可能是矢量蒙版或位图蒙版，具体取决于所用蒙版对象的类型。“粘贴于内部”命令通过用以下其它对象填充封闭路径或位图对象来创建蒙版：矢量图形、文本或位图图像。路径本身有时称为剪贴路径，而它包含的项目则称为内容或粘贴于内部。隐藏超出剪贴路径的内容。

- 1 选择要用作粘贴于内部的内容的对象。
- 2 放好这些对象，使它们与要在其中粘贴内容的对象重叠。

注：只要希望用作粘贴于内部内容的对象保持选定状态，堆叠顺序就无关紧要。这些对象在“层”面板中可以位于蒙版对象的上方或下方。



- 3 选择“编辑”>“剪切”将对象移到剪贴板。
- 4 选择要将内容粘贴到其中的对象。此对象将用作蒙版（剪贴路径）。



- 5 选择“编辑”>“粘贴于内部”。

粘贴的对象看起来位于蒙版对象的内部，或者被蒙版对象剪贴了。



将文本用作蒙版

文本蒙版是一种矢量蒙版，其应用方法与应用使用现有对象的蒙版一样。文本是蒙版对象。应用文本蒙版的常用方法是使用其路径轮廓，但也可以使用其灰度外观应用文本蒙版。



使用其路径轮廓应用的文本蒙版

使用自动矢量蒙版

自动矢量蒙版将预定义的图案作为矢量蒙版应用于位图和矢量对象。您可以以后编辑自动矢量蒙版的外观和其它属性。

- 1 选择位图或矢量对象。
- 2 选择“命令”>“创作”>“自动矢量蒙版”。
- 3 选择蒙版类型并单击“应用”。

使用“层”面板遮罩对象

添加透明的空位图蒙版的最快捷方法是使用“层”面板。“层”面板在对象中添加一个白色蒙版，可以自定义这个蒙版，方法是用位图工具在它上面绘制。

- 1 选择要遮罩的对象。
- 2 在“层”面板的底部，单击“添加蒙版”按钮。
Fireworks 会将空蒙版应用到所选的对象。“层”面板显示一个表示空蒙版的蒙版缩略图。
- 3 (可选) 如果被遮罩的对象是位图，可以使用一种选取框或套索工具来创建像素选区。
- 4 从“工具”面板中选择位图绘画工具。
- 5 在“属性”检查器中设置工具选项。
- 6 当蒙版仍处于选定状态时，在空蒙版上绘制。在绘制的区域中，下方的被遮罩对象是隐藏的。



应用了蒙版的图像



位图

出现在“层”面板中的蒙版

使用“显示”和“隐藏”命令遮罩对象

“修改”>“蒙版”子菜单中有几个用于向对象应用空位图蒙版的选项：

显示全部 将透明的空蒙版应用到对象，从而显示整个对象。若要取得相同的效果，请单击“层”面板中的“添加蒙版”按钮。

隐藏全部 将不透明的空蒙版应用到对象，从而隐藏整个对象。

显示所选 只能用于像素选区。“显示所选”使用当前像素选区应用一个透明的像素蒙版。将隐藏位图对象中的其它像素。若要取得相同的效果，请选择像素，然后单击“添加蒙版”按钮。

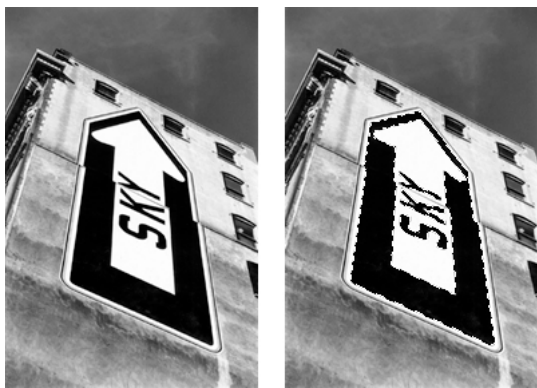
隐藏选区 只能用于像素选区。“隐藏选区”使用当前像素选区应用一个不透明的像素蒙版。将显示位图对象中的其它像素。若要取得相同的效果，选择像素，然后按住 Alt（在 Windows 中）或 Option（在 Mac OS 中）并单击“添加蒙版”按钮。

使用“显示全部”和“隐藏全部”创建蒙版

- 1 选择要遮罩的对象。
- 2 若要显示对象，请选择“修改”>“蒙版”>“显示全部”。若要隐藏对象，请选择“修改”>“蒙版”>“隐藏全部”。
- 3 从“工具”面板中选择位图绘画工具。
- 4 在“属性”检查器中设置工具选项。
如果已经应用了“隐藏全部”蒙版，则必须选择一种黑色以外的颜色。
- 5 在空蒙版上绘制。在绘制的区域中，下层的被遮罩的对象将被隐藏或显示，具体取决于所应用的蒙版类型。

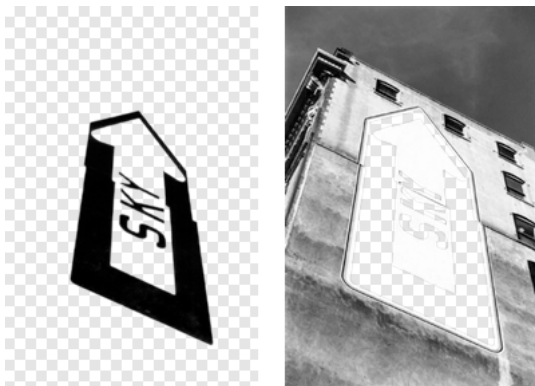
使用“显示所选”和“隐藏选区”创建蒙版

- 1 从“工具”面板中选择“魔术棒”或任何选取框或套索工具。
- 2 在位图中选择像素。



原始图像；用“魔术棒”选择的像素

- 3 若要显示像素选区定义的区域，请选择“修改”>“蒙版”>“显示所选”。若要隐藏区域，请选择“修改”>“蒙版”>“隐藏选区”。



“显示所选”和“隐藏选区”的结果

随即使用像素选区应用一个位图蒙版。可以进一步编辑该蒙版，使用“工具”面板中的位图工具来显示或隐藏被遮罩对象的其余像素。

关于导入和导出 Photoshop 图层蒙版

在 Photoshop 中，可以使用层蒙版或组合层来遮罩图像。Fireworks 使您可以导入使用层蒙版的图像，并且保留编辑它们的能力。层蒙版作为位图蒙版导入。

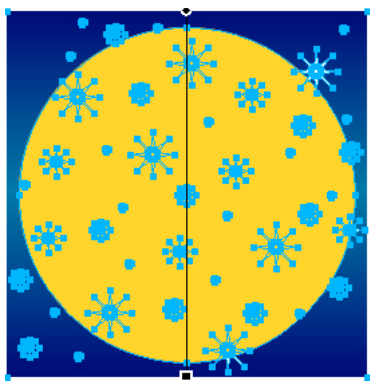
Fireworks 蒙版还可以导出到 Photoshop 中。它们被转换为 Photoshop 图层蒙版。如果被遮罩对象中包含文本，并且您希望在 Photoshop 中保持文本可编辑性，则在导出时必须选择“维持可编辑性优先于外观”。

注：如果将文本用作蒙版对象，则它会在导入到 Photoshop 中后转换为位图，而不再是可编辑的文本。

组合对象以构成蒙版

如果您组合两个或更多对象来创建蒙版，最上层的对象会成为蒙版对象。最上层对象的类型确定蒙版的类型（矢量或位图）。

1 按住 Shift 并单击两个或更多个重叠的对象。



可以从不同的层中选择对象。

- 2 选择“修改”>“蒙版”>“组合为蒙版”。



选择并移动蒙版

使用蒙版缩略图选择蒙版和被遮罩的对象

在“层”面板中，缩略图使您可以只选择和编辑蒙版或被遮罩的对象，而不影响其它对象。

当您选择蒙版缩略图时，在“层”面板中，蒙版图标会显示在缩略图旁边。“属性”检查器会显示蒙版的属性，您可以在该检查器中编辑这些属性。

- 若要选择蒙版，请在“层”面板中单击蒙版缩略图。
- 若要选择被遮罩的对象，请在“层”面板中单击被遮罩对象的缩略图。

使用“部分选定”工具选择蒙版和被遮罩的对象

可以使用“部分选定”工具在画布上选择个别的蒙版和被遮罩的对象，而不选择蒙版的其它组件。“属性”检查器显示所选对象的属性。

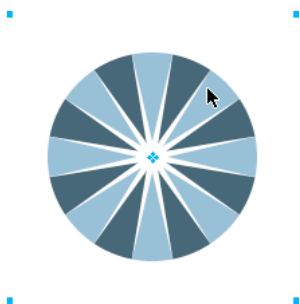
- ❖ 在画布上用“部分选定”工具单击对象。

移动蒙版和被遮罩的对象

可以重新定位蒙版和被遮罩的对象。它们可以一起移动或者分别移动。

同时移动蒙版和它的被遮罩对象

- 1 使用“指针”工具在画布上选择蒙版。
- 2 将蒙版拖到新位置，但不要拖动移动手柄，否则会被遮罩的对象从蒙版中单独移出。



通过断开链接分别移动蒙版和被遮罩的对象

- 1 在“层”面板中单击蒙版上的链接图标。

这将断开蒙版与被遮罩对象的链接，从而可以分别移动这两者。

- 2 选择蒙版或被遮罩对象的缩略图。

- 3 用“指针”工具在画布上拖动对象。

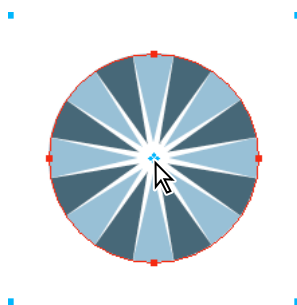
注：如果选择了多个被遮罩的对象，则所有被遮罩对象都将一起移动。

- 4 若要将被遮罩的对象重新链接到蒙版，请在“层”面板中的蒙版缩略图之间单击。

使用蒙版的移动手柄单独移动蒙版

- 1 使用“指针”工具在画布上选择蒙版。

- 2 选择“部分选定”工具并将蒙版的移动手柄拖到一个新位置。

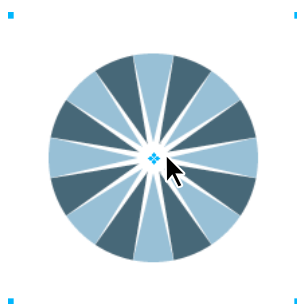


使用移动手柄独立于蒙版移动被遮罩对象

- 1 使用“指针”工具在画布上选择蒙版。

- 2 将移动手柄拖到新位置。

对象随即移动，而且不会影响蒙版的位置。



注：如果被遮罩对象不止一个，则所有被遮罩对象都将一起移动。

移动个别的被遮罩对象

- ❖ 用“部分选定”工具单击对象以选定它，然后拖动该对象。

这是选择并移动个别的被遮罩对象而不移动其它被遮罩对象的唯一办法。

编辑蒙版

通过修改蒙版的位置、形状和颜色，可以更改被遮罩对象的可见度。还可以更改蒙版的类型及其应用方式。另外，可以替换、禁用或删除蒙版。编辑蒙版的结果会立即显示在“层”面板中的缩略图上，即使蒙版对象本身没有显示在画布上。

还可以修改被遮罩的对象。可以重新排列被遮罩的对象而不必移动蒙版。还可以向现有蒙版组中添加其它被遮罩的对象。

修改所选蒙版的形状

❖ 执行下列操作之一：

- 用任一种位图绘制工具在位图蒙版上绘制。
- 用“部分选定”工具移动矢量蒙版对象的控制点。

修改所选蒙版的颜色

- 对于灰度位图蒙版，在使用了各种灰度颜色值的蒙版上使用位图工具进行绘制。
- 对于灰度矢量蒙版，更改蒙版对象的颜色。

注：使用较亮的颜色显示被遮罩的对象，使用较暗的颜色隐藏被遮罩的对象。

向蒙版添加更多蒙版对象

- 1 选择“编辑”>“剪切”以剪切要添加的所选对象。
- 2 在“层”面板中选择被遮罩对象的缩略图。
- 3 选择“编辑”>“粘贴为蒙版”。
- 4 当询问您是替换现有蒙版还是向其添加时，选择“添加”。

使用变形工具修改蒙版

- 1 使用“指针”工具在画布上选择蒙版。
- 2 使用变形工具或“修改”>“变形”子菜单中的命令，对蒙版应用变形。

可以对蒙版对象单独应用变形，方法是首先在“层”面板中断开蒙版与蒙版对象的链接，然后再执行变形。

向被遮罩选区添加被遮罩对象

- 1 选择“编辑”>“剪切”以剪切要添加的所选对象。
- 2 在“层”面板中选择被遮罩对象的缩略图。
- 3 选择“编辑”>“粘贴于内部”。

注：在现有蒙版上使用“粘贴于内部”命令不会显示蒙版对象的笔触和填充，除非原始蒙版是使用其笔触和填充应用的。

替换蒙版

- 1 选择“编辑”>“剪切”以剪切要用作蒙版的所选对象。
- 2 在“层”面板中选择被遮罩对象的缩略图，然后选择“编辑”>“粘贴为蒙版”。
- 3 当询问您是替换现有蒙版还是向其添加时，选择“替换”。

禁用或启用所选蒙版

禁用蒙版会暂时隐藏它。

❖ 执行下列操作之一：

- 从“层”面板的“选项”菜单中选择“禁用蒙版”或“启用蒙版”。
- 选择“修改”>“蒙版”>“禁用蒙版”或者选择“修改”>“蒙版”>“启用蒙版”。

蒙版被禁用后，蒙版缩略图上出现一个红色的 X。单击“X”可启用蒙版。

删除所选蒙版

删除蒙版会将其永久删除。

1 执行下列操作之一：

- 从“层”面板的“选项”菜单中选择“删除蒙版”。
- 选择“修改”>“蒙版”>“删除蒙版”。
- 将蒙版缩略图拖到“层”面板中的垃圾桶图标上。

2 删除蒙版前，选择是要对被遮罩的对象应用蒙版效果还是放弃蒙版效果：

应用 保持对对象所做的更改，但蒙版不再是可编辑的。如果被遮罩对象是矢量对象，则蒙版和矢量对象都转换为单个位图图像。

放弃 除去所做的更改并将对象恢复为原来的格式。

取消 中止删除操作并使蒙版保留原样。

更改蒙版的应用方式

选择蒙版后，“属性”检查器允许您更改蒙版的应用方式。如果“属性”检查器处于最小化状态，单击扩展箭头可查看所有属性。

默认情况下，矢量蒙版使用其路径轮廓来应用。显示蒙版的填充和笔触可产生与使用“粘贴于内部”创建蒙版相同的结果。



启用了“显示填充和笔触”时使用其路径轮廓应用的矢量蒙版

通过使用其 Alpha 通道应用位图蒙版，可以创建一个看起来与使用其路径轮廓应用的矢量蒙版相似的蒙版。蒙版对象的透明度影响被遮罩对象的可见性。



使用其 Alpha 通道应用的位图蒙版

矢量蒙版和位图蒙版都可以使用其灰度外观来应用。蒙版像素的亮度确定被遮罩对象的显示程度。较亮的像素会显示被遮罩的对象，而较暗的像素则会去掉图像底色并显示背景。如果蒙版对象包含图案或渐变填充，此方法可产生有趣的效果。



使用其灰度外观应用的具有图案填充的矢量蒙版

可以将矢量蒙版转换成位图蒙版，但不能将位图蒙版转换成矢量蒙版。

使用其路径轮廓应用矢量蒙版

- ❖ 选择了矢量蒙版后，在“属性”检查器中选择“路径轮廓”。

显示矢量蒙版的填充和笔触

- ❖ 选择了使用其路径轮廓应用的矢量蒙版后，在“属性”检查器中选择“显示填充和笔触”。

使用其 Alpha 通道应用位图蒙版

- ❖ 选择了位图蒙版后，在“属性”检查器中选择“Alpha 通道”。

使用其灰度外观应用矢量蒙版或位图蒙版

- ❖ 选择了蒙版后，在“属性”检查器中选择“灰度外观”。

将矢量蒙版转换为位图蒙版

- 1 在“层”面板中，选择蒙版对象的缩略图。
- 2 选择“修改”>“平面化所选层”。

混合和透明度

“复合”是改变两个或更多个重叠对象的透明度或颜色相互作用的过程。在 Fireworks 中，使用混合模式可以创建复合图像。

关于混合模式

选择混合模式后，Fireworks 会将它应用于所有选择的对象。单个文档或单个层中的对象可以具有与该文档或该层中其它对象不同的混合模式。

当具有不同混合模式的对象组合在一起时，组的混合模式优先于单个对象的混合模式。取消组合对象会恢复每个对象各自的混合模式。

注：层混合模式不能在元件文档中使用。

混合模式中的元素

混合颜色 应用混合模式的颜色。

不透明度 应用混合模式的透明度。

基准颜色 混合颜色下面的像素的颜色。

结果颜色 对基准颜色应用混合模式的效果所产生的结果。

混合模式

色相、饱和度以及颜色混合模式的用法与在 Photoshop 中相同。如需混合模式的详细信息，请参阅 [Jim Babbage 关于混合模式的文章](#)。

正常 不应用任何混合模式。

溶解 在当前层与背景层之间随机选择颜色，以创建混合效果。

变暗 选择混合颜色和基准颜色中较暗的那个作为结果颜色。此模式将只替换比混合颜色亮的像素。

色彩增殖 将基准颜色与混合颜色复合，从而产生较暗的颜色。

颜色加深 使每个通道中的基准颜色变暗，以便通过增加对比度来反映混合颜色。与白色混合不会产生任何变化。

线性加深 检查当前层和背景层的每个通道，通过降低亮度使背景色变暗从而反映混合颜色。总体效果是使图像变暗。中性色为白色，因此线性加深与白色混合没有任何效果。

变亮 选择混合颜色和基准颜色中较亮的那个作为结果颜色。此模式将只替换比混合颜色暗的像素。

滤色 将混合颜色的反色与基准颜色复合，从而产生漂白效果。

颜色减淡 使基准颜色变亮，以便通过降低对比度来反映混合颜色。与黑色混合不会产生任何变化。

线性减淡 检查当前层和背景层的每个通道，通过增加亮度使背景色变亮从而反映混合颜色。总体效果是使图像变亮。中性色为黑色，因此线性减淡与黑色混合没有任何效果。

叠加 复合或过滤颜色，具体操作需取决于基准颜色。图案或颜色将叠加到现有像素上，同时保留基准颜色的高亮和阴影部分。基准颜色不会被替换，而是会与混合颜色混合，以反映原始颜色的亮度或暗度。

柔光 使颜色变暗或变亮，具体操作需取决于混合颜色。其效果类似于用漫射聚光灯照射图像。如果混合颜色（光源）比 50% 灰色更亮，则图像将变亮，类似于减淡。如果混合颜色比 50% 灰色更暗，则图像将变暗，类似于加深。用纯黑色或纯白色绘图时，会产生明显较暗或较亮的区域，但是不会产生纯黑色或纯白色。

强光 复合或过滤颜色，具体操作需取决于混合颜色。其效果类似于用刺眼的聚光灯照射图像。如果混合颜色（光源）比 50% 灰色更亮，则图像将变亮，类似于过滤。这对于向图像中添加高亮效果非常有用。如果混合颜色比 50% 灰色更暗，则图像将变暗，类似于色彩增殖。这对于向图像中添加阴影非常有用。用纯黑色或纯白色绘图会产生纯黑色或纯白色。

亮光 对比度不断增加的混合模式，将颜色加深与颜色减淡模式的效果组合在一起。如果混合颜色比中间的灰色更暗，则通过增大对比度，亮光将使图像变暗或加深。否则，通过降低对比度使图像变亮或减淡。

线性光 调整亮度的线性加深与线性减淡的组合。如果混合层颜色比中间的灰色更暗，线性光会降低图像的亮度。否则，线性光会增加图像亮度。

点光 取代了颜色，具体取决于混合颜色。如果混合颜色比 50% 灰色更亮，则将替换比混合颜色更暗的像素。如果混合颜色比 50% 灰色更暗，则将替换比混合颜色更亮的像素。

实色混合 减少图像中的颜色，刚好达到八种纯正的颜色。

差异 从基准颜色中去除混合颜色或者从混合颜色中去除基准颜色。从亮度较高的颜色中去除亮度较低的颜色。

排除 创建与差值模式类似但对比度更低的效果。与白色混合将反转基准颜色值。与黑色混合不会产生任何变化。

色相 将混合颜色的色相值与基准颜色的亮度和饱和度合并以生成结果颜色。

饱和度 将混合颜色的饱和度与基准颜色的亮度和色相合并以生成结果颜色。

颜色 将混合颜色的色相和饱和度与基准颜色的亮度合并以生成结果颜色。此模式将保留用于为单色图像上色以及对彩色图像涂染的灰度。

发光度 将混合颜色的亮度与基准颜色的色相和饱和度合并。

反转 反转基准颜色。





色调 向基准颜色中添加灰色。

擦除 删除所有基准颜色像素，包括背景图像中的基准颜色像素。

有关混合模式（特别是 Photoshop 混合模式）的一般信息与示例，请访问以下网站：

www.pegtop.net/delphi/articles/blendmodes/。

混合模式示例

		
原始图像	正常	色彩增殖
		
滤色	变暗	变亮
		
差异	色相	饱和度
		
颜色	发光度	反转
		
色调	擦除	

调整不透明度并应用混合

可以使用“属性”检查器或“层”面板调整所选对象的不透明度和应用混合模式。“不透明度”设置为 100 会将对象渲染为完全不透明。设置为 0（零）会将对象渲染为完全透明。

还可以在绘制对象之前指定混合模式和不透明度。

在绘制对象之前指定混合模式和不透明度

❖ 当“工具”面板中选定了所需的工具后，在绘制对象之前在“属性”检查器中设置混合和不透明度选项。

注：混合和不透明度选项并不是对所有工具都可用。

设置现有对象的混合模式和不透明度级别

- 1 当两个对象重叠时，选择上方的对象。
- 2 从“属性”检查器或“层”面板的“混合模式”弹出菜单中选择混合选项。
- 3 从“不透明度”弹出滑块中选择一个设置，或者在文本框中键入一个值。

设置在绘制对象时应用于对象的默认混合模式和不透明度级别

- 1 选择“选择”>“取消选择”避免不小心应用了混合模式和不透明度。
- 2 选择了矢量绘制工具或位图绘制工具后，在“属性”检查器中选择混合模式和不透明度级别。

您选择的混合模式和不透明度级别将用作此后用该工具绘制的所有对象的默认值。

关于“填充颜色”动态滤镜

Fireworks“填充颜色”动态滤镜允许您通过改变对象的不透明度和混合模式来调整对象的颜色。“填充颜色”滤镜所产生的效果相当于将一个对象与另一个具有不同不透明度和混合模式的对象进行重叠。

第 11 章：样式、元件和 URL

Adobe® Fireworks® 提供了三个用于储存和重复使用样式、元件和 URL 的面板。样式储存在“样式”面板中，当前文档的元件储存在“元件库”面板中，URL 储存在“URL”面板中。默认情况下，这三个面板构成了“资源”面板组。

有关如何在 Fireworks 中使用样式和元件的视频教程，请参阅 www.adobe.com/go/lrvid4033_fw_cn。

样式

通过创建样式，可以保存并重新应用一组预定义的填充、笔触、滤镜和文本属性。将样式应用于对象后，该对象即具备了该样式的特性。

注：位图对象只能接收样式的滤镜属性。



Fireworks 提供了许多预定义的样式。可以添加、更改和删除样式。Fireworks DVD 和 Adobe 网站提供了更多可导入到 Fireworks 中的预定义样式。还可将样式导出以便与其它 Fireworks 用户共享，或者从其它 Fireworks 文档导入样式。

应用样式

使用“样式”面板可创建和存储范围完整的样式，并将这些样式应用于对象、文本、组和自动形状。



若要快速访问在文档中发现的样式子集，请使用“属性”检查器中的当前样式菜单。

- 1 在要应用样式的画布上选择对象。
- 2 选择“窗口”>“样式”以显示“样式”面板。
- 3 选择“当前文档”以访问当前使用的样式或从弹出菜单中选择一种预设样式，以访问预设的 Fireworks 样式。
注：如果文档中没有样式，则在选择任何预设样式之前，样式面板始终为空。
- 4 单击面板中的样式。

更多帮助主题

第 141 页的“[保存和导入样式](#)”

第 140 页的“[编辑或重新定义样式](#)”

第 142 页的“[断开到样式的链接](#)”


创建和删除样式

可基于所选对象、组、文本或自动形状的属性来创建样式。下列属性可以保存在样式中：

- 填充类型和颜色，包括图案、纹理以及角度、位置和不透明度等矢量渐变属性
- 笔触类型和颜色
- 滤镜
- 文本属性，如字体、字号、样式（粗体、斜体或下划线）、对齐方式、消除锯齿、自动字距调整、水平缩放、字距调整以及字顶距等

自定义样式一经删除，便无法恢复；但是，当前使用该样式的任何对象仍会保留其属性。

创建样式

- 1 创建或选择具有所需笔触、填充、滤镜或文本属性的矢量对象、文本、组或自动形状。
- 2 单击“样式”面板或“属性”检查器底部的“新建样式”按钮 。
- 3 选择要成为样式一部分的属性。
注：若要保存其它文本属性，请使用“其它文字”选项。
- 4 为该样式命名并单击“确定”。


重命名样式

- 1 从“样式”面板中选择一个样式。
- 2 从“样式”面板的“选项”菜单中选择“重命名样式”。
- 3 键入样式的新名称，然后单击“确定”。

基于现有样式创建新样式

- 1 将现有样式应用于所选对象。
- 2 编辑该对象的属性。
- 3 通过创建样式来保存属性。

删除样式

- 1 从“样式”面板中选择一个样式。
按住 Shift 并单击可选择多个样式；按住 Ctrl 并单击（在 Windows 中）或按住 Command 并单击（在 Mac OS 中）可选择多个不相邻的样式。
- 2 单击“删除样式”按钮 。

编辑或重新定义样式

编辑样式以启用或禁用特定的属性（如填充或笔触）。重新定义样式以修改其中包括的任何滤镜。

在编辑或重新定义样式时，已应用该样式的所有对象将自动更新。但是，您可以中断所选对象与样式之间的链接。（请参阅第 142 页的“[断开到样式的链接](#)”。）

更多帮助主题

第 118 页的“[编辑和自定义动态滤镜](#)”

编辑样式

- 1 选择 “选择” > “取消选择” 取消选择画布上的任何对象。
- 2 双击 “样式” 面板中的某个样式。
- 3 在 “编辑样式” 对话框中，选择或取消选择属性。
- 4 单击 “确定” 将更改应用于样式。

重新定义样式

- 1 在画布上，选择使用该样式的对象。
- 2 在 “属性” 检查器中，修改已应用的滤镜，然后单击 “重新定义样式” 按钮。

注：通过组重新定义样式时，仅重新定义效果。所有的路径属性都将被忽略。



若要将一个样式快速替换为 “当前文档” 样式中的另一个样式，请按住 Alt（在 Windows 中）或 Option（在 Mac OS 中）并将一个样式拖到 “样式” 面板中的另一个样式。

保存和导入样式

若要节省时间并保持一致性，可以通过导出样式以供他人使用来共享样式。

保存样式库

您可以将已创建或编辑的样式保存为样式库。样式名称按字母顺序排列。还可以对组、自动形状和元件应用样式。

- 1 从 “样式” 面板的 “选项” 菜单中选择 “保存样式库”。
- 2 输入样式库的名称和位置。
- 3 单击 “保存”。

导入样式

- 1 从 “样式” 面板的 “选项” 菜单中选择 “导入样式库”。
- 2 选择要导入的样式库 (*.stl)。该样式库可用于 Fireworks 的多个文档和多个会话。

将样式加载到当前文档中

- 1 从 “样式” 面板的 “选项” 菜单中选择 “加载样式”。
- 2 选择要加载到当前文档的样式库 (*.stl)。加载的样式可用于当前文档。

更改样式图标大小

- ❖ 若要更改样式预览图标的大小，请从 “样式” 面板的 “选项” 菜单中选择 “大图标”，以便在大预览尺寸和小预览尺寸之间切换。

在不应用样式的情况下将一个对象的属性复制到另一个对象

- 1 选择要复制其属性的对象。
- 2 选择 “编辑” > “复制”。
- 3 取消选择原始对象，然后选择要对其应用新属性的对象。
- 4 选择 “编辑” > “粘贴属性”。

断开到样式的链接

您可以断开对象与它所应用的样式之间的链接。对象将保持相同的属性，但是将不再随样式进行更改。

- 1 选择应用该样式的对象。
- 2 在“属性”检查器的右下角，单击“断开到样式的链接”按钮。



如果“属性”检查器已最小化，请从“样式”面板菜单中选择“断开到样式的链接”。

从对象中删除样式替换

- 1 选择应用样式后更改的对象。
- 2 从“样式”面板的“选项”菜单中选择“清除覆盖”。

选择当前文档中未使用的样式

❖ 从“样式”面板的“选项”菜单中，选择“选择未使用的样式”。

复制样式

- 1 从“样式”面板中选择一个样式。
- 2 从“样式”面板的“选项”菜单中选择“复制样式”。

元件

在 Fireworks 中可重用的图形元素称为元件。Fireworks 提供 3 种类型的元件：图形、动画和按钮。在编辑原始元件对象时，所复制的实例会自动进行更改，以反映经过编辑的元件（除非您断开二者之间的链接）。

元件对于创建按钮以及为对象在多个状态之间制作动画也很有帮助。

有关元件的详细信息，请参阅设备中心的 [了解样式和元件](#)。

更多帮助主题

第 169 页的“[创建按钮元件](#)”

第 188 页的“[创建动画元件](#)”

创建元件

可以从任何对象、文本块或组中创建元件，然后将它存储在“资源”面板的“公用库”选项卡中。在该选项卡中，可以编辑元件并将它放在文档中。

从所选对象创建元件

- 1 选择对象，然后选择“修改”>“元件”>“转换为元件”。
- 2 在“名称”框中键入元件的名称。
- 3 选择元件类型。
- 4 若要缩放元件而不扭曲其几何形状，请选择“启用 9 切片缩放辅助线”。（请参阅第 45 页的“[9 切片缩放](#)”。）

5 若要存储元件，使其可以在多个文档中使用，请选中“保存到公用库”选项。

6 单击“确定”保存元件。

所选对象即变为该元件的实例，并且“属性”检查器将显示元件选项。

从头开始创建元件

1 执行下列操作之一：

- 选择“编辑”>“插入”>“新建元件”。
- 从“文档库”面板的“选项”菜单中选择“新建元件”。

2 选择元件类型。

3 若要使用 9 切片缩放辅助线缩放元件，请选中“启用 9 切片缩放辅助线”选项，然后单击“确定”。

4 使用“工具”面板中的工具创建元件。

放置元件的实例

❖ 将元件从“文档库”面板拖到当前文档中。



画布上一个元件的实例

编辑元件及其所有实例

当您编辑元件时，其所有的相关实例都将自动更新以反映最新的修改。但是，某些属性将保持独立。有关详细信息，请参阅第 144 页的“[编辑特定的元件实例](#)”。

将默认组合在一起的元件和图形分开时。取消编组图形（按钮、滚动栏或其他）以对其进行修改。您可以稍后重新组合图形并将其转化为元件。如果在转换前没有组合图形，元件中的个别图形将会处于可编辑状态。

编辑元件

1 若要进入元件编辑模式，请执行下列操作之一：

- 在画布上，双击元件实例。
- 选择某个实例，然后选择“修改”>“元件”>“编辑元件”。
- 在“文档库”面板中，双击元件图标。
- （仅限动画元件）单击“动画”对话框中的“编辑”按钮。

2 根据需要更改元件。

注：如果没有为所选元件启用 9 切片缩放，则可以在其上下文本身中编辑该元件。可以选择“修改”>“元件”>“就地编辑”。



使用 9 切片缩放辅助线避免在调整元件大小时发生扭曲。（请参阅第 45 页的“[9 切片缩放](#)”。）

从元件编辑切换到页面编辑

当您编辑元件时，文档面板会进入元件编辑模式。此模式会使画布上的其它对象变暗，从而允许您在整页的上下文中快速修改元件。（使用 9 切片缩放的元件例外，这种情况下元件单独显示。）

若要从元件编辑切换到页面编辑，请执行下列任一操作：

- 在画布中，双击空白区域。
- 在文档面板顶部的托盘中，单击页面图标或向后箭头。（如果已嵌套元件，还可以利用托盘访问包含的元件。）

重命名元件

- 1 在“文档库”面板中，双击元件名称。
- 2 在“转换为元件”对话框中，更改元件名称，然后单击“确定”。

重制元件

- 1 在“文档库”面板中选择元件。
- 2 从“文档库”面板的“选项”菜单中选择“重制”。
- 3 更改副本的名称和类型（如果需要），然后单击“确定”。

更改元件类型

- 1 在“库”中双击元件名称。
- 2 选择一个不同的“类型”选项。

在“文本库”面板中选择所有未使用的元件

- ❖ 从“文档库”面板的“选项”菜单中选择“选择未用项目”。

删除元件及其所有实例

- ❖ 在“文档库”面板中，将元件拖到垃圾桶图标上。

交换元件

- 1 在画布上，右键单击某个元件，然后选择“交换元件”。
- 2 在“交换元件”对话框中，从“文档库”中选择另一个元件，然后单击“确定”。

编辑特定的元件实例

当您双击某个实例对其进行编辑时，实际上是在编辑元件本身。若要只编辑当前实例，必须断开该实例与元件之间的链接。但这将永久中断两者间的关系。以后对该元件所做的任何编辑都不会反映在以前的实例中。

使用按钮元件的几个功能，可以在为每个实例指定唯一的按钮文本和 URL 时保持元件 - 实例关系。

若要调整组件元件的 JavaScript 行为，请编辑“元件属性”面板中的值。若要向该面板中添加可自定义的属性，必须编辑与该元件相关联的 JavaScript 文件。

注：无法使用 JavaScript 为组件设置高度和宽度属性。

断开元件链接

- 1 选择实例。

2 选择“修改”>“元件”>“分离”。

所选实例随即变为一个组。“文档库”面板中的元件与该组不再有任何关联。与元件分离后，以前的按钮实例即失去其按钮元件特性，而以前的动画实例则失去其动画元件特性。

在不断开元件链接的情况下编辑实例

1 选择实例。

2 在“属性”检查器中修改实例属性。

可以在不影响元件和其它实例的情况下修改下列实例属性：

- 混合模式
- 不透明度
- 滤镜
- 宽度和高度
- x 和 y 坐标

创建和使用组件元件

组件元件是指可以使用 JavaScript (JSF) 文件对其进行智能缩放和指派特定属性的图形元件。用“属性”面板修改实例会影响元件和所有其它实例。但是，修改“元件属性”面板（“窗口”>“元件属性”）中的参数将只影响所选实例。

Fireworks 包括一个由预先设计的组件元件组成的库；您可以自定义这些元件，使其与特定网站或用户界面的外观一致。

向文档中添加组件元件

1 从“窗口”菜单中选择“公用库”。

2 若要使用某个元件，请将该元件从“公用库”面板拖放到 Fireworks 画布。

调整组件元件的属性

1 在画布上，选择该元件。

2 在“元件属性”面板（“窗口”>“元件属性”）中，调整各种参数（如状态、标签和颜色）。



若要创建基于 HTML 网页和软件原型的交互式按钮，请参阅第 157 页的“交互切片”。

创建组件元件

1 使用要自定义的属性来创建对象。



此元件可以将项目符号颜色和项目符号编号作为可自定义选项。

2 创建对象时，可在“层”面板中键入名称，以自定义要使其成为可编辑的功能的名称。例如，可以将可编辑的文本字段命名为“label”。此名称将在 JavaScript 文件中使用。

注：为了避免 JavaScript 错误，请不要在功能名称中包括任何空格。例如，使用 “number_label” 而不使用 “number label”。

- 3 选择该对象，然后选择 “修改” > “元件” > “转换为元件”。
- 4 在 “名称” 框中键入元件的名称。
- 5 选择 “图形” 作为元件类型，选择 “保存到公用库”，然后单击 “确定”。
- 6 在提示符下，将新元件保存到默认的 Custom Symbols 文件夹，或者在与该默认文件夹相同的级别创建另一个文件夹。
注：组件元件必须保存在 “公用库” 内的文件夹中。
保存后，元件将从画布删除，并显示在 “公用库” 中。
- 7 从 “命令” 菜单中选择 “创建元件脚本”。
- 8 单击该面板右上角的浏览按钮并浏览到元件 PNG 文件。默认位置如下所示：
 - 在 Microsoft® Windows® XP 中：< 用户设置 > \Application Data \Adobe \Fireworks CS5 \Common Library \Custom Symbols
 - 在 Windows Vista® 中：\Users \< 用户名 > \AppData \Roaming \Adobe \Fireworks CS5 \Common Library \Custom Symbols
 - 在 Mac® OS：< 用户名 > /Application Support /Adobe /Fireworks CS5 /Common Library /Custom Symbols
- 9 单击加号按钮添加元素名称。
- 10 在 “元素名称” 框中，键入要自定义的元素名称。例如，若要自定义名为 “label” 的文本字段，请键入 “label”。
- 11 在 “属性” 框中，选择您要自定义的属性的名称。例如，若要自定义标签中的文本，请选择 textChars。
注：有关这些属性选项的详细信息，请参阅 “扩展 Fireworks”。
- 12 在 “属性名称” 字段中，键入可自定义属性的名称，例如 “Label” 或 “Number”。此属性名称将出现在 “元件属性” 面板中。
- 13 在 “值” 字段中，键入在首次将元件实例放在文档中时所用属性的默认值。
- 14 根据需要添加其它元素。
- 15 单击 “保存” 保存所选的选项并创建 JavaScript 文件。
- 16 从 “公用库” 面板的 “选项” 菜单中选择 “重新加载” 以重新加载新元件。

在创建 JavaScript 文件之后，可以通过将元件拖到画布上来创建实例，然后在 “元件属性” 面板中更改其属性。

注：如果您删除或重命名由该脚本引用的对象，“元件属性” 面板中将报告错误。

将现有元件另存为组件元件

- 1 在 “文档库” 面板中选择一个元件。
- 2 从 “文档库” 面板的 “选项” 菜单中选择 “保存到公用库”。
- 3 创建 JavaScript 文件以控制元件属性。

使用 JavaScript 创建可编辑的元件参数

在保存组件元件时，Fireworks 会将 PNG 文件保存到下面的默认文件夹中：

- (Windows XP) < 用户设置 > \Application Data \Adobe \Fireworks CS5 \Common Library \Custom Symbols
- (Windows Vista) \Users \< 用户名 > \AppData \Roaming \Adobe \Fireworks CS5 \Common Library \Custom Symbols
- (Mac OS) < 用户名 > /Application Support /Adobe /Fireworks CS5 /Common Library /Custom Symbols

若要创建组件元件，必须创建 **JavaScript** 文件，使用 **.JSF** 扩展名将其保存在与该元件相同的位置，并使用与该元件相同的名称。例如，**mybutton.graphic.png** 应包含名称为 **mybutton.jsf** 的 **JavaScript** 文件。

使用“创建元件脚本”面板，非编程人员可以分配某些简单的元件属性以及自动创建 **JavaScript** 文件。若要打开此面板，请从“命令”菜单中选择“创建元件脚本”。

创建 **JavaScript** 文件

若要向元件中添加可编辑的参数，必须定义 **JavaScript** 文件中的两个函数：

- 函数 **setDefaultValues()** – 定义可以编辑的参数以及这些参数的默认值。
- 函数 **applyCurrentValues()** – 将通过“元件属性”面板输入的值应用于图形元件。

以下是用于创建自定义元件的示例 **.JSF** 文件：

```
function setDefaultValues()
{
    var currValues = new Array();
    //to build symbol properties
    currValues.push({name:"Selected", value:"true", type:"Boolean"});
    Widget.elem.customData["currentValues"] = currValues;
}
function applyCurrentValues()
{
    var currValues = Widget.elem.customData["currentValues"];
    // Get symbol object name
    var Check = Widget.GetObjectByName("Check");
    Check.visible = currValues[0].value;
}
switch (Widget.opCode)
{
    case 1: setDefaultValues(); break;
    case 2: applyCurrentValues(); break;
    default: break;
}
This sample JavaScript shows a component symbol that can change colors:
function setDefaultValues()
{
    var currValues = new Array();
    //Name is the Parameter name that will be displayed in the Symbol Properties Panel
    //Value is the default Value that is displayed when Component symbol loads first time. In this
    case, Blue will be the default color when the Component symbol is used.
    //Color is the Type of Parameter that is displayed. Color will invoke the Color Popup box
    in the Symbol Properties Panel.
    currValues.push({name:"BG Color", value:"#003366", type:"Color"});
    Widget.elem.customData["currentValues"] = currValues;
}
function applyCurrentValues()
{
    var currValues = Widget.elem.customData["currentValues"];
    //color_bg is the Layer name in the PNG that will change colors
    var color_bg = Widget.GetObjectByName("color_bg");
    color_bg.pathAttributes.fillColor = currValues[0].value;
}
switch (Widget.opCode)
{
    case 1: setDefaultValues(); break;
    case 2: applyCurrentValues(); break;
    default: break;
}
```

若要更好地了解如何使用 **.JSF** 文件来自定义元件属性，请浏览软件中包括的示例组件。

导入和导出元件

“文档库”面板存储您在当前文档中创建或导入的元件。“文档库”面板特定于当前的文档；若要将一个库中的元件用在另一个文档中，请导入、导出、复制或拖动它们。

从 Fireworks 元件库导入一个或多个现成的元件

可以导入现成的动画元件、图形元件、按钮元件、导航栏和多元件主题。

1 打开 Fireworks 文档。

2 在“公用库”面板中选择一个文件夹。

还可以从先前导出的库 PNG 文件（位于硬盘驱动器、CD 或网络上）中导入元件。

将元件从其它文件导入到当前文档中

1 从“文档库”面板的“选项”菜单中选择“导入元件”。

2 导航到包含该文件的 PNG 文件夹，选择该文件，然后单击“打开”。

3 选择要导入的元件，然后单击“导入”。

导入的元件随即出现在“文档库”面板中。

通过拖放操作或复制和粘贴操作导入元件

❖ 执行下列操作之一：

- 将元件实例从包含该元件的文档拖到目标文档中。
- 在包含该元件的文档中复制一个元件实例，然后将其粘贴到目标文档中。

该元件被导入到目标文档的“文档库”面板中，同时保留与原始文档中元件的关系。

导出元件

1 从“文档库”面板的“选项”菜单中选择“导出元件”。

2 选择要导出的元件，然后单击“导出”。

3 导航到文件夹，为该元件文件键入一个名称，然后单击“保存”。

Fireworks 将这些元件保存在单个 PNG 文件中。

在多个文档中更新已导出的元件和实例

导入的元件会保持与其原始元件文档的链接。可以编辑原始元件文档，然后更新目标文档以反映所做的编辑。

1 在原始文档中，双击某个实例，或选择某个实例，然后选择“修改”>“元件”>“编辑元件”。

2 修改元件。

3 保存该文件。

4 在导入了该元件的文档中，从“文档库”面板中选择该元件。

5 从“文档库”面板的“选项”菜单中选择“更新”。

注：若要更新所有已导入的元件，请在“文档库”面板中选择所有元件，然后选择“更新”。

创建嵌套元件

在元件内创建的元件称为嵌套元件。

- 1 使用矢量工具在页面上创建对象。例如，使用矢量工具创建矩形。
- 2 右键单击该矩形并选择“转换为元件”。
- 3 在“转换为元件”对话框中，执行下列操作：
 - a 输入元件的名称。例如，称其为元件 A。
 - b 如果您打算对该元件应用 9 切片缩放，则选择“启用 9 切片缩放辅助线”。
- 4 双击该元件中心的“+”图标。
- 5 重复步骤 1 至 4 以创建另一个元件，即元件 B。由于元件 B 是在元件 A 中创建的，因此元件 B 是元件 A 的嵌套元件。

注：可以创建多个嵌套元件。

9 切片缩放嵌套元件

可以在一个元件中创建多个元件。这样的元件称为嵌套元件，可以单独对其进行缩放。

尝试对某个元件进行 9 切片缩放之前确保以下内容。

- 创建元件时选择“启用 9 切片缩放辅助线”。
- 确保处于要缩放的元件的“编辑”模式中。双击内部元件中的“+”图标可移至其编辑模式。

转换基于 9 切片缩放设置的嵌套元件时，可以单独缩放嵌套元件。例如，考虑三级嵌套的元件 — 元件 A 位于元件 B 中，而元件 B 位于元件 C 中。您可以根据其各自的 9 切片辅助线缩放元件 A（最内部）和元件 B（中间）。确保处于内部元件的“编辑”模式以使用 9 切片缩放。在就地编辑模式中，只能通过“库”面板查看用于嵌套元件的 9 切片缩放。双击画布上的某个元件不会显示 9 切片缩放辅助线。

为现有元件启用 9 切片缩放

- 1 移到创建元件的视图。
- 2 在“文档库”面板中选择“元件”并单击“元件属性”。

注：如果未显示“文档库”面板，则选择“窗口”>“文档库”以显示该面板。
- 3 在“转换为元件”对话框中，选择“启用 9 切片缩放辅助线”。

URL

为网页对象指定 URL 时，将创建一个指向诸如网页这样的文件的链接。可以为切片、热点和按钮指定 URL。若要存储、编辑和组织 URL 以供重复使用，请在“URL”面板中创建一个 URL 库。

例如，如果网站包含几个用于返回到主页的导航按钮，请将主页的 URL 添加到“URL”面板中，然后通过“URL”库中选择该 URL 将它指定给每个导航按钮。使用“查找和替换”功能更改某个 URL 在多个文档中的匹配项（请参阅第 251 页的“[查找和替换](#)”）。

URL 库对所有 Fireworks 文档都可用，并在会话间保存。

关于绝对 URL 和相对 URL

可以在“URL”面板中输入绝对 URL 或相对 URL。

- 若要链接到您的网站之外的网页，请使用绝对 URL。
- 若要链接到您的网站中的网页，可以使用相对 URL，也可以使用绝对 URL。

绝对 URL 是包含服务器协议（对网页而言通常为 `http://`）的完整 URL。例如，`http://www.adobe.com/cn/support/fireworks` 即为 Fireworks 技术支持网页的绝对 URL。不管源文档的位置如何，绝对 URL 都能保持链接无误，但在目标文档已经移动的情况下，将无法正确链接。

相对 URL 相对于包含源文档的文件夹。如果要链接到的文件位于与当前文档相同的文件夹中，使用相对 URL 通常是最简单的。下列示例显示了相对 URL 的导航语法：

- `file.htm` 链接到与源文档位于相同文件夹的文件。
- `.././file.htm` 链接到一个文件，该文件位于比源文档所在文件夹高两级的文件夹中。每个 `../` 表示一个级别。
- `htmldocs/file.htm` 链接到的文件位于名为 `htmldocs` 的文件夹中，而该文件夹又位于包含源文档的文件夹中。

链接到 Fireworks 文档中的页面

可以使用 Fireworks 文档中多个页面的 URL 来创建这些页面之间的链接。“属性”检查器和“URL”面板中的“链接”弹出菜单包含文档中各页面的 URL 列表。选择某个页面 URL 可链接到相应的页面。

赋予默认页面 URL 一个 .htm 以外的扩展名

- 1 打开文档，选择“文件”>“导出”。
- 2 选择“HTML 和图像”。
- 3 单击“选项”按钮。
- 4 在“常规”选项卡上，从“扩展名”弹出菜单中选择所需的文件扩展名，然后单击“确定”。
- 5 单击“导出”对话框中的“取消”。

为网页对象指定 URL

- 1 在“URL”面板中的“当前 URL”文本框中输入所需的 URL。
- 2 单击“将当前的 URL 添加到库”按钮 (+) 以将该 URL 添加到 URL 库中。
- 3 选择网页对象。
- 4 从“URL”预览窗格中选择 URL。

创建 URL 库

可以将相关的 URL 放在一起，从而使它们更易于访问。可以将 URL 保存在默认的 URL 库、`URLs.htm` 或新创建的 URL 库中。也可以导入现有 HTML 的 URL，然后为它们创建一个库。

`URLs.htm` 和您创建的所有新库都存储在 `Adobe/Fireworks CS5/URL Libraries` 文件夹中，该文件夹位于特定于用户的 `Application Data`（在 Windows 中）或 `Application Support`（在 Mac OS 中）文件夹内。

有关查找这些文件夹的信息，请参阅第 268 页的“使用配置文件”。

创建 URL 库

- 1 从“URL”面板的“选项”菜单中选择“新建 URL 库”。
- 2 在框中输入库名称，然后单击“确定”。

将新的 URL 添加到 URL 库

- 1 从“库”弹出菜单中选择一个库。
- 2 在“链接”框中输入一个 URL。
- 3 单击加号 (+) 按钮。


在将 URL 指定给网页对象的同时将它添加到库中

- 1 选择该对象。
- 2 执行下列操作之一输入 URL：
 - 从“URL”面板的“选项”菜单中选择“添加 URL”，输入一个绝对或相对 URL，然后单击“确定”。
 - 在“链接”框中输入 URL，然后单击加号 (+) 按钮。该 URL 随即出现在“URL”预览窗格中。

将已使用的 URL 添加到 URL 库中

- 1 从“库”弹出菜单中选择一个库。
- 2 从“URL”面板的“选项”菜单中选择“将使用的 URL 添加到库”。

将所选 URL 从“URL”预览面板中删除

- ❖ 单击“URL”面板底部的“从库中删除 URL”按钮 。

删除库中所有未使用的 URL

- 1 从“URL”面板的“选项”菜单中选择“清除未用的 URL”。
- 2 单击“确定”。

编辑 URL

编辑 URL 的单个匹配项，或者将所做的更改应用于所有匹配项。

- 1 从“URL”预览窗格中选择 URL。
- 2 从“URL”面板的“选项”菜单中选择“编辑 URL”。
- 3 编辑 URL。
- 4 若要更新该链接在整个文档中的所有匹配项，请选择“改变文档中所有此类匹配项”。

导入和导出 URL

可以导出 URL，然后将它们导入任何其它 Fireworks 文档。还可以导入任何现有 HTML 文档中的所有 URL。

导出 URL

- 1 从“URL”面板的“选项”菜单中选择“导出 URL”。
- 2 输入文件名，然后单击“保存”。

将创建一个包含已导出 URL 的 HTML 文件。

导入 URL

- 1 从“URL”面板的“选项”菜单中选择“导入 URL”。
- 2 选择一个 HTML 文件，然后单击“打开”。

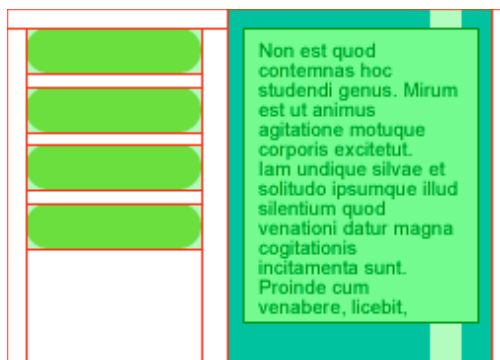
该文件中的所有 URL 随即被导入。

第 12 章：切片、变换图像和热点

创建和编辑切片

切片是用于在 Adobe® Fireworks® 中创建交互效果的基本构造块。切片是最终以 HTML 代码形式存在的网页对象。可以通过“层”面板中的“网页层”查看、选择和重命名它们。

切片将 Fireworks 文档分割成多个较小的部分并将每部分导出为单独的文件。导出时，Fireworks 会创建一个包含表格代码的 HTML 文件，以便在浏览器中重新组合图形。



切片将一个文档分割成多个部分，它们都以单独文件的形式导出。

将图像切片有三个主要优点：

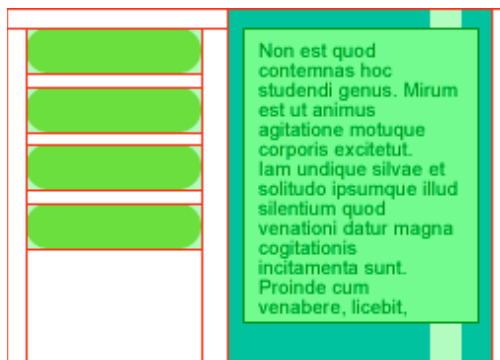
优化图像 获得最快的下载速度。

增加交互性 使图像能够快速响应鼠标事件。


易于更新 适用于经常更改的网页部分（例如，“本月雇员”页上的照片和姓名）。

创建矩形切片

可以通过使用“切片”工具进行绘制或基于所选对象插入切片来创建矩形切片。使用切片辅助线（从切片对象延伸的线）确定导出文档时将文档拆分成的单独图像文件的边界。



绘制矩形切片对象

1 选择“切片”工具 .

2 拖动以绘制切片对象。

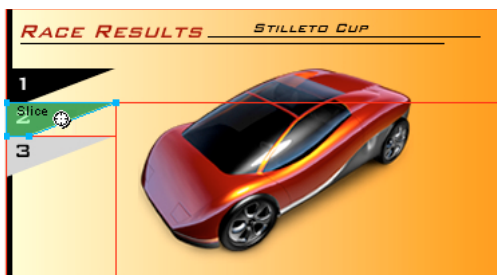
注：若要在拖动以绘制切片时调整切片的位置，请按住鼠标按钮，按住空格键，然后将切片拖动到画布上的另一个位置。释放空格键以继续绘制切片。

基于所选对象创建矩形切片


- 1 选择“编辑”>“插入”>“矩形切片”。该切片是一个矩形，它的区域包括所选对象最外面的边缘。
- 2 如果选择了多个对象，请选择“单个”以创建覆盖全部所选对象的单个切片对象，或选择“多个”为每个选定对象创建一个切片对象。

创建非矩形切片

使用“多边形切片”工具创建非矩形切片。在尝试将交互性附加到非矩形图像时，非矩形切片非常有用。



绘制多边形切片对象

- 1 选择“多边形切片”工具 。
- 2 单击以放置多边形的矢量点。这是必要的，因为“多边形切片”工具绘制直线段。
- 3 当在具有柔边的对象周围绘制多边形切片对象时，请包括整个对象以免在切片图形中创建多余的实边。
- 4 若要停止使用“多边形切片”工具，请从“工具”面板中选择另一个工具。您不必单击第一个点来关闭多边形。

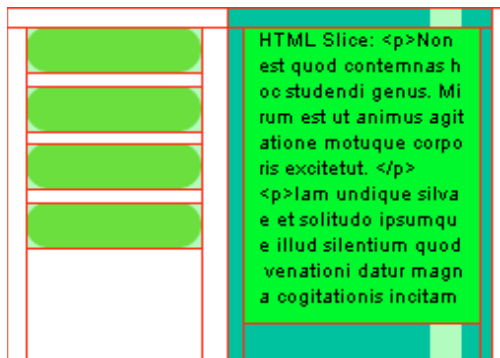
注：多边形切片将 HTML 表格与图像映射组合在一起，与相似的矩形切片相比需要更多的代码。使用许多多边形切片可能会增加在 Web 浏览器中的处理时间。

从矢量对象或路径创建多边形切片

- 1 选择一个矢量路径。
- 2 选择“编辑”>“插入”>“多边形切片”。

创建 HTML 文本切片

HTML 切片指定浏览器中出现普通 HTML 文本的区域。然后，它会导出在切片定义的表单元格中显示的 HTML 文本。



HTML 切片有助于快速更新网站文本而不用创建新图形。

注：由于可以在浏览器中设置字体大小和类型，因此在不同的浏览器和不同的操作系统中查看 HTML 文本切片时，它们的外观可能会有所变化。

- 1 绘制切片对象。
- 2 在选定了切片对象时，从“属性”检查器的“类型”弹出菜单中选择“HTML”。
- 3 单击“编辑”。
- 4 在“编辑 HTML 切片”窗口中键入文本，然后通过添加 HTML 文本格式设置标签来设置文本的格式。

注：或者，在导出 HTML 之后应用 HTML 文本格式设置标签。

- 5 单击“确定”以应用更改并关闭“编辑 HTML 切片”窗口。

您输入的文本和 HTML 标记以原始 HTML 代码的形式出现在 Fireworks PNG 文件中切片的正文上。

查看并显示切片和切片辅助线

可以使用“层”面板和“工具”面板控制文档中切片和其它网页对象的可见性。当关闭整个文档的切片可见性时，切片辅助线也将被隐藏。




查看并选择切片

“网页层”显示文档中的所有网页对象。

- 1 选择“窗口”>“层”。
- 2 单击三角形展开“网页层”。
- 3 单击一个切片名称以选择该切片。

显示和隐藏切片

隐藏一个切片时可使该切片在 Fireworks PNG 文件中不可见。可以在 HTML 中导出隐藏的切片对象。

- 若要隐藏个别切片，请在“层”面板中单击各个网页对象旁边的眼睛图标 .
- 若要显示隐藏的切片，请在“眼睛”列中单击以重新打开可见性。
- 若要隐藏或显示所有热点、切片和辅助线，请在“工具”面板的“Web”工具部分中单击相应的“隐藏/显示切片”按钮  ，或单击“层”面板中“网页层”旁边的眼睛图标。

- 若要在任何文档视图中隐藏或显示切片辅助线，请选择“视图”>“切片辅助线”。

更改切片对象和辅助线的颜色

为各个切片和切片辅助线指定唯一的颜色有助于查看和组织它们。

- 若要更改所选切片对象的颜色，请在“属性”检查器中从颜色框中选择新颜色。
- 若要更改切片辅助线的颜色，请选择“编辑”>“首选参数”（在 Windows 中）或“Fireworks”>“首选参数”（在 Mac OS 中）。然后从“首选参数”对话框的“辅助线和网格”类别中选择新的切片辅助线颜色。

注：当预览文档时，取消选择的切片显示为白色层叠。

更多帮助主题

第 265 页的“[辅助线和网格首选参数](#)”

编辑切片

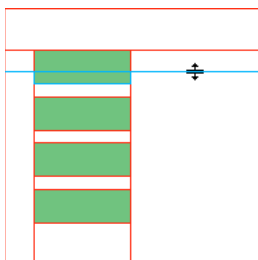
处理切片布局与在字处理应用程序中使用表格类似。在拖动切片辅助线来调整切片大小时，所有相邻的矩形切片也会被调整。

还可以使用“属性”检查器调整切片大小以及改变其形状。

通过移动切片辅助线来编辑切片

切片辅助线定义切片的周长和位置。超出切片对象的切片辅助线定义在导出时如何对文档的其余部分进行切片。通过拖动矩形切片对象周围的切片辅助线，可以更改其形状。

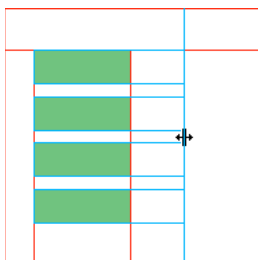
不能通过移动切片辅助线来调整非矩形切片对象的大小。



通过拖动切片对象的切片辅助线调整其大小

注：如果在文档窗口中拖动某个 Fireworks 按钮周围的切片辅助线，Fireworks 将调整用来定义该按钮的活动区域的切片大小。您不能通过拖动 Fireworks 按钮周围的切片辅助线来删除该按钮的活动区域。

如果多个切片对象沿单个切片辅助线对齐，则可以拖动该切片辅助线来同时调整全部切片对象的大小。




通过拖动单个辅助线调整多个切片对象的大小

如果沿给定的坐标拖动一个辅助线，则此坐标上的所有其它辅助线将随它一起移动。

调整一个或多个切片的大小

- 1 将“指针”或“部分选定”工具放在切片辅助线上。

指针会变为辅助线移动指针 。

- 2 将切片辅助线拖动到所需位置。

切片以及所有相邻切片的大小都会被调整。

将切片辅助线重新定位到画布的边缘

- ❖ 使用“指针”或“部分选定”工具将切片辅助线拖出画布的边缘。

移动相邻切片辅助线

- 1 按下 **Shift** 并拖动一个切片辅助线经过相邻的切片辅助线。

- 2 在所需位置释放该切片辅助线。

拖动时经过的所有切片辅助线都将移到此位置。



若要取消此操作，使所有切片辅助线恢复为原始位置，请在释放鼠标按钮之前释放 **Shift**。

使用工具编辑切片

使用“指针”、“部分选定”和“变形”工具更改切片的形状或调整切片的大小。

注：只能倾斜或扭曲多边形切片。

由于相邻切片对象的大小不会自动调整，因此调整切片大小和更改切片形状可能会导致切片相互重叠。当切片相互重叠时，如果发生交互，则最顶层的切片将优先。若要避免切片重叠，请使用切片辅助线编辑切片。

- ❖ 若要编辑所选切片的形状，请执行下列操作之一：

- 选择“指针”或“部分选定”工具，然后拖动切片的角点修改其形状。
- 使用变形工具来执行变形。对矩形切片进行变形处理可能会更改它的形状、位置或尺寸，但切片本身仍保持为矩形。
- 使用“属性”检查器以数字方式更改切片对象的位置和大小。

删除切片

- 1 在“层”面板中，选择“网页层”中的切片。

- 2 单击面板底部的垃圾桶图标。

将按钮元件从公用库拖动到页面时，会自动创建一个切片，可以在画布上看到该切片，但它不会出现在网页层中。

如果使用指针工具在画布上选择了切片并将该切片删除，则会删除整个按钮元件。若要保留底层图形，请使用指针工具在画布上选择该切片 / 对象，然后选择“修改”>“元件”>“分离”。该切片消失，但保留状态 #1 中的按钮图形。但是当分离某个按钮元件时，会丢失状态 2、3 和 4 的图形。

交互切片

Fireworks 提供了两种使切片交互的方式：

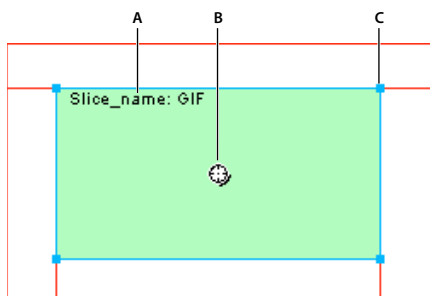
- 对于简单的交互，请使用拖放变换图像方法。

- 对于更复杂的交互，请使用“行为”面板。Fireworks 中的行为与 Adobe Dreamweaver® 行为兼容。在将 Fireworks 变换图像导出到 Dreamweaver 时，可以使用 Dreamweaver 的“行为”面板编辑 Fireworks 行为。

使切片具有简单的交互效果

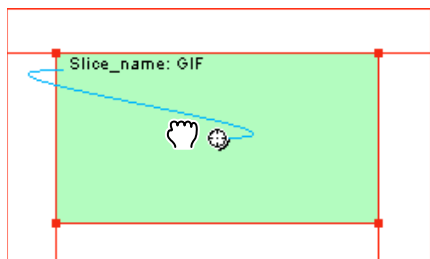
拖放变换图像方法是创建变换图像和交换图像效果的快速而有效的方法。拖放变换图像方法使您可以确定指针经过切片时该切片所发生的变化。最终结果是通常称为变换图像的图形。

当选定切片时，一个带有十字的圆圈出现在切片的中央。这称为行为手柄。



A. 切片名称 B. 行为手柄 C. 选择手柄

通过从触发切片拖动行为手柄并将其放置在目标切片上，可以轻松创建变换图像和交换图像效果。触发器和目标可以是同一切片。

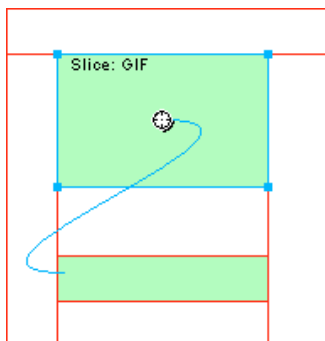


注：热点也具有用于结合变换图像效果的行为手柄。

关于变换图像

变换图像的工作方式都相同：当鼠标指针滑过一个图形时，该操作将触发另一个图形的显示。触发器始终是一个网页对象（切片、热点或按钮）。

最简单的变换图像交换“状态 1”中的图像与其下一级“状态 2”中的图像。也可以创建更复杂的变换图像。交换图像变换图像在图像中可以从任何状态进行交换。不相交变换图像在图像中从非触发器切片的切片进行交换。

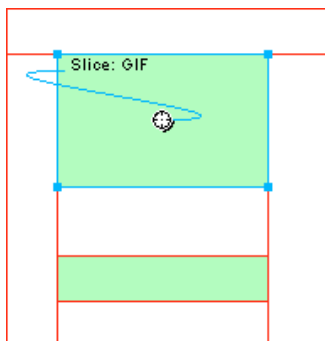


在选择一个使用行为手柄或“行为”面板创建的触发器网页对象时，将显示它的所有行为关系。

默认情况下，变换图像交互由一条蓝色行为线表示。

创建并附加简单的变换图像

简单变换图像在顶部状态正下方的状态中进行交换，并且只涉及一个切片。

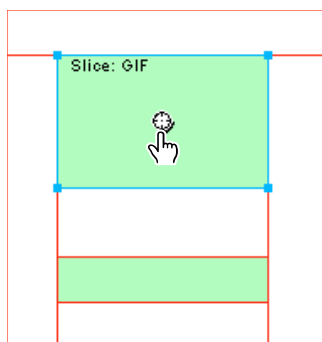


- 1 确保该触发器对象不在共享层上。
- 2 选择“编辑”>“插入”>“矩形切片”或“多边形切片”以在触发器对象上方创建切片。
- 3 在“状态”面板中单击“新建 / 重制状态”按钮创建一个新状态。
- 4 创建、粘贴或导入用作新状态上的交换图像的图像。

将该图像放在步骤 2 中创建的切片的下方。即使您现在位于状态 2 中，该切片也可见。

- 5 在“状态”面板中选择“状态 1”返回到包含原始图像的状态。

- 6 选择切片并将指针放在行为手柄上方。



注：您可在任何状态中选择该切片。

- 7 单击行为手柄，并从菜单中选择“添加简单变换图像行为”。
- 8 单击“预览”选项卡并测试简单变换图像，或者按 F12 在浏览器中预览它。

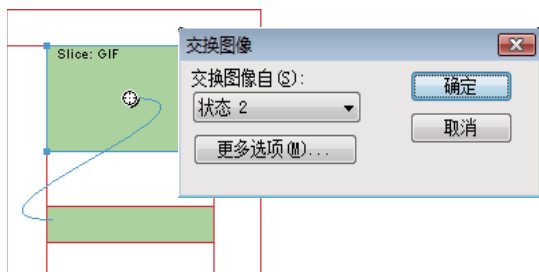
创建并附加不相交变换图像

当指针在一个网页对象上方滚动时，不相交变换图像交换另一个网页对象下方的图像。当指针滑过或单击一个触发器图像时，作为响应，在网页的另一个位置中出现一个图像。鼠标滑过的图像为触发器；发生更改的图像为目标。

首先，您必须设置触发器、目标切片以及交换图像所驻留的状态。然后，可以使用一条行为线将触发器链接到目标切片。不相交变换图像的触发器可以是切片、热点或按钮。

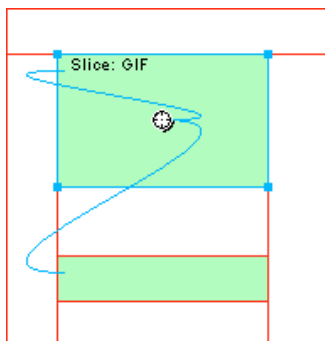
- 1 选择“编辑”>“插入”>“矩形切片”、“多边形切片”或“热点”，将切片或热点附加到触发器图像上。（如果所选对象是按钮，或者如果切片或热点已经覆盖图像，则省略此步骤。）
- 2 在“状态”面板中单击“新建 / 重制状态”按钮创建一个新状态。
- 3 将另一个图像（目标）放置到新状态中。
- 4 将该状态放置在画布上的任何位置（除了在步骤 1 创建的切片下方以外）。
- 5 选择图像，然后选择“编辑”>“插入”>“矩形切片”或“多边形切片”将切片附加到图像上。
- 6 在“状态”面板中选择“状态 1”返回到包含原始图像的状态。
- 7 选择覆盖触发器区域（原始图像）的切片、热点或按钮，然后将指针放在行为手柄上。
- 8 将触发器切片或热点的行为手柄拖到目标切片上。

行为线从触发器中心延伸到目标切片左上角，同时打开“交换图像”对话框。



- 9 从“交换图像自”弹出菜单中，选择在步骤 2 中创建的状态，然后单击“确定”。
- 10 预览和测试不相交变换图像。

将多个变换图像应用到切片



用来触发变换图像行为和不相变换图像行为的切片

- 1 将行为手柄从所选切片拖到同一切片的边缘或其它切片上。
 - 若要创建交换图像，请将手柄拖到相同切片的左上边缘。
 - 若要创建不相变换图像，请将其拖到另一个切片上。
- 2 选择交换图像的状态，然后单击“确定”。

从切片、热点或按钮中删除拖放变换图像

❖ 单击要删除的蓝色行为线，然后单击“确定”。

使切片具有复杂的交互效果

使用“行为”面板上的选项创建并编辑自定义交互。自定义交互基于现有行为。

行为选项

注：对于简单、不相交和复杂的变换图像，建议使用拖放变换图像方法。

简单变换图像 通过将“状态 1”用作“弹起”状态以及将“状态 2”用作“滑过”状态来向所选切片添加变换图像行为。选择此行为后，需要使用同一切片在状态 2 中创建一个图像以创建“滑过”状态。“简单变换图像”选项实际上是包含“交换图像”和“恢复交换图像”行为的行为组。

设置导航栏图像 允许切片成为 Fireworks 导航栏的一部分。作为导航栏一部分的每个切片都必须具有此行为。“设置导航栏图像”选项实际上是一个包含“滑过导航栏”、“按下导航栏”和“恢复导航栏”等行为的组。当使用按钮编辑器创建一个包含“包括按下时滑过”状态或“载入时显示按下图像”状态的按钮时，在默认情况下自动为您设置此行为。当创建具有两种状态的按钮时，会为其切片指定简单变换图像行为。当创建具有三种或四种状态的按钮时，会为其切片指定“设置导航栏图像”行为。

注：不能更改“简单变换图像”和“设置导航栏图像”事件。

交换图像 使用另一个状态的内容或外部文件的内容来替换指定切片下面的图像。

恢复交换图像 将目标对象恢复为它在“状态 1”中的默认外观。

滑过导航栏 为作为导航栏一部分的当前所选切片指定“滑过”状态，还可根据需要指定“预先载入图像”状态和“包括按下时的滑过”状态。

按下导航栏 为作为导航栏一部分的当前所选切片指定“按下”状态，还可根据需要指定“预先载入图像”状态。

恢复导航栏 将导航栏中的所有其它切片恢复到它们的“弹起”状态。

设置弹出菜单 将弹出菜单附加到切片或热点上。当应用弹出菜单行为时，您可以使用“弹出菜单编辑器”。

设置状态栏文本 使您能够定义在大多数浏览器窗口底部的状态栏中显示的文本。

将行为附加到所选切片

- 1 单击“行为”面板中的“添加行为”按钮。



A. “添加行为”按钮 B. “删除行为”按钮

- 2 选择一个或多个行为。

更改激活行为的鼠标事件

- 1 选择包含要修改的行为的触发器切片或热点。

与该切片或热点关联的所有行为都显示在“行为”面板中。

- 2 选择要编辑的行为。

- 3 单击事件旁边的箭头，然后从弹出菜单中选择一个新事件。“简单变换图像”行为没有该选项。

onMouseOver 在指针滑过触发器区域时触发行为。

onMouseOut 在指针离开触发器区域时触发行为。

onClick 在单击触发器对象时触发行为。

onLoad 在载入网页时触发行为。

使用外部图像文件作为交换图像

可以将当前 Fireworks 文档外部的图像用作交换图像的来源。源图像可以是 GIF、GIF 动画、JPEG 或 PNG 格式。如果选择将外部文件作为图像源，则在 Web 浏览器中触发交换图像时，Fireworks 会将该文件与目标切片相交换。

如果文件的宽度和高度与它交换到的切片不同，浏览器会调整文件大小使之适合切片对象。调整文件大小可能会降低其品质，对于 GIF 动画尤其是这样。

- 1 在“交换图像”、“滑过导航栏”或“按下导航栏”对话框中，选择“图像文件”，然后单击文件夹图标。
- 2 定位到要使用的文件，然后单击“打开”。
- 3 如果外部文件是 GIF 动画，请取消选择“预先载入图像”。这样做可以防止在将 GIF 动画显示为变换图像状态时出现问题。

注：Fireworks 可创建图像文件的文档相关路径。如果要导出文档以便在网页上使用，请确保可以从导出的 Fireworks HTML 中访问您的外部图像文件。在 Fireworks 中将外部文件用作交换图像之前，请先将它们放置在您的本地站点中，并且在将文件上传到网页时，确保上传外部图像。

准备切片以供导出

使用“属性”检查器准备要导出的切片。



“属性”检查器中的切片属性

💡 若要快速优化切片，请从“属性”检查器或“优化”面板的“导出设置”弹出菜单中选择一项预设。若要设置详细的选项，请参阅第 205 页的“[在工作区中优化](#)”。

为切片指定 URL

为切片指定 URL 后，用户可通过在其 Web 浏览器中单击切片所定义的区域来定位到该地址。

❖ 若要指定 URL，请在“属性”检查器的“链接”文本框中输入 URL。

如果文件包含多个要导出的页面，请使用“链接”弹出菜单为 URL 选择其中一个页面。导出页面之后，此链接自动将用户带入指定页面。

💡 如果打算重复使用 URL，请在“URL”面板中创建一个 URL 库。

输入替换文本

对于越来越多使用屏幕朗读应用程序的视觉障碍人士，输入简短而有意义的替换文本对他们非常重要。当用户将指针移过网页上的图形时，这些应用程序会将替换文本转换为计算机生成的语音。

❖ 在“属性”检查器的“替换文本”框中键入文本。

选择不含替换文本的切片或热点

您可以选择尚未为其输入替换文本的切片和热点。然后，可以为这些对象设置默认替换文本。

❖ 选择“命令”>“网页”>“选择空白替换文本”。

设置默认替换文本

您可以选择尚未为其输入替换文本的切片和热点，并为所有这些切片和热点设置默认替换文本。

❖ 选择“命令”>“网页”>“设置替换文本”，并输入默认替换文本。

为所选切片或热点指定目标

目标是在其中打开链接文档的替换网页状态或网页浏览器。

❖ 在“目标”文本框中键入 HTML 状态的名称或从“目标”弹出菜单中选择一个保留目标：

_blank 将链接文档加载到一个新的未命名浏览器窗口中。

_parent 将链接的文档加载到包含该链接的状态的父状态集或窗口中。如果包含链接的状态不是嵌套的，则链接文档会加载到整个浏览器窗口中。

_self 将链接的文档加载到链接所在的同一状态或窗口中。由于此目标是默认的，因此您通常不需要指定它。

`_top` 将链接的文档加载到整个浏览器窗口中，从而删除所有状态。

命名切片

切片即是将一个图像分割成多个部分。由于状态的每个部分都分别导出，因此每个部分都必须有唯一的名称。使用默认的命名约定或指定自定义名称。

注：不要为基本名称添加文件扩展名。**Fireworks** 会在导出时自动为切片文件添加文件扩展名。

输入自定义切片名称

- ❖ 执行下列操作之一：
 - 在画布上选择切片，在“属性”检查器的“编辑对象名称”框中输入一个名称，然后按 **Enter**。
 - 在“网页层”中双击切片的名称，输入一个新名称，然后按 **Enter**。

自动命名切片文件

- ❖ 当导出经过切片的图像时，请在“导出”对话框的“文件名”（在 Windows 中）或“名称”（在 Mac OS 中）文本框中输入一个名称。不要添加文件扩展名。

更改默认自动命名约定

您创建的命名约定最多可包含八个元素。每个元素可包含下列任一自动命名选项：

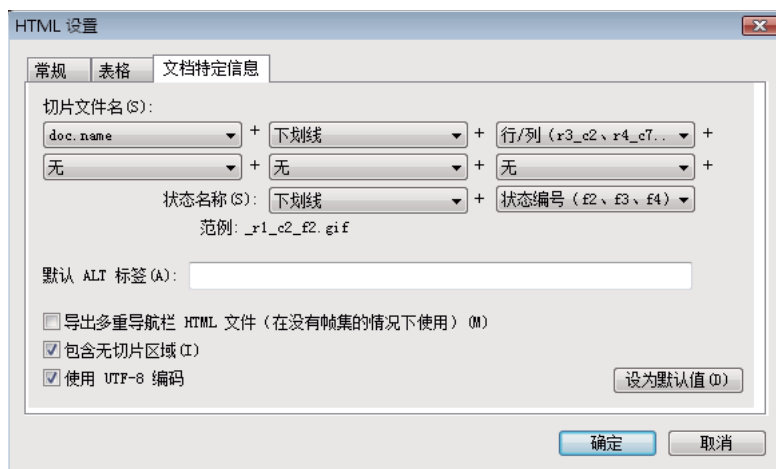
选项	描述
无	不向元素应用任何名称。
doc.name	元素采用文档的名称。
“slice”	可以向命名约定中插入“slice”一词。
切片编号 (1,2,3...) 切片编号 (01,02,03...) 切片编号 (A,B,C...) 切片编号 (a,b,c...)	根据您所选择的样式，按数字顺序或字母顺序对元素进行标记。
行 / 列 (r3_c2, r4_c7...)	行 (r##) 和列 (c##) 指定 Web 浏览器用来重建切片图像的表的行和列。可以在命名约定中使用此信息。
下划线 句点 空格 连字符	元素通常使用这些字符作为与其它元素的分隔符。

例如，如果文档名为 **mydoc**，则命名约定 **doc.name + “slice” + 切片编号 (A,B,C...)** 所产生的切片名称就是 **mydocsliceA**。

如果一个切片包含多个状态，则默认情况下 **Fireworks** 将为每个状态的文件添加一个数字。例如，如果为一个包含三种状态的按钮输入自定义切片文件名 **home**，则 **Fireworks** 会将“弹起”状态图形命名为 **home.gif**，将“滑过”状态图形命名为 **home_f2.gif**，将“按下”状态图形命名为 **home_f3.gif**。您可以使用“HTML 设置”对话框为包含多个状态的切片创建自己的命名约定。

- 1 选择“文件”>“HTML 设置”以打开“HTML 设置”对话框。
- 2 单击“文档特定信息”选项卡。

- 3 在“切片文件名”部分的列表中进行选择，以创建新的命名约定。



- 4 (可选) 若要将此信息设置为所有 Fireworks 新文档的默认值，请单击“设为默认值”。

注：当选择“无”作为切片自动命名的菜单选项时要小心。如果选择“无”作为前三个菜单中任何一个的选项，Fireworks 将导出互相覆盖的切片文件，从而仅导出单个图形并在每个单元格中都显示该图形的表格。

定义导出 HTML 表的方式

切片定义了导出 Fireworks 文档以供在网页上使用时 HTML 表结构的显示方式。

将一个经过切片的 Fireworks 文档导出到 HTML 中时，文档将使用 HTML 表重新装配。Fireworks 文档中的每个切片元素都驻留在一个表单元格中。导出后，Fireworks 切片就转换到 HTML 中的表单元格。可以指定在浏览器中重建 Fireworks 表的方式，包括使用间隔符或嵌套表格。

- 间隔符是指在浏览器中查看表格单元格时，有助于表格单元格正确对齐的图像。
- 嵌套表格是指表格内的表格。嵌套表格不使用间隔符。它们在浏览器中的加载速度可能更慢，但由于没有间隔符，编辑其 HTML 也会更加容易。

1 选择“文件”>“HTML 设置”，或者单击“导出”对话框中的“选项”按钮。

2 单击“表格”选项卡。

3 从“间距”弹出菜单中选择一个间距选项：

嵌套表格 - 无间隔符 将创建不包含间隔符的嵌套表格。

嵌套表格 - 无间隔符 将创建不包含间隔符的单一表格。此选项可能会使表格在某些情况下显示不正确。

1 像素透明间隔符 将使用 1 x 1 像素的透明 GIF 作为间隔符，其大小可按需要在 HTML 中进行调整。此选项可沿表格顶部生成一个高度为 1 个像素的行，并沿表格右侧生成一个宽度为 1 个像素的列。

4 为 HTML 切片选择单元格颜色：

注：如果从颜色弹出窗口中选择一种颜色，则该颜色仅适用于 HTML 切片；图像切片继续使用画布颜色。

5 从“内容”弹出菜单中，选择要在空单元格中放置的内容。

无 使空单元格保持空白。

间隔符图像 在空单元格中放置一个名为 spacer.gif 的小透明图像。

不换行空格 在空单元格中放置一个 HTML 空格标签。单元格显示为中空。

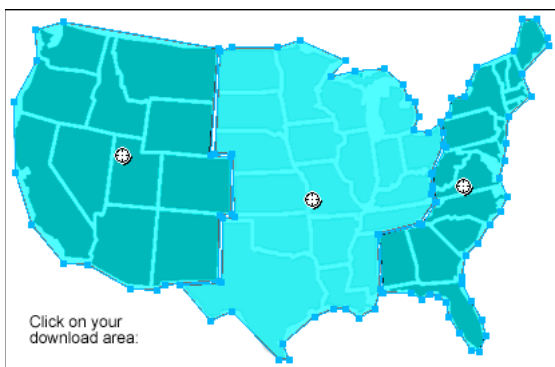
注：只有在导出期间取消选择“导出”对话框中的“包括无切片区域”时，才会出现空单元格。

6 单击“确定”。

注：可以为每个文档指定唯一的表格导出设置，也可以使用“HTML 设置”对话框的“文档特定信息”选项卡上的“设置默认值”按钮对所有新文档应用默认值。

热点和图像映射

Web 设计人员可以使用热点来使较大图形中的各个小部分产生交互，并将网页图形的区域链接到 URL。通过从包含热点的文档中导出 HTML，您可以在 Fireworks 中创建图像映射。



包含热点的图像映射

热点和图像映射通常要比切片图形要求的资源少。切片需要更多处理能力，因为下载和重新组合切片的图形需要附加的 HTML 代码。

注：可以创建切片图像映射。在导出切片图像映射时，通常会生成许多图形文件。有关切片的详细信息，请参阅第 153 页的“[创建矩形切片](#)”。

创建热点

- 如果希望图像的某些区域链接到其它网页，但不需要这些区域为响应鼠标的移动或动作而高亮显示或者产生变换图像效果，则使用热点是理想的解决方案。
- 如果要放置了热点的图形最好导出为单个图形文件，换句话说，就是最好使用相同的文件格式和优化设置导出整个图形，则使用热点和图像映射也是理想的解决方案。
- 热点可以是矩形、圆形或多边形。在处理复杂的图像时，多边形非常有用。
- 可以选择一个对象，然后在该对象上插入热点。

创建矩形或圆形热点

1 从“工具”面板的“Web”部分选择“矩形热点”工具或“圆形热点”工具。



- 2 拖动热点工具，在图形的某个区域上绘制热点。按住 **Alt**（在 Windows 中）或 **Option**（在 Mac OS 中）键可从中心点开始绘制。

注：可以在拖动以绘制热点的同时调整热点的位置。在按住鼠标按钮的同时，按住空格键，然后将热点拖动到画布上的另一个位置。释放空格键可继续绘制热点。

创建非常规形状热点

- 1 选择“多边形热点”工具 。
- 2 单击以放置矢量点，这与使用“钢笔”工具绘制直线段很类似。不管路径是开口的还是闭合的，填充都可以定义热点区域。

通过跟踪一个或多个选定对象来创建热点

- 1 选择多个对象，然后选择“编辑”>“插入”>“热点”。
- 2 单击“单个”以创建覆盖所有对象的单个矩形热点，或者单击“多个”以创建多个热点（每个对象一个热点）。
“网页层”将显示新的热点。

将所选热点转换为矩形、圆形或多边形热点

- ❖ 在“属性”检查器的“热点形状”弹出菜单中选择“矩形”、“圆形”或“多边形”。

准备导出的热点

在“属性”检查器中指定 URL 和替换文本等热点属性，方法与指定切片属性相同。

创建图像映射

在图形上插入热点后，请将该图形导出为图像映射，以使其可以在 Web 浏览器中发挥作用。导出图像映射时，将生成包含有关热点及相应 URL 链接的映射信息的图形和 HTML。Fireworks 在导出时只产生客户端图像映射。

或者，将图像映射复制到剪贴板，然后将其粘贴到 Dreamweaver 或其它 HTML 编辑器中。

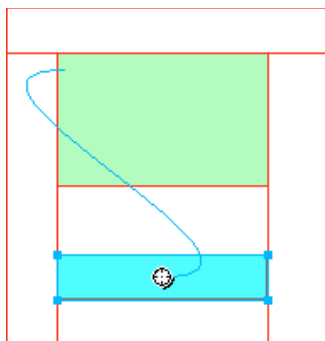
有关将导出的 Fireworks 内容放置到 Dreamweaver 中的信息，请参阅第 226 页的“与 Dreamweaver 一起使用”

- 1 对图形进行优化，以使其做好导出准备。
- 2 选择“文件”>“导出”。
- 3 如果要导出图像，请定位到要放置 HTML 文件的文件夹，然后为该文件命名。
如果已经为网站生成了一个本地文件结构，则可以在此将图形保存到网站的适当文件夹中。
- 4 在“保存类型”弹出菜单中，选择“HTML 和图像”。
- 5 从“HTML”弹出菜单中选择一个选项：
导出 HTML 文件 生成所需的 HTML 文件和相应的图形文件，以便导入到 Dreamweaver 或其它 HTML 编辑器中。
复制到剪贴板 将所有必需的 HTML（如果文档经过切片，则包括表格）复制到剪贴板中，以便将其粘贴到 Dreamweaver 或其它 HTML 编辑器中。
注：对于切片，只有在文档不包含切片时才选择“无”。
- 6 （仅限导出）如有必要，选择“将图像放入子文件夹”，然后浏览到适当的文件夹。
- 7 单击“保存”。
- 8 在导出文件时，Fireworks 可以使用 HTML 注释来标记图像映射和其它网页功能代码的开头和结尾。默认情况下，HTML 注释不包括在代码中。若要包括注释，请在“HTML 设置”对话框的“常规”选项卡中选择“包含 HTML 注释”。

用热点创建变换图像

使用拖放变换图像方法向热点附加不相交的变换图像效果。目标区域必须由切片定义。将变换图像效果应用于热点的方式与将其应用于切片的方式是相同的。

注：一个热点只能触发一个不相交的变换图像。它不能是来自其它热点或切片的变换图像的目标。



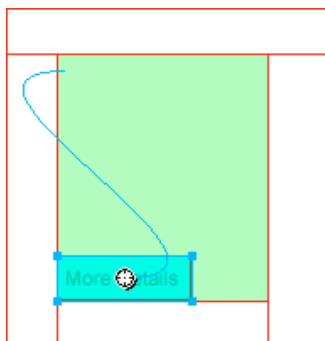
在用热点创建了不相交的变换图像之后，只有在选择该热点时才能够看到蓝色的连接线。

在切片上使用热点

如果图形很大，而您只希望将其中很小一部分用作某个动作的触发器，请将热点放在切片上以触发操作或行为。

您还可以将一个切片放在图形上，然后在文本上放置一个热点。只需滑过文本即可触发变换图像效果，但在发生变换图像效果时，切片下的整个图形都会被交换出去。

注：避免创建覆盖多个切片的热点。



- 1 将一个切片插入到要交换出去的图像上。
- 2 在“状态”面板中创建一个新状态，然后插入要用作被交换图像的图像。请确保将其放在步骤 1 中插入的切片下方。
- 3 将一条行为线从热点拖到包含要交换的图像的切片上。
- 4 从“交换图像自”列表中选择保存有变换图像的状态，然后单击“确定”。

第 13 章：创建按钮和弹出菜单

导航基础知识

关于导航功能

通过添加按钮、菜单和导航栏，简化文档中的导航。使用 Adobe® Fireworks®，您可以轻松创建和实现这些导航帮助，即使您对 JavaScript 和 CSS 代码一无所知。

在导出按钮或弹出菜单时，Fireworks 会自动生成在 Web 浏览器中显示它所需的 CSS 代码或 JavaScript。在 Adobe Dreamweaver 中，可以轻松地将 Fireworks 中的 CSS 代码、JavaScript 和 HTML 代码插入到网页或任何 HTML 或 CSS 文件。

创建基本导航栏

导航栏是一组按钮，提供了到网站不同区域的链接。整个网站中的导航栏通常相同，提供一致的导航方法。但是，导航栏中的链接可以不同，以便满足特定页面的需要。

若要创建一致的导航体验，您可以使用元件实例复制按钮元件。如果您编辑原始元件的外观或功能，所有关联的实例都会自动更新以反映您的更新。（请参阅第 142 页的“[元件](#)”。）

- 1 创建一个按钮元件。
- 2 从“文档库”面板中，将该元件的一个实例（副本）拖到工作区中。
- 3 通过执行下列操作之一，制作该按钮实例的副本：
 - 选择该按钮实例，然后选择“编辑”>“克隆”。
 - 按住 Alt（在 Windows 中）或 Option（在 Mac OS 中）并拖动该按钮实例。
- 4 按住 Shift 并拖动按钮可使其水平或垂直对齐。如果要进行更为精确的控制，请使用箭头键来移动实例。
- 5 重复执行步骤 3 和 4，创建更多的按钮实例。
- 6 选择每个实例，然后使用“属性”检查器为其指定唯一的文本、URL 和其它属性。

创建按钮元件

按钮是一种特殊的元件，用作网页的导航元素。可以使用“属性”检查器轻松编辑按钮。由于您可以将按钮的实例从元件库拖到文档中，因此您可以更改单个按钮的图形外观，自动更新导航栏中所有按钮实例的外观。

- 几乎任何图形或文本对象都能成为一个按钮。若要创建按钮，或将对象转换为按钮，请按照第 142 页的“[创建元件](#)”中的步骤进行操作，然后选择“按钮”作为元件类型。若要导入现有按钮，请参阅第 148 页的“[导入和导出元件](#)”。
- 可以编辑一个按钮实例的文本、URL 和目标，而不会影响该按钮的其它实例并且不会断开元件和实例之间的关系。
- 按钮实例是经过封装的。Fireworks 将移动与您拖入文档中的按钮相关联的所有组件和状态。
- 与其它元件一样，按钮有一个注册点，即帮助您在编辑按钮时将文本和不同按钮状态对齐的中心点。

对按钮应用状态

按钮最多可具有四种不同的状态，表示按钮在响应鼠标事件时的外观。具有两种状态的按钮包含“弹起”和“按下”状态。具有三种或四种状态的按钮还包括“滑过”状态和“按下时滑过”状态。这些状态表示指针滑过按钮时按钮的外观，按钮会弹起（滑过）或按下（按下时滑过）。

您可以使用具有两种状态或三种状态的按钮创建导航栏。但是，只有包含所有四种状态的按钮才能利用 Fireworks 中内置的导航栏行为。

创建具有两种状态的简单按钮

- 1 若要进入元件编辑模式，请执行下列任一操作：
- 双击画布上的现有按钮。

• 选择“编辑”>“插入”>“新建按钮”。
- 2 执行下列操作之一，导入或创建“弹起”状态图形：
- 将要显示为按钮的“弹起”状态的图像拖放或导入相应的工作区中。





• 使用绘图工具创建一个图形，或者使用“文本”工具创建基于文本的按钮。

• 单击“属性”检查器中的“导入按钮”，并从“导入元件:按钮”库中选择已准备好的可编辑按钮。使用此选项，每个按钮状态都会自动填充相应的图形和文本。

• （可选）对 9 切片缩放辅助线进行设置，以便在调整按钮大小时不会使按钮形状扭曲。（请参阅第 45 页的“[对元件应用 9 切片辅助线](#)”。）

• （可选）选择“文本”工具，然后创建按钮的文本。
- 3 若要创建“滑过”状态，请从弹出菜单中选择“滑过”并执行下列操作之一：
- 单击“复制弹起时的图形”将“弹起”状态按钮的副本粘贴到“滑过”窗口中，然后对其进行编辑。

• 拖放、导入或绘制图形。
- 4 （可选）若要使用动态滤镜创建每种状态的常用外观，请选择要添加动态滤镜的图形，然后在“属性”检查器中单击“滤镜”标记旁边的加号 (+) 图标。
- 5 选择“斜角和浮雕”>“内斜角”、“凹入浮雕”、“外斜角”或“凸起浮雕”。
- 6 为每个状态选择按钮预设滤镜。

按钮预设滤镜	描述
 凸起	斜角看起来是从下方的对象向外凸起的。
 高亮显示	按钮的颜色变亮。
 凹入	斜角看起来是向下方的对象内部凹入的。
 反转	斜角看起来是向下方的对象内部凹入的，并且颜色变亮。

创建具有三种或四种状态的按钮

尽管不强制使用具有四种状态的按钮，但是使用它们使您能够利用内置的导航栏行为。

- 1 在元件编辑模式下在画布中打开具有两种状态的按钮，从“属性”检查器的弹出菜单中选择“按下”，然后执行下列操作之一：
 - 单击“复制滑过时的图形”将“滑过”状态按钮的一个副本粘贴到“按下”窗口中，然后对其进行编辑以更改它的外观。
 - 拖放、导入或绘制图形。
- 2 若要添加“按下时滑过”状态，请确认“按下”状态按钮是打开的，然后重复步骤 1。
- 3 （可选）对按钮应用预设滤镜。

注：当您为“按下”或“按下时滑过”状态插入或创建图形时，将自动选中用于在导航栏中包括该状态的选项。

将 Fireworks 变换图像转换为按钮

您可以将使用以前版本的 Fireworks 创建的变换图像转换为按钮，然后将它们保存在库中。有关变换图像的详细信息，请参阅第 157 页的“交互切片”。

- 1 删除覆盖变换图像的切片或热点。
- 2 从“状态”面板的“洋葱皮”菜单中选择“显示所有状态”。
- 3 选择要在按钮中包括的所有对象。使用“选择后方对象”工具选择隐藏的对象。
- 4 选择“修改”>“元件”>“转换为元件”。
- 5 在“名称”框中输入元件的名称，然后选择“按钮”元件类型。



若要包含四个状态的动画转换为按钮，请选择所有四个对象，将每个对象置于其各自的按钮状态下。

插入和导入按钮元件

您可以从“公用库”面板中将按钮元件的实例插入到文档中。也可以将现有按钮元件导入新文档的“文档库”面板中。有关详细信息，请参阅第 148 页的“导入和导出元件”。

- 1 若要将按钮的实例插入到文档中，请打开“公用库”面板，然后将按钮元件拖到文档中。
- 2 若要放置按钮元件的更多实例，请执行下列操作之一：
 - 选择一个实例，然后选择“编辑”>“克隆”直接将另一个实例放在所选实例的前面。此新实例即变为所选对象。
 - 将另一个按钮实例从“文档库”面板拖到文档中。
 - 按住 Alt（在 Windows 中）或 Option（在 Mac OS 中）并拖动画布上的一个实例以创建另一个按钮实例。
 - 复制一个实例，然后粘贴更多实例。
- 3 若要将按钮元件导入新文档的“文档库”面板中，请执行下列操作之一：
 - 从另一个 Fireworks 文档拖放（或剪切后粘贴）按钮实例。
 - 从 Fireworks PNG 文件中导入按钮元件。
 - 将按钮元件从其它 Fireworks 文档导出到 PNG 库文件中，然后将按钮元件从 PNG 库文件导入到该文档中。
 - 从“文档库”面板的“选项”菜单中选择“导入元件”。这些库包含由 Adobe 准备的种类繁多的预制按钮元件。

编辑按钮元件

您可以编辑元件级按钮属性的多个实例，也可以编辑按钮属性的单个实例。

编辑元件级的按钮属性

❖ 双击该按钮以更改按钮的特性。单击画布顶部的页面图标，或者在按钮外部双击以返回画布。

可编辑的元件级按钮属性在导航栏中的按钮之间通常保持一致。参见以下示例：

- 图形外观，如笔触颜色和类型、填充颜色和类型、路径形状以及图像
- 应用于按钮元件中的各个对象的动态滤镜或不透明度
- 活动区域的大小和位置
- 核心按钮行为
- 优化和导出设置
- URL 链接（也可用作实例级属性）
- 目标（也可用作实例级属性）

编辑实例级的按钮属性

❖ 在工作区中选择按钮实例，然后在“属性”检查器中设置属性。

在一个按钮系列中，可编辑的实例级属性通常随按钮的不同而不同。您可以更改实例的实例级属性，而不会影响关联元件或该元件的任何其它实例。参见以下示例：

- 实例的对象名称，它显示在“层”面板中，用于在导出时为按钮实例命名导出的切片
- 应用于整个实例的动态滤镜或不透明度
- 文本字符和文本格式
- URL 链接（优先于以元件级属性形式存在的任何 URL）
- 替换图像描述
- 目标（优先于以元件级属性形式存在的任何目标框架）
- 使用“行为”面板为实例指定的其它行为
- 导航栏内实例的“属性”检查器中的“载入时显示按下状态”选项

注：当您从“HTML 设置”对话框的“文档特定信息”部分选择“导出多个文件”选项并导出导航栏时，Fireworks 会将每个 HTML 页面与相应按钮的“按下”状态一起导出。请参阅第 223 页的“设置 HTML 导出选项”。

设置交互按钮属性

您可以控制按钮的以下交互元素：

活动区域 当用户在 Web 浏览器中将指针滑过活动区域或单击它时，活动区域将触发交互作用。按钮的活动区域是元件级属性，并且是按钮元件所独有的。从弹出菜单中选择“活动区域”，以编辑按钮切片或绘制热点对象。如果您绘制新切片，则新切片会替换以前的切片。

按钮元件或实例的 URL URL 可以是元件级按钮属性，也可以是实例级按钮属性。它将按钮链接到另一个网页、网站或相同网页上的锚点。可以在“属性”检查器或“URL”面板中将 URL 附加到所选按钮实例上。

按钮目标 按钮目标是指在单击按钮实例时用来显示目标网页的窗口或框架。如果没有在“属性”检查器中输入目标，则网页将显示在调用它的链接所在的框架或窗口中。目标可以是元件级按钮属性，也可以是实例级按钮属性。您可以设置元件的目标，以使该元件的所有实例都具有相同的目标选项。

按钮元件或实例的替换文本 下载图像时，替换文本将出现在图像占位符上方或图像占位符附近；如果下载失败，则替换文本将替换图像。如果用户将浏览器设置为不显示图像，则替换文本也会替换图形。替换文本可以是元件级按钮属性，也可以是实例级按钮属性。

编辑交互按钮属性

注：更改按钮元件的目标、URL 或替换文本不会更改该元件的现有按钮实例。

1 在元件编辑模式下打开按钮元件。

2 执行下列操作之一：

- 若要在按钮元件的活动区域中编辑某个切片或热点，请从属性检查器的弹出菜单中选择“活动区域”。使用指针工具移动或改变切片或切片辅助线的形状。或者，使用任一切片或热点工具来绘制新的活动区域。
- 若要设置按钮元件的 URL，请从弹出菜单中选择“活动区域”。然后在“属性”检查器中的“链接”框中输入 URL，从列表选择一个页面，或从“URL”面板中选择一个 URL。

注：在输入站点内的绝对 URL 时，可以将 URL 附加到元件，以便使每个实例的“属性”检查器的“链接”框中显示相同的 URL。

- 若要设置按钮元件的目标，请在工作区中打开该按钮。然后，在“目标”框中输入目标，或从“属性”检查器中的“目标”菜单中选择以下预设目标之一：

“无”或“_self” 将网页加载到链接所在的框架或窗口中

_blank 将网页加载到一个新的未命名的浏览器窗口中

_parent 将网页加载到该链接所在框架的父框架集或窗口中

_top 将网页加载到整个浏览器窗口中并删除所有框架

- 若要设置按钮元件或按钮实例的替换文本，请在工作区中选择相应的按钮实例。然后，在“属性”检查器中输入要应用的文本或描述。

弹出菜单

当用户将指针移到具有触发功能的 Web 对象（如切片或热点）上或单击此类对象时，浏览器中将显示弹出菜单。

- 每个弹出菜单项都显示为 HTML 或图像单元格。单元格包含“弹出”状态、“滑过”状态以及两种状态中的文字。
- 您可以将 URL 链接附加到弹出菜单项以方便导航，还可以在弹出菜单中创建任意多级子菜单。
- 可以使用任何或全部选项卡，还可以随时编辑选项卡设置。
- 您必须在“内容”选项卡中添加至少一个菜单项，以创建您可以在浏览器中预览的菜单项。
- 若要预览弹出菜单，请按 F12。弹出菜单不会显示在 Fireworks 工作区中。

创建简单的弹出菜单

1 选择要用作弹出菜单的触发器区域的热点或切片。

2 执行下列操作之一：

- 选择“修改”>“弹出菜单”>“添加弹出菜单”。

- 单击切片中间的行为手柄，然后选择“添加弹出菜单”。

3 单击“内容”选项卡，然后单击“添加”菜单。

4 双击每个单元格，然后输入或选择适当的文本、链接和目标信息。对于“链接”和“目标”字段，可输入自定义信息或从显示的菜单中选择。在窗口中的最后一行输入内容后，会在该行的下面增加一个空行。



按 **Tab** 可在单元格之间移动，按向上箭头和向下箭头键可垂直滚动列表。

5 重复执行步骤 3 和 4，直到添加完所有菜单项。若要删除菜单项，请单击“删除菜单”按钮。

6 单击“下一步”或“完成”，或选择另一个选项卡。

在工作区中，您用来生成弹出菜单的热点或切片会显示一条蓝色行为线，该行为线附加在弹出菜单的顶级菜单轮廓上。

在弹出菜单内创建子菜单

子菜单是当用户移过指针或单击另一个弹出菜单项时显示的弹出菜单。您可以创建任意多级子菜单。

1 打开弹出菜单编辑器的“内容”选项卡并创建菜单项。将要对子菜单使用的菜单项直接放在将拥有它们的菜单项下。

2 高亮显示您要设为子菜单项的弹出菜单项，然后单击“缩进菜单”按钮。

3 若要将下一项添加到该子菜单，先高亮显示它，然后单击“缩进菜单”。或者，要在高亮显示项下方紧邻该项的位置插入一个新项，请高亮显示菜单或子菜单项，然后单击“添加菜单”。

所有相邻且缩进级别相同的项将构成一个弹出子菜单。

4 若要在弹出子菜单中创建子菜单，请在弹出菜单编辑器的“内容”选项卡中高亮显示子菜单项，然后再次单击“缩进菜单”按钮。

5 单击“下一步”以继续创建弹出菜单，或单击“完成”。

更改弹出菜单的外观

在创建了基本菜单和可选子菜单之后，即可在弹出菜单编辑器的“外观”选项卡上，对文本进行格式设置，对滑过状态和弹起状态应用图形样式，以及选择垂直或水平方向。

1 在弹出菜单编辑器中，使弹出菜单处于打开状态，单击“外观”选项卡。

2 从“选择弹出菜单的对齐方式”中选择“垂直”或“水平”。

3 选择“单元格”选项：

HTML 仅使用 HTML 代码设置菜单的外观。该设置产生的页面的文件大小较小。

图像 为您提供一组精选的图形图像样式，以用作单元格的背景。该设置产生的页面的文件大小较大。

4 从“大小”弹出菜单中选择预设大小，或者在“大小”文本框中输入一个值。

注：如果在弹出菜单编辑器的“高级”选项卡中，单元格宽度和高度都设置为“自动”，则将由文本大小来决定与该菜单项关联的图形的大小。

5 从“字体”弹出菜单中选择一个系统字体组，或者输入自定义字体的名称。

注：如果用户在其系统上未安装您选择的字体，则他们的 Web 浏览器中将显示一种替换字体。

6 （可选）对文本应用样式、对齐和颜色。

7 为每种状态选择文本和单元格颜色。

8 如果已选择“图像”作为单元格类型，请为每种状态选择一种图形样式。

9 继续创建弹出菜单，或单击“完成”。

向弹出菜单编辑器添加自定义菜单样式

选择在“图像”被选定为单元格样式时使用的单元格样式。有关样式的详细信息，请参阅第 140 页的“[创建和删除样式](#)”。

注：Menu Bars 文件夹的确切位置会因操作系统的不同而不同。有关详细信息，请参阅第 268 页的“[使用配置文件](#)”。

- 1 将笔触、填充、纹理和动态滤镜的任意组合应用于对象，然后使用“样式”面板将该组合保存为样式。
- 2 在“样式”面板中选择该新样式，然后从“样式”面板的“选项”菜单中选择“保存样式库”。
- 3 定位到硬盘上的 Menu Bars 文件夹，如果需要，可重命名该样式文件，然后单击“保存”。

设置高级单元格属性

- 1 打开弹出菜单编辑器，然后单击“高级”选项卡。

- 2 从“自动 / 像素”弹出菜单中选择宽度或高度约束：

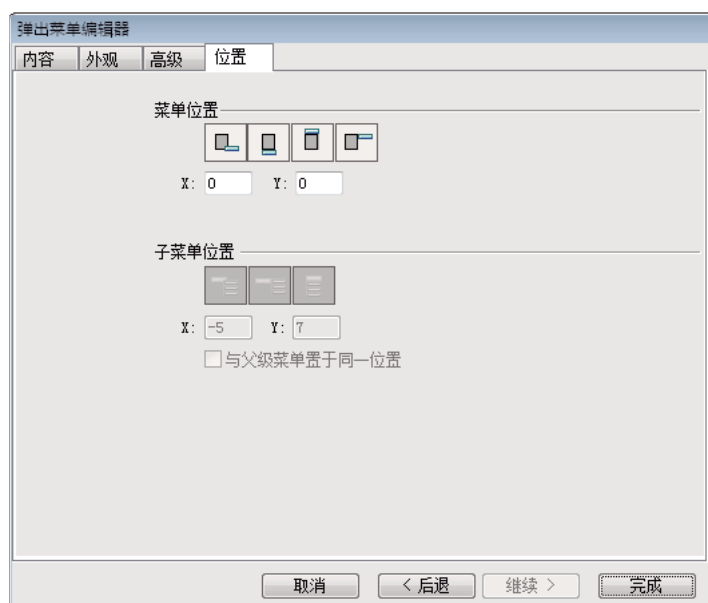
自动 强制单元格高度符合在弹出菜单编辑器的“外观”选项卡中设置的文本大小，并强制单元格宽度符合包含最长文本的菜单项

像素 允许您以像素为单位在“单元格宽度”和“单元格高度”文本框中输入特定尺寸

- 3 在“单元格边距”文本框中输入一个值，用以决定弹出菜单文本和单元格边缘之间的距离。
- 4 在“单元格间距”文本框中输入一个值，用以设置菜单单元格的间距。
- 5 在“文字缩进”文本框中输入一个值，用于设置弹出菜单文本的缩进量。
- 6 在“菜单延迟”文本框中输入一个值，用以设置当指针从菜单移开后，菜单仍保持可见的时间（单位为毫秒）。
- 7 选择是显示还是隐藏弹出菜单边框。如果您选择显示边框，请设置边框属性。
- 8 继续创建弹出菜单，或单击“完成”。

更改弹出菜单和子菜单的位置

使用弹出菜单编辑器的“位置”选项卡指定弹出菜单的位置。当“网页层”可见时，您还可以通过在工作区中拖动顶级弹出菜单的轮廓来调整其位置。



设置弹出菜单或子菜单的特定位置

- 1 在弹出菜单编辑器中，使所需弹出菜单处于打开状态，单击“位置”选项卡。
- 2 通过执行下列操作之一定义菜单位置：
 - 单击“位置”按钮可相对于触发弹出菜单的切片来调整菜单的位置。
 - 输入 **x** 和 **y** 坐标。如果坐标为 (0,0)，则使弹出菜单的左上角和触发它的切片或热点的左上角对齐。
- 3 定义子菜单位置：
 - 单击“子菜单位置”按钮可相对于触发该子菜单的弹出菜单项调整子菜单的位置。
 - 输入 **x** 和 **y** 坐标。如果坐标为 (0,0)，则会将弹出子菜单的左上角和触发它的菜单或菜单项的右上角对齐。
- 4 设置相对位置：
 - 若要相对于触发子菜单的父级菜单项来排列每个子菜单的位置，请取消选择“与父级菜单放在同一位置”。
 - 若要相对于父级弹出菜单来排列每个子菜单的位置，请选中“与父级菜单放在同一位置”。
- 5 单击“完成”以关闭弹出菜单编辑器，或者单击“后退”修改其它选项卡中的属性。

通过拖动弹出菜单设置其位置

- 1 请执行下列操作之一以显示网页层：
 - 单击“工具”面板中的“显示切片和热点”按钮。
 - 在“层”面板中，单击包含眼睛图案的列。
- 2 选择用作弹出菜单的触发器的 **Web** 对象。
- 3 将弹出菜单的轮廓拖到工作区中的其它位置。

编辑或移动弹出菜单中的项目

在弹出菜单编辑器中，可以编辑或更新弹出菜单的内容，重新排列菜单项，或者更改四个选项卡中任一选项卡上的其它属性。

- 1 请执行下列操作之一以显示网页层：
 - 单击“工具”面板中的“显示切片和热点”按钮。
 - 在“层”面板中，单击包含眼睛图案的列。
- 2 选择弹出菜单附加到的切片。
- 3 在工作区中双击弹出菜单的蓝色轮廓。
- 4 在弹出菜单编辑器中，在任一选项卡上进行更改。

编辑菜单文本

- 1 在弹出菜单编辑器中打开弹出菜单，然后单击“内容”选项卡。
- 2 双击“文本”、“链接”或“目标”文本框并编辑菜单文本。然后在项目列表外单击以应用更改。

移动菜单项

- 1 在弹出菜单编辑器的“内容”选项卡上，高亮显示该菜单项。
- 2 请执行下列任一操作：
 - 若要将菜单项移到更高级子菜单或移到主弹出菜单中，请单击“左缩进菜单”按钮。
 - 若要将菜单项移到同一菜单中的不同位置，请将该项拖到列表中的所需位置。

关于导出弹出菜单

Fireworks 会生成在 Web 浏览器中查看弹出菜单所需的全部 CSS 代码或 JavaScript（具体取决于您选择哪个选项）。

如果您对弹出菜单使用 CSS 代码，则包含弹出菜单的 Fireworks 文档会导出为使用 CSS 代码的 HTML。您也可以将 CSS 写入到一个外部 .css 文件，并将此文件与 mm_css_menu.js 文件一起导出到 HTML 文件所在的位置。

可以使用 JavaScript 来代替使用 CSS 代码。如果使用 JavaScript，包含弹出菜单的 Fireworks 文档会导出为 HTML，同时会将一个名为 mm_menu.js 的 JavaScript 文件导出到该 HTML 文件所在的位置。

在上传文件时，请将 mm_css_menu.js（如果是 JavaScript，则为 mm_menu.js）上传到包含该弹出菜单的网页所在的目录位置。若要将该文件发布到其它位置，请在 Fireworks HTML 代码中更新引用 mm_css_menu.js 和 .css 文件（或 mm_menu.js）的超级链接，以便反映自定义位置。对于包含 CSS 弹出菜单的每个文档，在从 Fireworks 中导出为 HTML 和图像时，都会导出一个唯一的 .css 文件。

在包括子菜单时，Fireworks 会生成一个图像文件 (arrows.gif)，即在包含子菜单的菜单项旁边显示的小箭头。无论文档中包含多少个子菜单，Fireworks 始终使用同一个 arrows.gif 文件。

有关导出 HTML 的详细信息，请参阅第 219 页的“[导出 HTML](#)”。

第 14 章：创建网站和应用程序界面原型

Adobe® Fireworks® 提供了一个理想的原型创建环境，可以将设计模型无缝转换为实际网站和应用程序。

创建工作流程原型

通过组合“页面”面板与其它强大的 Fireworks 功能，您可以快速创建交互 Web 和软件原型。若要将已完成的原型转换到正常运行的网站，只需将原型导出到 Adobe Flash®、Adobe Flex®、Adobe AIR™ 或 Adobe Dreamweaver® 即可。

有关建立原型工作流程的常规提示，请参阅 Fireworks 开发人员中心的下列文章：

- Nick Myers 关于使用 Fireworks 设计互动产品的文章：http://www.adobe.com/go/learn_fw_interactiveproducts_cn
- Dave Cronin 关于原型行业趋势的文章：http://www.adobe.com/go/learn_fw_prototypingtrends_cn
- Matt Stow 关于在 Fireworks 中使用预构建 CSS 模板的文章：[在 Fireworks CS4 中预构建 CSS 模板](#)。
- Jim Babbage 的文章，[Fireworks CS4 操作专家：导入、导出、符号、原型、缩放](#)。
- Dave Hogue 有关使用 Fireworks 进行交互式设计和快速建立原型的视频教程：
 - 为信息和互动设计使用 Fireworks：http://www.adobe.com/go/learn_fw_infointeract_cn
 - 使用 Fireworks 创建互动原型：http://www.adobe.com/go/learn_fw_creatinginteractivepro_cn
 - 使用 Fireworks 快速创建原型：http://www.adobe.com/go/learn_fw_rapidpro_cn
 - Fireworks 作为整个设计流程的一部分：http://www.adobe.com/go/learn_fw_completedesignpro_cn
- 关于使用 Fireworks 设计网站应用程序的文章：http://www.adobe.com/go/learn_fw_designwebsiteapp_cn
- Kumar Vivek 关于使用 Fireworks 面向移动设备设计的文章：
http://www.adobe.com/go/learn_fw_designmobiledevices_cn

有关如何创建应用程序界面原型的视频教程，请参阅 www.adobe.com/go/lrvid4034_fw_cn。

1. 创建页面

在“页面”面板中，为您的初始设计创建所需的页数或屏幕数。随着设计的改进，您可以根据需要添加或删除页面。

2. 构造公用设计元素布局

在画布上，构造您要在多个页面之间共享的设计元素（如导航栏和背景图像）的布局。若要对齐元素，请使用“智能辅助线”。为获得最大的灵活性，请使用 CSS 构造您的布局。（请参阅第 29 页的“智能辅助线”和第 182 页的“创建基于 CSS 的布局”。）。

3. 在多个页面间共享公用元素

在共享公用元素时，单个更改会自动更新所有受影响的页面。使用主页共享它包含的所有元素，或共享层来复制元素的子集。（请参阅第 180 页的“使用主页”和第 123 页的“共享层”。）

4. 向各个页面添加独特的元素

在每个页面上，添加独特的设计、导航或表单元素。在“公用库”面板中，您会发现许多可加快设计过程的按钮、文本框和弹出菜单。Flex 组件、HTML、Mac、Win、Web & Application 以及 Menu Bars 文件夹中的组件元件包括您可以为各个元件实例自定义的属性。（请参阅第 145 页的“创建和使用组件元件”。）

5. 使用链接模拟用户导航

利用切片、热点或导航按钮等网页对象，链接原型的各个页面。（请参阅第 150 页的“[链接到 Fireworks 文档中的页面](#)”。）

6. 导出已完成的交互式原型

Fireworks 为您的原型提供了多种输出格式，所有输出格式都为页面导航保留了超文本链接。请参阅以下文章：

- 若要与客户端共享基于 CSS 的灵活原型或在 Adobe Dreamweaver 中做进一步编辑，请参阅第 183 页的“[导出 CSS 布局](#)”。
- 若要创建基于更常规表格的原型，请参阅第 220 页的“[导出 Fireworks HTML](#)”。
- 若要分发 PDF 版本的原型进行注释或打印，请参阅第 224 页的“[导出 Adobe PDF 文件](#)”。
- 若要创建 Flex 应用程序原型，请参阅第 184 页的“[创建 Flex 应用程序原型](#)”。若要创建 Adobe AIR 应用程序，请参阅第 186 页的“[创建 Adobe AIR 应用程序](#)”。

使用 Fireworks 页面

一个 Fireworks PNG 文件可以包含多个页面，从而为创建 Web 界面和应用程序界面的原型提供了一种极好的方式。每个页面都包含画布大小和颜色、图像分辨率以及辅助线的独特设置。这些设置可以在每个页面的基础上进行设置，也可以在文档的所有页面中以全局方式进行设置。除网页层之外，每个页面还包含一组独特的层。但是，对于公用元素，您可以使用主页或在页面之间共享层。（请参阅第 123 页的“[共享层](#)”。）



如果未创建任何页面，则文档的所有元素都将驻留在一个页面上。

在“页面”面板中查看页面，每个页面中的对象都会显示在页面名称旁边的缩略图中。活动页面会在面板中高亮显示，并且显示在活动文档上面的页面弹出菜单中。

有关导出页面的信息，请参阅第 216 页的“[从工作区导出](#)”。


添加、删除和导航页面

使用“页面”面板，可以添加新页面，删除不需要的页面以及复制现有页面。在添加、删除或移动页面时，Fireworks 会自动更新页面标题左边的数值。这些自动数值可帮助您快速定位到多页大型设计中的特定页面。

添加页面

空白页面会插入到页面列表的末尾，并且成为活动页面。

❖ 执行下列操作之一：

- 在“页面”面板中，单击“新建 / 复制页”按钮 。
- 右键单击面板，然后从弹出菜单中选择“新建页面”。
- 选择“编辑”>“插入”>“页面”。

定位到页面

❖ 执行下列操作之一：

- 在“页面”面板中，选择一个页面。
- 在键盘上，使用 Page Up 和 Page Down 按钮。
- 从文档窗口顶部的页面弹出菜单或“页面”面板的右下角选择页面。



页面弹出菜单中的页面名称旁边的星号表示主页。

复制页面

复制操作会添加一个新页面，它包含与当前所选页面相同的对象和图层层级结构。复制的对象保留原始对象的不透明度和混合模式。可以对复制的对象进行更改而不影响原始对象。

❖ 执行下列操作之一：

- 将页面拖到“新建 / 复制页”按钮上。
- 右键单击页面，然后从弹出菜单中选择“复制页”。

移动一个或多个页面

在“页面”面板中，移动页面使相关设计靠得更近，加快布局过程。

1 （可选）如果您要移动多个页面，请执行下列操作之一：


- 按住 Shift 并单击页面可选择连续的组。
- 按住 Ctrl（在 Windows 中）或 Command（在 Mac OS 中）并单击页面可选择的不连续的组。

2 在面板中向上或向下拖动所选页面。在其它页面的上方和下方会显示变暗的边框，您可以在此释放鼠标来移动所选页面。

删除页面

删除的页面上方的页面会成为活动页面。

❖ 执行下列操作之一：

- 在“页面”面板中，将页面拖到垃圾桶图标  上。
- 右键单击页面，然后从弹出菜单中选择“删除页”。

编辑页面画布

每个页面都有独特的画布，具有独立的画布大小、颜色和图像分辨率。

1 从“页面”面板或文档窗口顶部的页面弹出菜单中选择一个页面。

2 选择“修改”>“画布”>“图像大小”，“修改”>“画布”>“画布颜色”，或者“修改”>“画布”>“画布大小”。

3 进行更改。还可以在選擇頁面的畫布時，使用“屬性”面板執行這些更改。

4 若要将更改仅应用于所选页面，请保持选中“仅限当前页”选项。若要将更改应用于所有页面，请取消选中该选项。

使用主页

若要在所有页面中使用一组元素，请使用主页。将普通页转换为主页时，该页面移至“页面”面板中的列表顶部。创建主页时，会将主页层添加到每个页面的图层层级结构的底部。

创建主页

❖ 在“页面”面板中，右键单击现有页，然后从弹出菜单中选择“设置为主页”。

在页面之间共享的层会成为普通（非共享）的层。但是，在帧间共享的层会保留原样。若要显示链接页面中的主页帧，请参阅第 194 页的“查看状态中的对象”。

更多帮助主题

第 123 页的“[共享层](#)”

将页面链接到主页

在创建主页后，任何新创建的页面都会自动继承主页设置。现有页面不会继承这些设置，除非您将它们链接到主页。如果以后更改主页，则所有链接的页面都会自动更新。

以下限制适用于从主页到其它页面的对象和行为继承：

- 页面仅继承主页中所有对象的当前状态。若要继承所有对象的所有状态，请在每个页面上将等效状态或更多状态添加到具有最多状态数的对象。该页中的所有对象继承主页中的所有状态。
- 在主页上对画布大小或图像大小所做的更改将影响所有页面，包括未链接到主页的页面。若要仅限于对当前页面进行更改，请选择“仅限当前页面”。
- 只有链接的页面会继承对主页的画布颜色所做的更改。

❖ 执行下列操作之一：

- 在“页面”面板中，右键单击页面，然后从弹出菜单中选择“链接到主页”。
- 在“页面”面板中的页面缩略图左侧的列中单击。即会显示一个链接图标，表示该页面已链接到主页。

注：在链接至主页的页面上更改设置时，会在新设置生效后中断与主页的链接。

显示或隐藏主页层

可见性更改会反映在所有页面中。

- ❖ 在“层”面板中，单击主页层左侧的眼睛图标。

删除主页层

- ❖ 右键单击“层”面板，然后从弹出菜单中选择“删除主页层”。

若要将主页层添加回页面，请右键单击“层”面板，然后从弹出菜单中选择“添加主页层”。

将主页更改回普通页面

- ❖ 右键单击“页面”面板，然后从弹出菜单中选择“重置主页”。

导出所选页面

可以一步导出多个页面。只能导出所选页面。导出页面时，使用为各个页面指定的优化设置导出文件。

- 1 在“页面”面板中，选择要导出的页面。
- 2 右键单击并选择“导出所选页面”。
- 3 在“导出”对话框中，从“导出菜单”中选择其中一个选项：

层到文件 将所选页面中的层导出为单个文件。

状态到文件 将所选页面中的状态导出为单个文件。

页面到文件 将所选页面导出为单个文件。

导出页面时自定义文件名称

- 1 在“页面”面板中，选择要导出的页面。
- 2 右键单击并选择“导出所选页面”。

- 3 在“导出”对话框中，单击“选项”。“选项”按钮将基于“导出”菜单中选定的选项启用。
- 4 在“导出选项”对话框中，选择“添加前缀”或“添加后缀”并从该菜单中选择一个选项。可以使用下列选项之一命名文件：
doc.name 将源文件的名称作为前缀或后缀添加。例如，如果使用“添加前缀”选项从源文件 `sites.png` 中导出名称为 `Index` 的页面，则会生成一个名称为 `Sites_Index.gif` 的文件。
数字 (1、2、3... 或 01、02、03...) 按照添加到前缀或后缀的数字的数字顺序生成文件。按照出现在页面面板中的顺序对所有导出的页面文件进行编号。导出很多页面时，使用双位顺序。
- 5 使用“文件类型”菜单中的选项优化导出文件的设置。

导出所选页面中的切片

导出文件时忽略源文件中的切片。若要导出切片，请在“导出”对话框中使用下列设置。

- 1 在“导出”菜单中选择“HTML 和图像”或“仅图像”。
- 2 从“HTML”菜单中选择“导出 HTML 文件”。
- 3 从“切片”菜单中选择“导出切片”。
- 4 选择下列选项之一：
仅已选切片 导出标记为切片的区域。
包括无切片区域 也导出未标记为切片的区域。

多页预览

导入或打开文件时预览除主页之外的所有页面。打开文件时在预览期间选择的页面成为焦点。

插入包含主层中对象的页面时，会将该主层转换为一个普通层并导入该页面。

启用多页预览

当导入或打开文件时预览文件中的所有页面。在“首选项”对话框中，默认情况下启用多页预览选项。

若要为以前版本中创建的文件启用多页预览，请在当前版本中打开并保存它们。

- 1 在“首选项”对话框中，选择“常规”。
- 2 选择“按页面缩略图保存”以启用多页预览。如果该选项被禁用，则存储页面名称，但不会为这些文件生成缩略图。

打开或导入之前预览页面

- 在 Windows 中，导入或打开文件时预览显示在“导入”或“打开”对话框中。
- 在 Mac 中，单击“打开”或“导入”对话框中的“预览”。也可以在“导入”对话框中双击文件以进入预览模式。
导入文件时，选择“在当前页面后插入”来将导入的页面添加到文档中当前选择的页面后面。

创建基于 CSS 的布局

您可以在 Fireworks 文档中设计基于 CSS 的布局，然后将它们转换为具有 CSS 规则（用于复制布局）的 HTML 页。基于 CSS 的布局提供基于标准的方法并提供跨浏览器的友好代码。

有关如何创建基于 CSS 的 HTML 页面布局的视频教程，请参阅 www.adobe.com/go/lrvid4035_fw_cn。另请参阅以下资源：

- 在 Fireworks 中导出 CSS 和图像的教程：http://www.adobe.com/go/learn_fw_exportcssimages_cn。

- 使用 Fireworks 创建符合标准的 Web 设计的教程：
http://www.adobe.com/go/learn_fw_standardscompliantdesign_cn。

关于 CSS 页面布局

Fireworks 可以设计页面并使用导出引擎（分析对象的位置）立即导出 HTML 和 CSS 代码。另外，还可以设置页面对齐并指定重复出现的背景图像。

可以使用公用库的 HTML 文件夹中的 HTML 元素。HTML 文件夹包含按钮、下拉列表对象和文本字段等 HTML 元素。可以使用“元件属性”面板编辑这些元素的属性。当您任何表单元素拖到页面后，导出引擎将在导出基于 CSS 的布局时插入 <form> 标签。

已在其上放置切片的任何文本在导出的 HTML 中都将显示为图像。如果希望将此文本显示为文字，请使用公共库中的 HTML 组件。HTML 组件包括标题 1-6 和链接元素。

基于 CSS 的布局适用的规则

创建基于 CSS 的布局时，需遵循几条规则以获得预期的效果。

规则 1：使用矩形导出文本和切片，以导出图像 导出引擎导出置于矩形中的文本。因为仅导出矩形切片覆盖的图像，所以只有将切片放在图像上才能将其导出。这些切片会“告知”导出引擎这些图像所在的位置。

规则 2：避免对象相互重叠 导出引擎将文本、图像和矩形视为矩形块。它会检查这些对象的大小和位置，以便确定将其放入布局中所需的逻辑行和列。放置这些对象请务必小心，不要让它们的边界相互重叠。

规则 3：计划布局所需的行和列 导出引擎会查找可以在对象或对象组之间放置清晰视线的逻辑分区。请将列布局包含在矩形中，以防止导出引擎插入破坏列布局的逻辑行。

规则 4：将文档视为二维文档 设计页面时，请使用矩形将要视为矩形子级的对象包含在内。导出引擎会检测这样的父子关系。导出引擎会像在规则 3 中一样，扫描逻辑行和逻辑列的子元素。

除这些规则外，请遵循下列规则：

- 导出引擎仅导出原始矩形。若要导出矩形的圆角，请在这些圆角上放置矩形切片。
- 若要导出矩形的笔触，请将矩形切片放在拥有这些笔触的矩形上。
- 若要导出元件，请在其上放置矩形切片。
- 若要导出已应用到文本或矩形的滤镜，请在其上放置矩形切片。

导出 CSS 布局

Fireworks 允许您导出作为基于 CSS 的文件创建的布局。然后，您可以在 Dreamweaver 或其它与 CSS 兼容的编辑器中打开并编辑这些基于 CSS 的文件。

- 1 选择“文件”>“导出”。
- 2 从“导出”弹出菜单中选择“CSS 和图像”。
- 3 单击“选项”以设置 HTML 页面属性。
- 4 单击“浏览”以指定背景图像并设置背景图像平铺：
 - 选择“无重复”以便仅显示一次图像。
 - 选择“重复”，以便横向和纵向重复或平铺图像。
 - 选择“横向重复”，以便横向平铺图像。
 - 选择“纵向重复”选项，以便纵向平铺图像。

- 5 选择在浏览器中使页面左对齐、居中对齐或右对齐。
- 6 将附件滚动方式选择为固定或滚动。
- 7 单击“确定”，然后单击“保存”。

创建文档演示

您可以创建正在处理的 **Fireworks** 文档的演示。该演示将在浏览器中打开以展现相应功能，并允许您在页面中导航。

- 1 选择“命令”>“演示当前文档”。
- 2 选择要为其创建演示的页面，并单击“创建演示”。
- 3 选择文件夹并单击“打开”。

创建 Flex 应用程序原型

为 **Flex** 创建原型的过程类似于用于创建网站和软件界面的工作流程。（请参阅第 178 页的“[创建工作流程原型](#)”。）使用 **Fireworks**，您可以将 **Flex** 组件拖动到画布上，指定其属性，并将生成的用户界面导出到 **MXML**。然后，您可以在 **Flex Builder** 中细化这类用户界面。

1. 创建 Flex 用户界面

使用“页面”面板，为您的初始设计创建所需数目的界面屏幕。

2. 将 Flex 设计组件插入布局中

在画布上，在“公用库”面板中插入来自 **Flex** 文件夹的 **Flex** 组件。这些组件专门用于执行 **MXML** 导出，目的是确保您获得预期效果。将文档导出为 **MXML** 时，这些元件中的每一个都被转换为它们各自的 **MXML** 标签。而没有被识别为 **Flex** 组件的对象则导出为位图，这些位图通过 `<mx:Image>` 标签链接至 **MXML**。（请参阅第 145 页的“[创建和使用组件元件](#)”）。



在 **Fireworks** 中编辑 **Flex** 设计组件时，您可以将已修改的 **XML** 代码复制到 **Flex** 项目中。如果您要复制项目中已修改的组件行为，这样做可以节省时间。

“光标”、“滚动条”、“制表符”和“工具提示”元件在 **MXML** 输出期间将被忽略，因为这些组件不会从 **Fireworks** 直接转换为 **MXML**。例如，可以滚动 **Flex** 容器实例的内容时，“滚动条”元件将自动出现在 **Flex** 容器实例中。在 **Fireworks** 中，这些元件仅作为指示器，指示界面设计的各个部分如何发挥作用。

注：图像切片、变换图像和热点仅适用于基于 **HTML** 的原型。创建 **Flex** 原型时避免这些 **Web** 对象。

3. 跨多个页面共享公用 Flex 组件

跨多个页面共享一个 **Flex** 组件时，一次更改会自动更新所有受影响的页面（或屏幕）。您可以使用主页共享它包含的所有 **Flex** 组件，或共享层来复制组件的子集。（请参阅第 180 页的“[使用主页](#)”和第 123 页的“[共享层](#)”。）

4. 指定 Flex 组件的属性

在“元件属性”面板（“窗口”>“元件属性”）中，为已插入画布的每个 **Flex** 组件指定属性和事件。

5. 将 Flex 布局导出到 MXML

导出 **Flex** 用户界面布局，并在 **Flex** 中打开生成的 **MXML** 文件。**Fireworks** 将导出必要的 **MXML**，同时保持所有样式和绝对位置。**Flex** 开发人员可以使用此界面，而不必在 **Flex** 中重新创建布局。

编辑 Flex 组件属性

您可以在“元件属性”面板中编辑 Flex 组件的属性和事件。

- 1 在画布中选择 Flex 组件。
- 2 打开“元件属性”面板（“窗口”>“元件属性”）。
- 3 在“元件属性”面板中设置组件的属性和事件。

将 Fireworks 文档导出到 MXML

Fireworks 可启用导出公用库资源（如 Adobe Flex Builder 中使用的已知组件），藉以帮助您创建丰富 Internet 应用程序 (RIA) 的布局。Fireworks 导出所需的 Flex 代码 (MXML)，同时保留样式设置和绝对定位。

完成 Flex 应用程序原型后，将其导出到 MXML 以便进一步在 Flex Builder 中进行编辑。在“设计”视图中，除了未导出的组件（例如光标和滚动条）之外，原型看起来很像其在 Fireworks 中的显示效果。

- 1 选择“文件”>“导出”。
- 2 从“导出”弹出菜单中选择“MXML 和图像”。
- 3 如果要将图像保存在与 MXML 代码所在不同的文件夹中，请选择“将图像放入子文件夹”。
- 4 若要仅导出当前选定页面，请选择“仅限当前页面”。
- 5 单击“保存”完成导出。

所有与原型关联的图像都被导出到图像文件夹。此外，还可以使用其它图像文件创建全部 MXML 页面的图像。MXML 页面不需要这些预览图像，因此可以将这些图像删除。

创建并导出 Flex 外观

您可以在 Fireworks 中设置 Flex 组件的外观，然后导出它们，以用于生成基于 Flex 的网站和应用程序界面。

设置 Flex 组件

您可以根据 Flex 外观模板为范围广泛的各种 Flex 组件创建外观，以及在 Fireworks 中对其进行编辑。

- 1 选择“命令”>“Flex 外观”>“新建 Flex 外观”。
- 2 执行下列操作之一：
 - 若要为所有可用组件创建 Flex 外观，请选择“多个组件”。
Fireworks 将创建一个包含所有可用 Flex 组件的文档。
 - 若要指定要为其创建外观的组件，请选择“特定组件”。
仅选择附带特定样式的组件，或者选择组件的所有实例。
- 3 单击“确定”。

导出 Flex 外观

- 1 选择“命令”>“Flex 外观”>“导出 Flex 外观”。
- 2 选择要将 Fireworks 文档导出到的文件夹并单击“打开”。

MXML 导出限制

在使用 Flex MXML 导出功能之前，请务必了解其功能和限制：

导出 MXML 并不会创建组件的外观 在 Flex 中导出 MXML 并不会创建组件的外观，即使您已在 Fireworks 中修改过这些组件。导出 MXML 仅生成用于 Flex 的 MXML 文档。这些文档还可以包括无法转换为 MXML 标签的 Fireworks 对象的链接图像。这些图像将通过 <mx:Image> 标签添加到 MXML 文档中。

导出 MXML 时会忽略切片 由于导出 MXML 旨在生成基于标签的文档以用于 Flex，因此在创建图像或表单元格时不会考虑切片。导出 MXML 创建图像时，将使用文档的优化设置来确定图像格式和压缩方法。

MXML 属性限于丰富的元件属性 MXML 导出功能根据 Fireworks 中的 Flex 组件来确定 MXML 标签的属性。Fireworks 提供了具有有限数量属性的 Flex 组件的子集。

采用嵌入样式 识别为样式的属性会与所创建的 MXML 标签分开，但保留在 <mx:Style> 标签内的同一 MXML 文档中。Fireworks 无法在外部 CSS 文件中定义样式。

不支持帧 创建用于 MXML 输出的设计和布局时，请不要使用帧。如果要在一个文档中使用不同的设计，请使用页面。

更多帮助主题

第 145 页的“[创建和使用组件元件](#)”

创建 Adobe AIR 应用程序原型

适用于 Fireworks 的 Adobe® AIR™ 允许您将 Fireworks 原型变换为桌面应用程序。例如，某些原型页面通过彼此交互来显示数据。您可以使用 Adobe AIR 将这组页面打包到一个可在用户计算机上安装的小型应用程序中。用户从桌面运行应用程序时，该应用程序将在其自身的应用程序窗口中加载并显示原型，而不需浏览器。然后，用户可以在本机上浏览原型，而无需连接到 Internet。

请参阅 Ethan Eismann 关于 Adobe AIR 和品牌体验的文章：

http://www.adobe.com/go/learn_fw_airexperiencebrand_cn。

添加 Adobe AIR 鼠标事件

您可以将预定义的 Adobe AIR 鼠标事件添加到文档中的对象。Fireworks 提供四种预定义鼠标事件：关闭窗口、拖动窗口、最大化窗口和最小化窗口。

- 1 选择画布上要应用鼠标事件行为的对象。
- 2 选择“命令”>“AIR 鼠标事件”并选择事件。

预览 Adobe AIR 应用程序

预览 Adobe AIR 应用程序时，无须设置任何 Adobe AIR 应用程序参数。

❖ 选择“命令”>“创建 AIR 包”，然后单击“预览”。

创建 Adobe AIR 应用程序

❖ 选择“命令”>“创建 AIR 包”，并设置以下选项：

应用程序名称 指定在用户安装应用程序时显示在安装屏幕上的名称。默认情况下，扩展名指定 Fireworks 站点的名称。

应用程序 ID 输入应用程序的唯一 ID。请勿在 ID 中使用空格或特殊字符。仅下列字符有效：0-9、a-z、A-Z、.（点）和 -（短划线）。此设置是必需的。

版本 指定应用程序的版本号。此设置是必需的。

程序菜单文件夹 在 Windows“开始”菜单中指定一个文件夹，用于在其中创建应用程序的快捷方式。（此方法在 Mac OS 上不适用）

说明 指定在用户安装应用程序时显示的有关应用程序的说明。

版权所有 指定在 Mac OS 中安装 Adobe AIR 应用程序时，“关于”信息中显示的版权声明。此信息不适用于在 Windows 上安装的应用程序。

程序包内容 选择“当前文档”以自动选择要包含其文件的文件夹。

根内容 单击“浏览”以选择作为根内容出现的页面。如果已选择“当前文档”，则自动设置根内容。

包括的文件 指定要在应用程序中包括的文件或文件夹。您可以添加 HTML 和 CSS 文件、图像文件和 JavaScript 库文件。单击加号 (+) 按钮可添加文件，单击文件夹图标可添加文件夹。若要从列表中删除文件或文件夹，请选择对应的文件或文件夹并单击减号 (-) 按钮。选择包含在 Adobe AIR 包中的文件或文件夹必须属于根内容文件夹。

系统窗口样式和透明 指定用户在其计算机上运行应用程序时使用的窗口样式。系统窗口样式使用操作系统的标准窗口控件来配置应用程序。透明的窗口样式会消除标准系统窗口样式并允许您为应用程序创建自己的窗口样式。通过透明功能，可以创建形状非矩形的应用程序窗口。

宽度和高度 指定应用程序在打开时其窗口的尺寸（以像素为单位）。

选择图标图像 单击以选择用于应用程序图标的自定义图像。选择每个图标大小的文件夹并选择要使用的图像文件。仅支持 PNG 文件作为应用程序的图标图像。

注：选定的自定义图像必须驻留在应用程序站点中，其路径必须相对于站点根。

数字签名 单击“设置”以使用数字签名为应用程序签署。此设置是必需的。有关详细信息，请参阅下面的部分。

包文件 指定用于保存新应用程序安装程序（.air 文件）的文件夹。默认位置为站点根目录。单击“浏览”按钮以选择其它位置。默认文件名基于站点名称，但扩展名为 .air。此设置是必需的。

使用数字证书签署 Adobe AIR 应用程序

数字签名可确保应用程序在由软件作者创建之后，其代码未遭更改或损坏。所有的 Adobe AIR 应用程序都需要一个数字签名，且没有数字签名将无法进行安装。

1 在“创建 AIR 包”对话框中，单击“数字签名”选项旁边的“设置”按钮。

2 在“数字签名”对话框中，执行下列操作之一：

- 若要使用预先购买的数字证书为应用程序签名，请单击“浏览”按钮，选择证书，输入对应的密码，然后单击“确定”。
- 若要创建您自己的自签名数字证书，请单击“创建”按钮并完成对话框中的操作。证书的“密钥类型”选项是指证书的安全级别：1024-RSA 使用 1024 位密钥（安全性较低），2048-RSA 使用 2048 位密钥（安全性较高）。完成后，单击“创建”。然后，在“数字签名”对话框中输入对应的密码，然后单击“确定”。

注：必须在计算机上安装 Java® 运行时环境 (JRE)。

第 15 章：创建动画

动画基础知识

在 Adobe® Fireworks® 中，您可以创建能够移动的横幅广告、徽标和卡通形象等动画图形。可以通过向称为动画元件的对象分配属性来创建动画。元件的动画可分成多种状态，状态包含动画中的图像和对象。一个动画中可以有一个以上的元件，每个元件可以有不同的动作。不同的元件可以包含不同数目的状态。当所有元件的所有动作都完成时，动画就结束了。

可以对元件应用设置以逐渐改变连续状态的内容。可以让一个元件在画布上来回移动、淡入或淡出、变大或变小或者旋转。因为单个文件中可以有多个元件，这样就可以创建一个不同类型的动作同时发生的复杂动画。

可以通过更改“优化”面板中的优化和导出设置来控制文件的创建方式。Fireworks 可以将动画作为 GIF 动画文件或 Adobe Flash® SWF 文件导出。也可以将 Fireworks 动画直接导入到 Flash 中做进一步编辑。

Zsolt Szekely 在 Adobe 设备中心提供关于创建动画日志的文章 www.adobe.com/go/learn_fw_creatinganimlogos_cn。

动画工作流程

- 1 可以从头开始创建动画元件，也可以通过将现有对象转换为元件来创建动画元件（请参阅第 188 页的“[创建动画元件](#)”。）
- 2 可以在“属性”检查器或“动画”对话框中编辑动画元件。可以设置移动的角度和方向、缩放、不透明度（淡入或淡出）以及旋转的角度和方向（请参阅第 189 页的“[编辑动画元件](#)”。）
注：移动的角度和方向选项只能在“动画”对话框中找到。
- 3 使用“状态”面板中的“状态延迟”控件设置动画速度。（请参阅第 191 页的“[设置状态持续时间](#)”。）
- 4 将文档优化为 GIF 动画文件。（请参阅第 195 页的“[优化动画](#)”。）
- 5 将文档作为 GIF 动画文件或者 SWF 文件导出，或者保存为 Fireworks PNG 文件并导入到 Flash 中做进一步编辑。（请参阅第 218 页的“[导出动画](#)”。）

关于动画元件

动画元件是动画中的主角。动画元件可以是您创建或导入的任何对象，并且一个文件中可以有許多元件。每个元件都拥有其各自的属性和独立的行为，因此可以创建在其它元件淡入淡出或收缩时在屏幕上移动的元件。

不是动画的每个方面都需要使用元件。但是，对于出现在多个状态中的图形使用元件和实例会减小文件大小。

可以随时使用“动画”对话框或“属性”检查器更改动画元件的属性。还可以在不影响文档其余部分的情况下编辑元件的图片。还可以通过移动运动路径来改变元件的运动。

因为动画元件被自动放到库中，所以可以重复使用它们创建其它动画。

创建动画元件

可以从头开始创建动画元件，也可以通过将对象转换为元件来创建动画元件。然后，可以设置属性以确定动画中的状态数和动作类型（如缩放或旋转）。默认情况下，一个新的动画元件有五个状态，每个状态的延迟时间为 0.07 秒。

有关使用动画状态的信息，请参阅 David Hogue 的文章 http://www.adobe.com/go/learn_fw_pagestatelay_cn。

创建动画元件

- 1 选择“编辑”>“插入”>“新建元件”。
- 2 在“转换为元件”对话框中，输入新元件的名称。
- 3 选择“动画”并单击“确定”。
- 4 在“文档”面板中，使用绘图或文本工具创建一个对象。可以绘制矢量对象或位图对象。
- 5 在完成对该元件的编辑之后，切换到整页。（请参阅第 144 页的“[从元件编辑切换到页面编辑](#)”。）

Fireworks 将元件放入文档库中，并将一个副本放在页面的中间位置。

可以使用“属性”检查器中的“状态”滑块向元件中添加新的状态。如果“属性”检查器尚未打开，可选择“窗口”>“属性”将其打开。

将对象转换为动画元件

- 1 选择该对象。
- 2 选择“修改”>“动画”>“选择动画”。
- 3 通过设置动画属性来编辑元件。

动画控件出现在对象的边框上，而元件的副本添加到库中。

编辑动画元件

可以更改各种元件属性，如动画不透明度和旋转。可以使元件显示为旋转、加速、淡入淡出或者是这些属性的任意组合。

状态数是一个关键属性。在设置此属性时，Fireworks 会自动将完成该动作所需的状态数添加到文档中。如果元件需要的状态比动画中现有的状态多，Fireworks 会询问您是否添加额外的状态。

可以使用“动画”对话框或“属性”检查器来更改动画属性。



若要调整动画速度，请参阅第 191 页的“[设置状态持续时间](#)”。若要编辑文本、图形、笔触、填充或效果，请参阅第 143 页的“[编辑元件及其所有实例](#)”和第 144 页的“[编辑特定的元件实例](#)”。

动画元件的属性

状态 动画中状态的数量。可以用滑块指定状态数（最多可指定 250 个），也可以在“状态”框中输入任何数字。默认值为 5。

移动（仅限“动画”对话框）对象移动的距离（用像素表示）。默认值为 72，但没有上限。移动是线性的，并且没有关键状态（与在 Flash 和 Adobe Director 中不同）。

方向（仅限“动画”对话框）对象移动的方向（从 0 到 360°）。还可以通过拖动对象的动画手柄来更改“移动”和“方向”的值。

缩放 从开始到完成，元件大小的变化百分比。默认值为 100%，但没有上限。若要将对象从 0% 缩放到 100%，原始对象必须很小；建议使用矢量对象。

不透明度 从开始到完成，淡入或淡出的度数。值的范围从 0 到 100，默认值为 100%。创建淡入 / 淡出需要同一元件的两个实例：一个播放淡入，另一个播放淡出。

旋转 从开始到完成，旋转的度数。值的范围从 0 到 360°。要想让元件旋转不止一圈，可以输入更高的值。默认值为 0°。

“顺时针”和“逆时针” 对象旋转的方向（顺时针 (CW) 或逆时针 (CCW)）。

更改动画元件的属性

- 1 选择一个动画元件。
- 2 选择“修改”>“动画”>“设置”打开“动画”对话框。如果“属性”检查器尚未打开，可选择“窗口”>“属性”将其打开。
- 3 更改属性。
- 4 如果正在使用“动画”对话框，单击“确定”以接受更改的属性。

删除动画

通过从库中删除动画元件或者删除元件中的动画，可以删除动画。

删除所选动画元件中的动画

- ❖ 选择“修改”>“动画”>“删除动画”。

元件变成图形元件，不再有动画属性。如果您以后将元件重新转换为动画元件，它将保留其先前的动画设置。

从文档库中删除元件

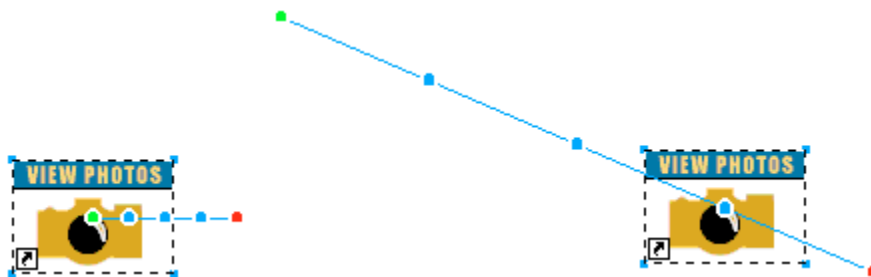
- 1 在“文档库”面板中选择所需的动画元件。
- 2 将元件拖到右下角的垃圾桶图标上。

改变元件的移动或方向

所选动画元件有一个唯一的边框和一个指示元件移动方向的运动路径。

运动路径上的绿点表示起始点，而红点表示结束点。路径上的蓝点代表状态。例如，一个有五个状态的元件在其路径上会有一个绿点、三个蓝点和一个红点。如果对象出现在第三个点上，则第 3 个状态就是当前状态。

通过改变路径的角度可以改变运动的方向。



- ❖ 将对象的一个动画起始手柄或结束手柄拖到新位置。按住 Shift 并拖动可将移动方向限制为 45° 的增量。

更多帮助主题

第 191 页的“[设置状态持续时间](#)”

状态

有关 Fireworks 如何引入页面概念的历史记录，请参阅 Sarthak 的文章

www.adobe.com/go/learn_fw_simplifyingpagesstates_cn。我们现在说的状态指的是 Fireworks CS4 以前版本中的帧。

可以通过创建其内容将出现在“状态”面板上的状态来生成动画。因此，可以命名状态、重新组织状态、手动设置动画的定时以及将对象从一个状态移到另一个状态。

每个状态也都有相关的属性。通过设置状态延迟或隐藏状态，可以在编辑动画时查看其外观。

可以在动画中使用层来组织构成动画的布景或背景的对象，为了使对象出现在整个动画中，请将对象放置在层上，然后使用“层”面板在状态间共享层。在状态间共享的层中的对象在每个状态下都是可见的。有关详细信息，请参阅第 123 页的“共享层”。

状态和图层

页面包含状态，状态包含图层。一个新页面仅包含一个状态。您创建的所有图层和那些图层上的所有对象只有一个状态。若要理解状态、页面和图层之间的关系，请参阅 David Hogue 的文章 www.adobe.com/go/learn_fw_usingpagesstates_cn。

当从“状态”面板创建状态时，新状态拥有与前一个状态相同数目的图层。但是，这些图层都是空的且不包含前一个状态的对象。若要在状态间复制对象，则创建一个相同图层而不是创建图层。当在状态间复制时，对象的每个实例都无关。

注：从任何状态删除图层将会从所有状态中删除该图层。

若要在状态之间共享图层中的对象，请右键单击该图层，然后选择“将图层共享到状态”。图层中的对象已在状态间共享，新建图层时，将同样与其共享。其他状态中相应图层的所有对象都将删除并使用共享图层中的对象进行替换。对共享图层中的对象所做的任何修改都会在状态间反映。

状态和主页

主页状态与文档中的其他页面状态直接关联。在常规页面 A 上复制状态 1 时，它从页面 A 状态 1 将所有对象复制到页面 A 状态 2，并且它将其共享主页状态 2。由于主页只有一个状态，所以其他页面上的状态 2 是空白的。

如果在主页中复制状态 1 来创建状态 2，主页上的背景图层还会复制到主页的状态 2。主页的状态 2 将与文档中所有页面的状态 2 共享。

总之，主页的状态 1 与所有页面的状态 1 共享，主页的状态 2 与所有页面的状态 2 共享，以此类推。如果常规页面的状态多于主页，则不会从主页与那些状态共享任何对象，除非在主页上创建该状态。

同时使用按钮和动画来创建原型 / 演示页面。

包含按钮和动画的 Fireworks 文档多数情况下不会显示。Fireworks 假定动画就是整个页面，尽管按钮认为您仅在该幻灯片下切换图像。播放动画时，它将更改页面上的所有信息，包括按钮状态。

动画和按钮必须分别创建和导出到网页中。翻转按钮使用 Javascript 来显示不同状态，但 Fireworks 的动画将导出为 GIF 或 SWF，它们都为自包含格式。

设置状态持续时间

状态延迟指定当前状态显示多长时间，用一秒的百分之一表示。例如，指定 50 可将该状态显示半秒，指定 300 可将该状态显示三秒。

1 选择一个或多个状态：

- 若要选择一系列相邻的状态，请按住 **Shift** 并单击第一个状态和最后一个状态的名称。
- 若要选择一系列不相邻的状态，请按住 **Control**（在 Windows 中）或 **Command**（在 Mac OS 中）并单击每个状态的名称。

2 执行下列操作之一：

- 从“状态”面板的“选项”菜单中选择“属性”。

- 双击“状态延迟”列。

3 为状态延迟输入一个值。

4 按 **Enter** 或者在“帧”面板外部单击。

在播放期间隐藏状态

隐藏状态在播放期间不显示而且也不会导出。

1 执行下列操作之一：

- 从“状态”面板的“选项”菜单中选择“属性”。
- 双击“状态延迟”列。

2 取消选择“导出时包括”。

3 按 **Enter** 或者在“帧”面板外部单击。

更改状态名称

当您设置动画时，**Fireworks** 会创建必要的状态，并在“状态”面板中将它们显示为状态 1、状态 2，依此类推。当您在面板中移动状态时，**Fireworks** 会按照新的顺序重命名每一个状态。

赋予这些状态有意义的名称以便进行跟踪。移动重命名的状态不会对名称产生影响。

1 在“状态”面板中，双击该名称。

2 键入一个新名称并按 **Enter**。

自定义状态的名称

1 选择“文件”>“HTML 设置”。

2 在“HTML 设置”对话框中，选择“文档特定信息”选项卡。

3 在“状态名称”菜单中选择“自定义”。


4 在稍后出现的对话框中，为状态定义自定义名称。

会在整个会话中记住该自定义名称。由于它是文档特定设置，请如第一个屏幕中所示选择“自定义”。

操作状态

可以在“状态”面板中添加、复制、删除帧和更改状态的顺序。

添加新状态

❖ 单击“状态”面板底部的“新建 / 重制状态”按钮 。

向序列中添加状态

1 从“状态”面板的“选项”菜单中选择“添加状态”。

2 输入要添加的状态的数目。

3 选择要插入状态的位置并单击“确定”。

复制状态

- ❖ 将一个现有状态拖到“状态”面板底部的“新建 / 重制状态”按钮上。

复制所选状态并按顺序放置

当希望对象在动画的其它部分重新出现时，重制状态很有用。

- 1 从“状态”面板的“选项”菜单中选择“重制状态”。
- 2 输入要为所选状态创建的副本数，指定要插入重制状态的位置，然后单击“确定”。

对状态重新排序


- ❖ 将状态依次拖到列表中的新位置。

反向状态的顺序

您可以反向所有状态的顺序或选定范围内的状态顺序。

- 1 选择“命令”>“文档”>“反向状态”。
- 2 执行下列操作之一：
 - 选择“所有状态”以反向从开始到结束的状态顺序。
 - 选择“状态范围”，然后选择开始状态和结束状态，以反向所选范围之内的状态顺序。
- 3 单击“确定”。

删除所选状态

- ❖ 执行下列操作之一：
 - 单击“状态”面板中的“删除状态”按钮 。
 - 将状态拖到“删除状态”按钮上。
 - 从“状态”面板的“选项”菜单中选择“删除状态”。

在“状态”面板中移动所选对象

可以使用“状态”面板将对象移动到另一个状态。仅出现在单个状态中的对象会在播放动画时消失；您可以使它们在不同的时间消失和重新出现。

在“状态”面板中，状态延迟时间右侧的小圆圈表示该状态中的对象状态。

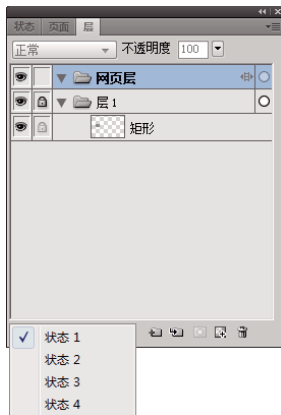
- 1 在画布上，选择要显示在另一个状态上的对象。
- 2 在“状态”面板中，将选取指示器（状态延迟时间右侧的黑色小圆圈）拖到新的状态上。



若要将选定对象复制到其它状态，请在按住 Alt（在 Windows 中）或 Option（在 Mac OS 中）的同时，拖动这些对象。

查看状态中的对象

❖ 从“层”面板底部的“状态”弹出菜单中选择状态。



所选状态中的所有对象即会在“层”面板中列出并显示在画布上。

关于洋葱皮

洋葱皮是一种技术，用来查看位于所选状态之前和之后状态的内容。可以很流畅地使对象变为动画，而不用在对象中来回跳跃。

打开洋葱皮时，前后状态中的对象将变暗，以便您可以将它们与当前状态中的对象区分开。

默认情况下，“多状态编辑”处于启用状态，因此不用离开当前状态就可以选择和编辑在其它状态中变暗的对象。可以使用“选择后方对象”工具按顺序选择各种状态中的对象。

通过单击“洋葱皮”按钮并选择一个显示选项，可以调整当前状态之前和之后可见状态的数量。“自定义”选项用于指定状态数并控制不透明度。可以使用“多状态编辑”选项来选择和编辑所有的可见对象。取消选中该选项将仅在当前页面中进行编辑。


补间

在 Fireworks 中，补间是一个手动过程，它混合同一元件的两个或多个实例，并使用插值属性创建中间的实例。使用补间可以创建对象在画布间的复杂移动，以及其动态滤镜在动画的每个状态下发生更改的对象的复杂移动。例如，可以补间一个对象，使它看起来沿一条线性路径移动。

注：多数情况下，使用动画元件比补间更可取。有关详细信息，请参阅第 188 页的“[关于动画元件](#)”。

补间实例

- 1 选择画布上同一图形元件的两个或更多的实例。不要选择不同元件的实例。
- 2 选择“修改”>“元件”>“补间实例”。
- 3 在“补间实例”对话框中输入要插入到原始对之间的补间步骤的数目。
- 4 若要将补间对象分散到不同的状态中，请选择“分散到状态”并单击“确定”。

以后可以通过选择所有实例并单击“状态”面板中的“分散到状态”按钮  来完成此操作。

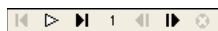
预览动画

在制作动画的过程中可以预览动画以查看它的进展情况。也可以在优化处理后预览动画，查看它在 Web 浏览器中的外观。建议在“2 幅”或者“4 幅”视图中预览动画。

注：添加到主页的动画将不会显示。将动画添加到子页面并将其与所有页面共享。

在工作区中预览动画

❖ 使用显示在文档窗口底部的状态控件。



状态控件

- 若要设置每个状态在文档窗口中显示的时间长度，请在“状态”面板中输入状态延迟设置。
- 导出时不包括的隐藏状态不会出现在预览中。（请参阅第 192 页的“[在播放期间隐藏状态](#)”。）
- 在“原始”视图中预览动画时显示的是高分辨率源图形，而不是用于导出文件的优化预览。

在“预览”视图中预览动画

- 1 单击文档窗口左上角的“预览”按钮。
- 2 使用状态控件。

在 Web 浏览器中预览动画

❖ 选择“文件”>“在浏览器中预览”，并从子菜单中选择一个浏览器。

注：若要在预览动画时查看动作，请在“优化”面板中选择“GIF 动画”作为“导出文件格式”，即使您打算将该动画以 SWF 或 Fireworks PNG 文件形式导入 Flash 也是如此。

优化动画


设置构成动画的元件和状态后，请优化动画以使其便于加载和顺利播放。



完成动画的创建和优化后，就可以将其导出了。有关详细信息，请参阅第 218 页的“[导出动画](#)”。

通过循环将动画设置为重复

使动画重复之后，循环处理将尽可能减少生成动画所需的状态数。

- 1 选择“窗口”>“状态”以显示“状态”面板。
- 2 单击面板底部的“GIF 动画循环”按钮 .
- 3 选择动画第一遍播放后重复播放的次数。

例如，如果选择 4，则动画共播放 5 遍。“永久”不停地重复播放动画。

从“优化”面板中选择设置

优化过程会将文件压缩成最小的包，这会缩短 Web 下载时间。有关优化选项的详细信息，请参阅第 208 页的“[优化 GIF、PNG、TIFF、BMP 和 PICT 文件](#)”。

- 1 选择“窗口”>“优化”。
- 2 在“优化”面板中选择导出文件格式。
- 3 选择“调色板”和“抖动”选项。
- 4 在“优化”面板的“透明度”弹出菜单中，选择“索引透明度”或“Alpha 透明度”。
- 5 使用“优化”面板中的透明度工具选择透明的颜色。
- 6 在“状态”面板中设置状态延迟。

使用现有动画

可以通过以下方法使用现有的 GIF 动画：将该 GIF 导入 Fireworks 文件中，或者将该 GIF 作为新文件打开。

当您导入 GIF 动画时，Fireworks 将它转换为一个动画元件并将其置于当前选定的状态中。如果该动画的状态比当前影片的状态多，可以选择自动添加更多状态。

所导入的 GIF 采用当前文档的状态延迟设置。由于导入的文件是一个动画元件，因此可以对它应用其它的動作。例如，导入一个人原地走的动画，然后应用方向和动作属性让这个人在屏幕上来回走动。

在 Fireworks 中打开一个 GIF 动画时，会创建一个新文件，并且 GIF 中的每一个状态都被置于一个单独的状态中。尽管 GIF 不是一个动画元件，但它确实保留了原始文件中的所有状态延迟设置。

添加到主页的动画将不会显示。将动画添加到子页面并将其与所有页面共享。

导入文件后，可以将文件格式设置为 GIF 动画，以便能够从 Fireworks 中导出动作。

导入 GIF 动画

- 1 选择“文件”>“导入”。
- 2 找到文件并单击“打开”。
- 3 单击并将文件拖放到画布上。

打开 GIF 动画

- ❖ 选择“文件”>“打开”并找到 GIF 文件。

将多个文件用作一个动画

Fireworks 可基于一组图像文件创建一个动画。例如，可以基于若干个现有的图形创建横幅广告。

- 1 选择“文件”>“打开”。
- 2 按住 Shift 并单击以选择多个文件。
- 3 选择“以动画打开”并单击“确定”。

Fireworks 在一个新的文档中打开这些文件，并按照您选择它们时的顺序将每个文件置于一个单独的状态中。

创建螺旋式渐隐动画

可以使用“螺旋式渐隐”命令创建一个对象的多个实例，该对象沿着一个扭转的路径淡入和淡出。创建第一个对象之后，会根据您在“螺旋式渐隐”对话框中设置的选项自动创建后面的实例。还可以对使用该对话框中的选项创建的对象设置动画，并且可以将动画保存为 GIF 文件。

- 1 在画布上创建或放置一个对象。例如，在画布上绘制一个圆形或放置一个图像。
- 2 选择“命令”>“创意”>“螺旋式渐隐”。
- 3 在“螺旋式渐隐”对话框中，根据您的首选项配置参数。操纵对话框中的各个选项以自定义效果。调整对话框位置以便预览所进行的更改。

步骤 创建的对象实例数目。

不透明度 创建的对象的不透明度。

方向 创建的连续对象的方向（相对于第一个对象）。

后一步 每个对象都移到集合中下一对象的后面。

动画 如果您希望对创建的对象集设置动画，请选择该选项。

模糊 如果增加此字段中的值，将应用模糊效果，从创建的最后一个对象开始到第一个对象。

色相转换 更改该值可更改所创建对象的颜色。

间距 增加该值可增大所创建对象之间的间距。

旋转 旋转连续对象的范围。

方向 后面对象与第一个对象对齐的角度。

缩放 后面对象相对于第一个对象的可伸缩性。

不透明度 后面对象相对于第一个对象的不透明度。

随机 如果想试验由系统选择的一组随机值，请单击“随机化”。

抖动 向所选的选项添加一些变化。设置的值确定变化的量。

预设 选择最适合您需要的预设。最好从预设开始，然后根据需要配置各种选项。还可以选择“默认”以使用默认的首选项集，或选择“上次使用”以使用以前的首选项集。

预览 如果希望在对话框中设置选项之后立即查看对对象的更改，请选择“预览”。

注：如果选择了“动画”选项，则单击“确定”按钮之后图形会从工作区中消失。

- 4 在“属性”对话框中，从格式选项菜单选择“动画 GIF 接近网页 128 色”。

- 5 按 F12 可在某一浏览器中预览动画。

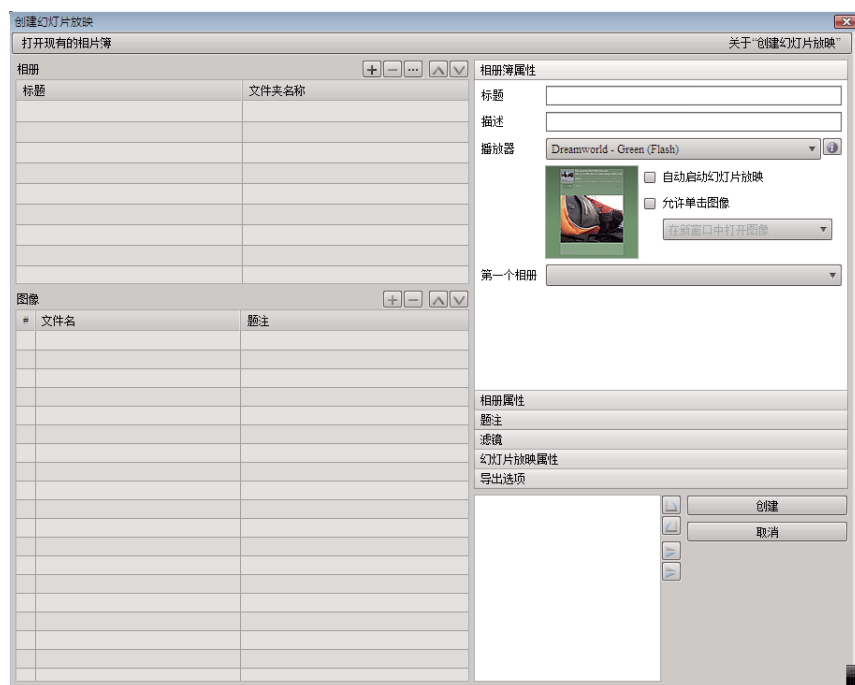
注：可以取消对创建的对象编组，其方式与取消对对象编组相同。

第 16 章：创建幻灯片

生成和排列幻灯片

若要创建基于 Adobe® Flash® 或 HTML/SPRY 的幻灯片，请使用“创建幻灯片放映”窗口选择包含图像的文件夹并添加幻灯片放映选项。可以通过添加或删除图像，或将多个相册添加到单个幻灯片，来编辑幻灯片放映。

如果您是 Flash 设计人员或开发人员，则可以在 Flash 中创建一个自定义相册播放器，以显示 Adobe Fireworks® Album Creator 的 XML 输出。



创建幻灯片

- 1 选择“命令”>“创建幻灯片放映”。
- 2 单击“相册”旁的“添加相册”按钮（加号）。
- 3 选择要包括在幻灯片放映中的图像文件，然后单击“确定”。
- 4 填充“相册簿属性”和“相册属性”。
- 5 选择右侧的各个面板，配置幻灯片放映属性。
- 6 在“导出选项”面板中，选择已完成幻灯片放映的位置。
- 7 配置完所有幻灯片放映设置之后，单击“创建”。
- 8 （可选）若要在浏览器中显示幻灯片放映，请选中“在浏览器中启动幻灯片放映”选项，然后单击“完成”。

打开现有幻灯片

- 1 选择“命令”>“创建幻灯片放映”。

- 2 在“创建幻灯片放映”窗口中，单击“打开现有的幻灯片放映”，或者单击“相册”旁边的“浏览”按钮 (...).
- 3 浏览到包含现有的幻灯片放映 XML 文件的文件夹，然后单击“打开”。

删除相册

- 1 打开现有幻灯片。
- 2 在“相册”列表中选择相册，然后单击“相册”旁边的“删除所选相册”按钮（减号）。

排列相册

- 1 打开现有幻灯片。
- 2 在“相册”列表中选择所需的相册。
 - 若要添加图像，请单击“图像”旁边的“添加图像”按钮（加号），然后单击“浏览”按钮 (...) 并选择一个或多个图像。
 - 若要更改图像的顺序，请选择一个图像，然后单击图像列表顶部的箭头按钮来移动它。

自定义幻灯片

单击“创建幻灯片放映”窗口右侧的每个属性面板，可显示该面板并在其中自定义属性。

“相册簿属性”面板

“相册簿”属性应用于相册簿，它可包含多个相册。

标题 可包含空格，例如“My Journey”。

说明 输入说明。

播放器 选择类型。

“信息”图标（“播放器”旁边）单击该选项可查看有关播放器的更多信息，其中包括所选播放器类型支持的相册和相册簿属性。

自动启动幻灯片放映 打开播放器时启动幻灯片放映。

允许单击图像 允许用户通过单击图像在新浏览器窗口中打开图像、保存图像、在新选项卡中查看图像或查看完全尺寸的图像。

“相册属性”面板

相册属性仅应用于选定的个别相册。

说明 输入相册的说明。

缩略图 为幻灯片放映中的缩略图预览选择一个图像。

背景 为幻灯片放映选择一个自定义的背景图像并对其进行缩放。

“题注”面板

使用“题注”选项可自定义幻灯片放映图像的题注。

应用于所有相册 将题注选项应用于相册簿中的所有相册。

无更改 保留现有的题注。

清除所有题注 从相册中清除所有题注。

使用文件名 使用图像的文件名作为题注。

包括扩展名 如果选择使用文件名作为题注，请包括文件扩展名。

插入文本 使用指定的文本作为每幅图像的题注。

替换题注 将插入的文本应用到所有图像。

“滤镜”面板

可以只将滤镜应用于新相册。若要将选定的滤镜应用于相册簿中的所有相册，请选择“应用于所有相册”。

“幻灯片放映属性”面板

幻灯片放映属性应用于当前选定的幻灯片放映。

应用于所有相册 将指定的选项应用于相册簿中的所有相册。

时间间隔 每幅图像之间的秒数。

使用过渡 选择图像之间的指定过渡效果。

第一幅图像 在相册中设置第一幅图像。这是图像在相册中的序列号。

显示序列 选择按顺序显示图像还是随机显示图像。

“导出选项”面板

可使用这些选项来设置图像的导出。

导出图像 使用指定的设置导出完全尺寸的图像和缩略图图像。如果取消选择该选项，则仅导出 XML 文件。

生成 XML 为幻灯片放映图像和目录生成 `slideshow.xml` 文件。如果取消选择该选项，则仅导出图像。

XML 格式 如果选择了“生成 XML”，则选择在“创建幻灯片放映”时导出的 XML 格式，或者选择 Adobe Media Gallery。

导出路径 导出或生成幻灯片以及关联文件的位置。

宽度和高度 导出的完全尺寸图像的宽度和高度。图像在进行缩放后，其原始长宽比保持不变。

导出缩略图 同时导出缩略图图像和完全尺寸的图像。

宽度和高度 导出的缩略图图像的宽度和高度。

图像品质 指定所导出的完全尺寸的图像和缩略图图像的输出品质。设置为 100 表示最佳品质。

扩大图像以适合 在必要时，放大图像，使其与指定的导出尺寸相匹配。

创建自定义 Fireworks 相册播放器

可以创建自定义播放器以使用“创建幻灯片放映”命令。此外，软件中还包括默认幻灯片放映播放器的源文件，便于您修改播放器或设置其外观。

1 同时发布 SWF 文件和 HTML 文件（如果有的话，其扩展名为 `.htm` 或 `.html`）。

2 将 SWF 的扩展名改为非 `.swf` 的名称。

注：在 Mac OS 上，只在 Finder 中重命名 SWF 文件并不起作用（除非设置了“显示文件扩展名”选项）。您可能需要使用 Name & Extension 下的文件的属性对话框来重命名该文件。

3 在与 SWF 文件相同的文件夹中，创建一个采用如下格式的 XML 文件：

```
<?xml version="1.0"encoding="utf-8"?>
<FWACPlayer>
  <Player name="Player - Black (Flash)"preview="player_black.jpg"launch="index.html">
    <File src="player_black.fap"dst="player_black.swf"/>
    <File src="player_black.html"dst="index.html"/>
    <Info src="player_black.info"/>
  </Player>
  <Player name="Player - White (Flash)"preview="player_white.jpg"launch="index.html">
    <File src="player_white.fap"dst="player_white.swf"/>
    <File src="player_white.html"dst="index.html"/>
    <Info src="player_white.info"/>
  </Player>
</FWACPlayer>
```

注：如果您有同一个基本播放器的多个版本，则可以使用 XML 将这些版本列出（如上所示）。

4 对于每个 Player 节点，可在 File 节点中列出源文件名和目标文件名。

5 （可选）若要提供播放器的其它信息，可添加具有 src 属性的 Info 节点，该属性包含文件名称。Info 文件必须包含 HTML 文本。如果文件包含简单的非 HTML 文本，则在显示文本之前将删除换行符、回车符和制表符。

6 创建或编辑 MXI 文件，以使重命名的 SWF 和 HTML 放置在 Configurations/Commands/Players 文件夹中。

注：为了使“在浏览器中启动幻灯片放映”选项在过程结束时运行，SWF 文件和 HTML 文件必须同名。

所生成的 XML 文件的结构如下：

```
<AlbumBook... >
  <Album ... >
    <Slide ... />
    <Slide ... />
    <Slide ... />
  </Album>
  <Album ... >
    <Slide ... />
    <Slide ... />
    <Slide ... />
  </Album>
</AlbumBook>
```

节点定义

AlbumBook 节点

ver 用来生成 XML 文件的“创建幻灯片放映”命令的版本。

title 幻灯片的主要标题。

description 整个幻灯片的说明。

firstAlbum 要显示的第一个相册的从零开始的索引。

width 幻灯片的宽度。

height 幻灯片的高度。

showThumbnails 是否显示缩略图。或者是否导出缩略图。

thumbWidth 缩略图的宽度。

thumbHeight 缩略图的高度。

autoStart 自动启动幻灯片放映。

allowClick 是否允许用户单击图像。

clickAction 单击图像时采取哪个动作（在新窗口或新选项卡中打开图像，或让播放器决定）。

Album 节点

title 该特定相册的标题。

description 相册的描述。

path 该相册的图像所在文件夹的名称。缩略图将被导出到该路径下的 **Thumbs** 文件夹中。

hasThumb 具有缩略图。

thumbSrc 相册缩略图图像。

hasBg 具有背景图像。

bgSrc 相册背景图像。

bgScale 相册背景的缩放方法。

interval 该相册的幻灯片放映时间间隔（以秒为单位）。

useTransition 在图像之间切换时使用过渡。

transType 此相册的幻灯片放映过渡。

transTime 过渡时间。

firstImage 要显示的第一幅图像的从零开始的索引。

dispSequence 图像的显示顺序（按顺序或随机）。

Slide 节点

src 该幻灯片的图像文件的名称。

caption 与该幻灯片关联的题注。

width 幻灯片的宽度。

height 幻灯片的高度。

thumbWidth 幻灯片缩略图的宽度。

thumbHeight 幻灯片缩略图的高度。

第 17 章：优化和导出

从 Adobe® Fireworks® 导出图形的过程分为两步。在导出之前，您必须优化图形，即选择在限制文件大小使图形下载尽可能快的同时使图形尽可能好看的选项。

若要在整个优化和导出过程中获得指导，请使用导出向导。此向导会建议设置，并且显示“图像预览”来帮助优化。“图像预览”还可以与该向导分开独立使用。

若要对整个过程拥有更多控制，请使用“优化”面板等工作区工具、文档窗口中的预览按钮和“导出”对话框。

在某些情况下，您可以只保存图形而不将其导出。有关详细信息，请参阅第 10 页的“[以其它格式保存文档](#)”。

使用“导出向导”

“导出向导”带领您逐步完成优化和导出过程。

- 1 选择“文件”>“导出向导”。
- 2 回答出现的任何问题，并在每个面板中单击“继续”。



在第一个面板中选择“目标导出文件大小”，以优化到最大的所容许的文件大小。

- 3 在向导的“分析结果”窗口中单击“退出”。

“图像预览”打开，其中显示建议的导出选项。

使用“图像预览”

您可以通过“导出向导”或从“文件”菜单打开“图像预览”（“文件”>“图像预览”）。

预览区域所显示的文档或图形与导出时的完全相同，该区域还估算当前导出设置下的文件大小和下载时间。



A. 所选导出的一组已保存选项 B. 文件大小和下载时间估计 C. 预览选中的导出设置 D. 保存活动视图中的导出设置

当导出 GIF 动画或 JavaScript 变换图像时，预计文件大小表示在所有状态的总大小。


注：若要提高“图像预览”的重绘速度，请取消选择“预览”。若要在更改设置时停止预览区域的重绘，请按 Esc。

操作预览区域




缩放图像

- ❖ 单击“缩放”按钮 ，然后在预览中单击以放大预览。按住 Alt（在 Windows 中）或 Option（在 Mac OS 中）并在预览中单击此按钮可以缩小预览。

平移图像

- ❖ 请执行下列任一操作：
 - 单击对话框底部的“指针”按钮  并在预览中拖动。
 - 当“缩放”指针处于活动状态时，按住空格键并在预览中拖动。

分割预览区域以比较设置


- ❖ 单击拆分视图按钮 、、。

每个预览窗口可以显示具有不同导出设置的图形预览。

注：如果在多个视图处于打开状态时执行缩放或平移操作，则所有视图将同时缩放和平移。

设置图像预览选项

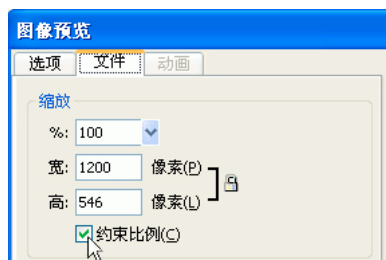
根据目标文件大小优化图像

- 1 单击“选项”选项卡。
 - 2 单击“优化到指定大小向导”按钮 。
 - 3 输入文件大小（以 KB 为单位），然后单击“确定”。
- “优化到指定大小向导”尝试用下列方法匹配要求的文件大小：

- 调整 JPEG 品质
- 修改 JPEG 平滑
- 改变 8 位图像中颜色的数目
- 更改 8 位图像中的抖动设置
- 启用或禁用优化设置

设置导出的图像尺寸

- 1 单击“文件”选项卡。
- 2 指定缩放百分比或输入宽度和高度（以像素为单位）。选择“约束比例”可按比例缩放宽度和高度。



只定义图像的一部分用于导出

- 1 单击“文件”选项卡。
- 2 选择“导出区域”，然后执行下列操作之一：
 - 拖动出现在预览周围的虚线框，直到它包围导出区域为止。（在预览内拖动可将隐藏区域移动到视图中。）
 - 输入导出区域边界的像素坐标。

选择动画设置

- 1 单击“动画”选项卡。
 - 若要显示单个状态，请从对话框左侧的列表选择一个状态。还可以使用对话框右下方区域中的状态控件。
 - 若要播放动画，请单击对话框右下方的“播放 / 停止”控件。
- 2 若要指定状态的处置方式，请从列表选择一个状态，单击垃圾桶图标，然后选择以下选项之一：

未指定 自动确定当前状态的处置方式，如果下一个状态包含层透明度，则放弃当前状态。对于大多数动画，此默认自动选项可产生最佳的视觉效果和最小的文件大小。

无 将下一个状态添加到显示时保留当前状态。当前状态（以及前面的状态）可能会透过下一个状态的透明区域显示。通过浏览器查看使用此选项的动画的准确预览。

恢复到背景 放弃当前状态，临时替换为网页的背景。一次只能显示一个状态。如果动画对象在透明背景上移动，则选择此选项。

恢复为上一个 放弃当前状态，临时替换为上一个状态。如果动画对象在不透明的背景上移动，则选择此选项。
- 3 若要设置状态延迟，请从列表选择一个状态，并在“状态延迟”框中输入延迟时间（以百分之一秒为单位）。
- 4 若要将动画设置为反复播放，请单击“循环”按钮，并从弹出菜单中选择重复次数。
- 5 若要裁剪每个状态以便只输出状态之间不同的图像区域，请选择“裁剪每个状态”。此选项可减小文件大小。
- 6 若要仅输出状态间更改的像素，请选择“保存状态间的差异”。此选项可减小文件大小。

使用“图像预览”导出

- 1 选择“文件”>“图像预览”。
- 2 选择每个选项卡上的选项。
- 3 单击“导出”。
- 4 在“导出”对话框中键入文件的名称，选择目标，设置任何其它选项，然后单击“保存”。

在工作区中优化

Fireworks 的工作区中有优化和导出功能，使您能够控制文件的导出方式。您可以使用预设的优化选项，也可以通过选择文件类型和调色板等特定选项来自定义优化。

“优化”面板包含用于优化的键控件以及（针对 8 位文件格式）显示当前导出调色板中颜色的表格。该面板显示适合活动选区（切片或整个文档）的设置。

文档窗口中的预览按钮使用当前的优化设置显示导出图像的显示情况。

可以用相同的方法优化整个文档，或者选择 JPEG 的个别切片或所选区域，并分别指定不同的优化设置。

优化个别切片

选择切片后，“属性”检查器中有一个“切片导出设置”弹出菜单，从中可以选择预设（保存的）优化设置。

- 1 单击切片将其选中。按住 **Shift** 并单击以选择多个切片。
- 2 在“优化”面板中选择选项。

预览和比较优化设置

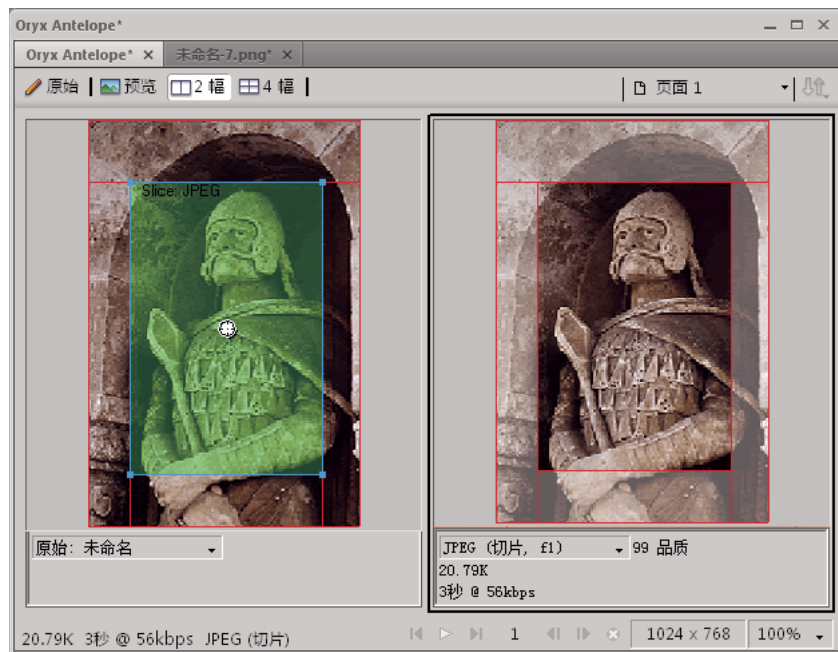
使用文档预览按钮根据优化设置以 Web 浏览器的方式显示图形。可以预览变换图像、导航行为以及动画。



“原始”按钮和文档预览按钮

预览显示文档的总大小、预计下载时间和文件格式。预计下载时间是指用 56K 调制解调器下载所有切片和状态所花费的平均时间。“2 幅”和“4 幅”视图显示随所选文件类型的不同而变化的附加信息。

在查看预览时，您可以优化整个文档或仅优化所选切片。切片层叠有助于将当前正在优化的切片与文档的其余部分区分开。



在切片层叠打开时，未被优化的切片会变暗。

根据当前优化设置预览图形

- ❖ 单击文档窗口左上角的“预览”按钮。

注：预览时，在“工具”面板中单击“隐藏切片”可隐藏切片及切片辅助线。

比较具有不同优化设置的视图

- 1 单击文档窗口左上角的“2 幅”或“4 幅”按钮。
- 2 单击任一拆分视图预览。
- 3 在“优化”面板中输入设置。

4 选择其它预览并为每个预览指定不同的优化设置。

当选择“2 幅”或“4 幅”视图时，第一个拆分视图显示原始 Fireworks PNG 文档，以便将它与优化版本进行比较。可以在该视图与其它优化版本之间切换。

在“2 幅”或“4 幅”模式中从任何优化视图切换到原始视图

- 1 选择优化视图。
- 2 从预览窗口底部的“预览”弹出菜单中选择“原始（没有预览）”。

在“2 幅”或“4 幅”模式中从原始视图切换到优化视图

- 1 选择包含原始视图的视图。
- 2 从“预览”弹出菜单中选择“图像预览”。

隐藏或显示切片层叠

- ❖ 选择“视图”>“切片层叠”。

使用预设选项优化

选择“窗口”>“优化”以打开“优化”面板。在选择预设选项时，系统会为您设置“优化”面板中的其余选项。

- ❖ 从“属性”检查器或“优化”面板的“设置”弹出菜单中选择一种预设选项。

GIF 网页 216 色 强迫所有颜色都成为网页安全色。该调色板最多包含 216 种颜色。

GIF 接近网页 256 色 将颜色转换为与其最接近的网页安全色。该调色板最多包含 256 种颜色。

GIF 接近网页 128 色 将颜色转换为与其最接近的网页安全色。该调色板最多包含 128 种颜色。

GIF 最合适 256 色 只包含在图形中使用的实际颜色。该调色板最多包含 256 种颜色。

JPEG - 较高品质 用于将品质设置为 80，将平滑设置为 0，导致图形品质较高，但图形较大。

JPEG - 较小文件 用于将品质设置为 60，将平滑设置为 2，导致图形大小变为不到“JPEG 较高品质”的一半，但品质下降。

动画 GIF 接近网页 128 色 用于将文件格式设为“GIF 动画”，并将颜色转换为与其最接近的网页安全色。该调色板最多包含 128 种颜色。

选择文件类型

通过从“优化”面板中的“导出文件格式”弹出菜单中选择特定文件类型，然后设置格式特定的选项（如色阶、抖动和品质），来自定义优化。您可以将这些设置保存为新预设。

GIF 图形交换格式 (GIF) 是一种流行 Web 图形格式，适合于卡通、徽标、包含透明区域的图像以及动画。在导出为 GIF 文件时，包含纯色区域的图像的压缩质量最好。GIF 文件最多包含 256 种颜色。

JPEG 由 Joint Photographic Experts Group（联合图像专家组）专门为照片或增强色图像开发。JPEG 支持数百万种颜色（24 位）。JPEG 格式最适合于扫描的照片、使用纹理的图像、具有渐变颜色过渡的图像和任何需要 256 种以上颜色的图像。

PNG 可移植网络图形 (PNG) 是支持最多 32 位颜色的通用 Web 图形格式，可包含透明度或 Alpha 通道，并且可以是连续的。但是，并非所有的 Web 浏览器都能查看 PNG 图像。虽然 PNG 是 Fireworks 的固有文件格式，但是 Fireworks PNG 文件包含其它应用程序特定的信息，这些信息不会存储在导出的 PNG 文件或其它应用程序中创建的文件中。

WBMP 无线位图 (WBMP) 是一种为移动计算设备（如手机和 PDA）创建的图形格式。此格式用于无线应用协议 (WAP) 网页。由于 WBMP 是 1 位格式，因此只显示两种颜色：黑色和白色。

TIFF 标签图像文件格式 (TIFF) 是一种用于存储位图图像的图形格式。TIFF 文件最常用于印刷出版。许多多媒体应用程序也接受导入的 TIFF 文件。

BMP Microsoft Windows 图形文件格式。许多应用程序都可以导入 BMP 图像。

PICT 由 Apple Computer 公司开发，最常用于 Macintosh 操作系统。大多数 Mac 应用程序都能够导入 PICT 图像。

更多帮助主题

第 208 页的“[优化 GIF、PNG、TIFF、BMP 和 PICT 文件](#)”

第 214 页的“[优化 JPEG](#)”

保存和重复使用优化设置

执行以下任一操作后，Fireworks 会记住最后使用过的优化设置：

- “文件”>“保存”
- “文件”>“另存为”
- “文件”>“导出”

之后 Fireworks 会将这些设置应用于新文档。

注：新切片从父文档中获取默认的优化设置。

也可以保存自定义优化设置，以便将来用于优化处理或批处理。以下信息保存在自定义预设优化中：

- “优化”面板中的设置和颜色表
- “状态”面板中选择的延迟设置（仅限于动画）

将优化设置另存为预设

保存的优化设置出现在“优化”面板和“属性”检查器中“设置”弹出菜单的底部。预设文件保存在特定于用户的 Fireworks 配置文件夹内的“导出设置”文件夹中。有关此文件夹位置的信息，请参阅第 268 页的“[关于用户配置文件](#)”。

- 1 从“优化”面板的“选项”菜单中选择“保存设置”。
- 2 键入优化预设的名称并单击“确定”。

与另一 Fireworks 用户共享保存的优化设置

❖ 将保存的优化预设文件从“导出设置”文件夹复制到其它计算机上的同一文件夹。

注：“导出设置”文件夹的位置随操作系统的不同而不同。

删除自定义预设优化

不能删除 Fireworks 的预设优化设置。

- 1 从“优化”面板的“保存的设置”弹出菜单中选择优化设置。
- 2 从“优化”面板的“选项”菜单中选择“删除设置”。

优化 GIF、PNG、TIFF、BMP 和 PICT 文件

Fireworks 中的每种图形文件格式都有一组优化选项。GIF、PNG 8、TIFF 8、BMP 8 和 PICT 8 等 8 位文件类型提供大量的优化控制。



对于连续色调 Web 图形（如照片），请使用 24 位格式，如 JPEG。（请参阅第 214 页的“[优化 JPEG](#)”。）

所有 8 位图形文件格式的 Fireworks 优化设置都很相似。对于 GIF 和 PNG 等 Web 文件格式，您可以指定压缩量。

在尝试不同的优化设置时，可以使用“2 幅”和“4 幅”按钮来测试和比较图形的外观和预计文件大小。

选择调色板

所有 8 位图像都包含一个多达 256 种可用颜色的调色板。图像只使用这些颜色，但可能不会使用所有这些颜色。

❖ 在“优化”面板中，从“索引调色板”弹出菜单中选择以下选项之一：

最适色彩 一个派生自文档中的实际颜色的自定义调色板。通常会产生最高品质的图像。

Web 最适色 其中的颜色已转换为与其最接近的网页安全色的最适色彩调色板。网页安全色是来自“网页 216 色”调色板的颜色。

网页 216 色 一个包含 Windows 和 Mac OS 计算机共有的 216 种颜色的调色板。此调色板通常称为网页安全或浏览器安全调色板，这是因为在 8 位显示器上查看时，它在任一个平台上的各种 Web 浏览器中都产生相当一致的效果。

精确 包含图像中使用的精确颜色。只有包含 256 种或更少的颜色的图像才能使用“精确”调色板。否则，调色板会切换到“最适色彩”。

Windows 和 Mac OS 分别包含由 Windows 或 Mac OS 平台标准定义的 256 种颜色。

灰度等级 一个包含 256 种或更少的灰色阴影的调色板。选择此调色板可将图像转换为灰度图像。

黑白 一个只包含黑、白两种颜色的调色板。

一致 一个基于 RGB 像素值的数学调色板。

自定义 一个经过修改或从外部调色板（ACT 文件）或 GIF 文件加载的调色板。

可以用“优化”面板中的颜色表来优化和自定义调色板。

导入自定义调色板

1 执行下列操作之一：

- 从“优化”面板的“选项”菜单中选择“加载调色板”。
- 从“优化”面板的“索引调色板”弹出菜单中选择“自定义”。

2 导航到 ACT 或 GIF 调色板文件并单击“打开”。

ACT 或 GIF 文件中的颜色添加到“优化”面板的颜色表中。

注：Windows 用户必须从“文件类型”弹出菜单中选择“GIF 文件”，才能在“打开”对话框中看到具有 .gif 扩展名的文件。

选择 8 位图像的色阶

色阶是图形中颜色的数目。减少色阶可使文件大小变小，但是也会降低图像品质。减少色阶将放弃图像中的一些颜色，最先被放弃的是那些使用最少的颜色。包含被放弃颜色的像素转换为调色板上剩余颜色中与之最接近的颜色。

❖ 执行下列操作之一：

- 从“优化”面板的“颜色”弹出菜单中选择一个选项。
- 在文本框中键入值（从 2 到 256）。

注：颜色表底部的数目表示图像中可见的颜色的实际数目。如果看不到该数目，请单击“重建”按钮。

删除 8 位图像中未使用的颜色

这会使文件大小变小。

- ❖ 从“优化”面板的“选项”菜单中选择“删除未使用颜色”。






包括调色板中的所有颜色，其中包括保存的图像中没有的颜色

- ❖ 取消选择“删除未使用颜色”。

查看和编辑调色板中的颜色

使用 8 位或更少颜色时，“优化”面板中的颜色表显示当前预览中的颜色。还可以修改图像的调色板。当在“预览”模式下工作时，颜色表自动更新。如果同时优化多个切片，或者不是以 8 位格式进行优化，则颜色表显示为空。

有些颜色样本上出现各种小符号，表示个别颜色的某些特性，如下所示：

符号	含义
	颜色已经过编辑，仅影响导出文档。编辑颜色不会更改源文档中的颜色。
	颜色被锁定。
	颜色是透明的。
	颜色是网页安全色。
	颜色具有多种属性。在这种情况下，颜色是网页安全色、已锁定颜色且已编辑。

重建颜色表以反映文档中的编辑

在需要重建时，“重建”按钮会显示在“优化”面板的底部。

- ❖ 单击“重建”按钮。

选择调色板中的颜色

- 若要选择一种颜色，请在“优化”面板颜色表中单击该颜色。
- 若要选择多种颜色，请按住 Ctrl（在 Windows 中）或 Command（在 Mac OS 中）并单击这些颜色。
- 若要选择一个颜色范围，请单击一种颜色，然后按住 Shift 并单击该范围中的最后一种颜色。

预览文档中包含特定颜色的所有像素


- 1 单击文档窗口左上角的“预览”按钮。
- 2 单击并按住“优化”面板颜色表中的一个颜色样本。

包含所选颜色样本的像素将暂时更改为其它高亮显示颜色，直到释放鼠标键为止。

注：当用“2 幅”或“4 幅”视图来浏览文档中的像素时，请选择原始视图以外的视图。

锁定或解锁调色板中的颜色


可以锁定个别的颜色，这样在更改调色板或减少调色板中的颜色数目时，就无法删除或更改它们。如果在颜色被锁定之后切换到另一个调色板，则锁定的颜色将添加到新的调色板中。

- 若要切换对所选颜色样本的锁定，请单击“优化”面板底部的“锁定”按钮 ，或右键单击（在 Windows 中）或按住 Control（在 Mac OS 中）并单击颜色样本，然后选择“锁定颜色”。
- 若要解锁所有颜色，请从“优化”面板的“选项”菜单中选择“解锁全部颜色”。

编辑调色板中的颜色

编辑颜色将替换已导出或另存为位图的图像中该颜色的所有实例。除位图外，该项编辑不会替换原始图像中的颜色。如果正在处理位图，请以 PNG 文件的格式保存该图像的一个副本，以保留原始图像的可编辑版本。

1 执行下列操作之一打开系统颜色选取器：


- 选择颜色并单击“优化”面板底部的“编辑颜色”按钮 。
- 在颜色表中双击一种颜色。

2 更改颜色。

注：右键单击（在 Windows 中）或按住 Control 并单击（在 Mac OS 中）调色板中的颜色以显示编辑选项。

使用网页安全色

网页安全色是常见于 Mac OS 和 Windows 平台的颜色。当在设置为 256 色的计算机显示器上用 Web 浏览器查看时，这些颜色不会抖动。对于 Fireworks PNG 文件，在“优化”面板中将颜色更改为网页安全色只会影响图像的导出版本，而不会影响实际图像。

- 若要强制所有的颜色均为网页安全色，请从“优化”面板中的“索引调色板”弹出菜单中选择“网页 216 色”。
- 若要创建支持网页安全色的最适色彩调色板，请从“优化”面板中的“索引调色板”弹出菜单中选择“Web 最适色”。
- 若要颜色强制为与其最接近的等效网页安全色，请在“优化”面板颜色表中选择颜色，然后单击“接近网页安全色”按钮 。

使用抖动模拟调色板缺少的颜色

抖动通过替换颜色相似的像素模拟当前调色板中没有的颜色。从远处看，各种颜色混合后看起来与缺少的颜色相似。当导出具有复杂混合或渐变的图像时，或将照片图像导出为 8 位图形文件格式（如 GIF）时，抖动尤其有用。

❖ 在“优化”面板的“抖动”文本框中输入一个百分比值。

注：抖动可极大地增加文件大小。

保存调色板

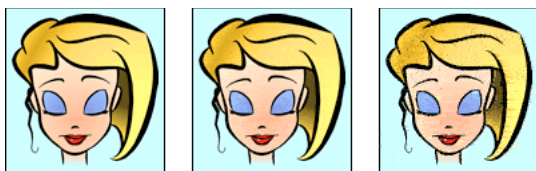
可以将自定义调色板保存为外部调色板文件，使其能够用于其它 Fireworks 文档或支持外部调色板文件的其它应用程序，如 Adobe Flash® 和 Adobe Photoshop®。保存的调色板文件具有 .act 扩展名。

- 1 从“优化”面板的“选项”菜单中选择“保存调色板”。
- 2 键入名称并选择目标文件夹。
- 3 单击“保存”。

可以将保存的调色板文件加载到“样本”面板或“优化”面板，供导出其它文档时使用。

调整压缩

通过更改 GIF 文件的失真设置来压缩它们。较高的失真设置可以产生较小的文件，但是图像品质较低。介于 5 和 15 之间的失真设置通常最佳。

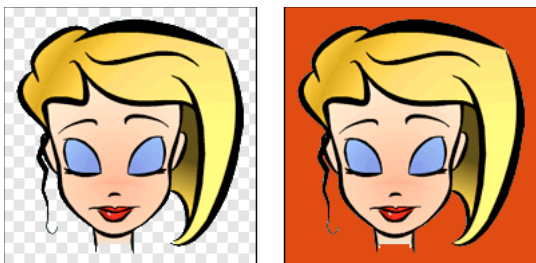


原始 GIF；失真值为 30 的图像；失真值为 100 的图像

❖ 在“优化”面板中，输入失真设置。

使区域透明

GIF 和 8 位 PNG 文件中的透明区域使得网页背景能够透过这些区域显示。在 Fireworks 中，文档窗口中的灰白棋盘表示透明区域。



Fireworks 中优化的图像预览；导出具有透明度并放置在具有彩色背景的网页上的图像

注：尽管 32 位 PNG 文件包含透明度，“优化”面板却没有适合这些文件的透明度选项。

对于 GIF 图像，请使用索引色透明，它会打开或关闭具有特定颜色值的像素。

默认情况下，GIF 图像导出时不具有透明度。即使图像或对象后方的画布在 Fireworks 中的原始视图中显示为透明，该图像的背景也可能不是透明的，除非您在导出前选择“索引色透明”。

对于 PNG 文件，您可以使用 Alpha 透明度，它通常用在包含渐变透明度和半不透明像素的导出图形中。尽管透明度对于导出到 Web 不是十分有用（因为大多数 Web 浏览器都不支持 PNG 格式），但是它对于导出到 Flash 或 Adobe Director 却非常有帮助，因为这两种应用程序都支持这种类型的透明度。

注：将颜色设为透明只影响图像的导出版本，而不影响实际图像。若要查看导出图像的外观，请使用预览。

更多帮助主题


第 216 页的“[从工作区导出](#)”

将图像背景变为透明



- 1 单击文档窗口左上角的“预览”、“2 幅”或“4 幅”按钮。在“2 幅”或“4 幅”视图中，单击除原始视图之外的某个视图。
- 2 在“优化”面板（“窗口”>“优化”）中，选择 GIF 或 PNG 8 作为文件格式。然后从“请选择透明效果类型”弹出菜单中选择“索引色透明”。

画布颜色在预览中变为透明，图形准备好导出。

为透明度选择一种颜色

- 1 单击文档窗口左上角的“预览”、“2 幅”或“4 幅”按钮。在“2 幅”或“4 幅”视图中，单击除原始视图之外的某个视图。
- 2 在“优化”面板（“窗口”>“优化”）中，选择 GIF 或 PNG 8 作为文件格式。然后从“请选择透明效果类型”弹出菜单中选择“索引色透明”。
- 3 若要选择其它颜色，请单击“选择透明色”按钮 。
- 4 单击“优化”面板颜色表中的颜色样本，或单击文档中的颜色。

添加或删除透明色

- 1 单击文档窗口左上角的“预览”、“2 幅”或“4 幅”按钮。在“2 幅”或“4 幅”视图中，单击除原始视图之外的某个视图。
注：尽管您可以在原始视图中添加或删除透明色，但只有在显示预览时才能看到结果。
- 2 在“优化”面板（“窗口”>“优化”）中，选择 GIF 或 PNG 8 作为文件格式。然后从“请选择透明效果类型”弹出菜单中选择“索引色透明”。
- 3 在面板底部，单击“添加颜色到透明效果中”或“从透明效果中删除颜色”按钮 。
- 4 单击颜色表中的样本，或单击文档预览中的颜色。

交错图像以逐渐下载

在 Web 浏览器中查看时，交错式图像会先以低分辨率显示，到下载结束时，过渡为完整分辨率。

注：该选项仅适用于 GIF 和 PNG 文件格式。可以通过将图像变为渐进式图像，得到类似于 JPEG 的效果。

- ❖ 从“优化”面板的“选项”菜单中选择“交错”。

匹配目标背景色

消除锯齿通过将对象的颜色混合到背景中，使对象看起来更平滑。例如，如果对象是黑色，而它所在的页面是白色，则消除锯齿将在对象边框周围的像素中添加若干灰色阴影，以便使黑色和白色之间更平滑地过渡。



- ❖ 从“优化”面板的“色版”弹出菜单中选择一种颜色。匹配时使它尽可能地接近将在其中放置图形的目标背景色。

注：消除锯齿只适用于直接放在画布上面的柔边对象。

删除光晕

当在以前消除锯齿的图像上将画布颜色变为透明时，消除锯齿的像素保持不变。而当导出（或者，在某些情况下保存）图形并将其放在具有不同背景色的网页上时，消除锯齿的对象周围的像素可能显示为光晕，在深色背景上尤其明显。




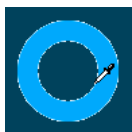
防止 Fireworks PNG 文件和导入的 Photoshop 文件中的光晕

❖ 执行下列操作之一：

- 将“属性”检查器中的“画布颜色”或“优化”面板中的“色版颜色”设为目标网页背景的颜色。
- 选择了要导出的对象后，从“属性”检查器的“边缘”弹出菜单中选择“实边”。

从 GIF 或其它图形文件中手动删除光晕

- 1 在 Fireworks 中打开文件后，单击文档窗口左上角的“预览”、“2 幅”或“4 幅”按钮。在“2 幅”或“4 幅”视图中，单击除原始视图之外的某个视图。
- 2 从“优化”面板的“透明度”弹出菜单中选择“索引色透明”。
- 3 单击“添加颜色到透明效果中”按钮 ，然后单击光晕中的一个像素。
具有相同颜色的所有像素即在预览中被删除。
- 4 如果光晕仍然存在，请重复第 3 步，直到光晕消失为止。



优化 JPEG

使用“优化”面板，即可通过设置压缩和平滑选项来优化 JPEG。

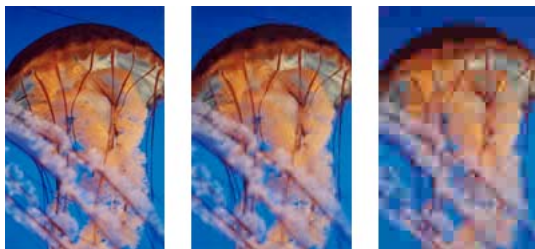
JPEG 总是以 24 位颜色保存和导出，因此无法通过编辑其调色板优化 JPEG。当选择 JPEG 图像时，颜色表为空。

在尝试不同的优化设置时，使用“2 幅”和“4 幅”按钮来测试和比较 JPEG 文件的外观和预计文件大小。

注：可直接在“另存为”对话框中保存 JPEG。

调整 JPEG 品质

JPEG 是一种有损格式，也就是说在压缩图像时会放弃一些图像数据，从而导致最终文件的品质降低。



原始图像；品质设置为 50 的图像；品质设置为 20 的图像

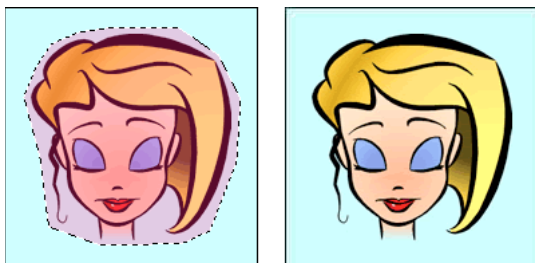
❖ 用“优化”面板的“品质”滑块弹出菜单中调整品质。

较高的百分比设置可以维持优良的图像品质，但压缩较少，因此产生的文件也较大。

较低的百分比设置产生小文件，但图像品质也较低。

选择性地压缩 JPEG 的各个区域

若要在减小图像总大小的同时保留较重要区域的品质，引人注意的区域可以以较高品质级别压缩，重要性较低的区域（如背景）可以以较低品质级别压缩。



该图像中的所选区域以 90 的品质级别压缩，而未选区域以 50 的品质级别压缩。

- 1 在原始视图中，使用“选取框”工具之一选择压缩的图形区域。
- 2 选择“修改”>“选择性 JPEG”>“将所选保存为 JPEG 蒙版”。
- 3 从“优化”面板中的“导出文件格式”弹出菜单中选择“JPEG”。
- 4 在“优化”面板中单击“编辑选择性品质选项”按钮。
- 5 选择“启动选择性品质”并在文本框中输入一个值。

输入低值时所选区域的压缩程度高于图像的其余部分，输入高值时所选区域的压缩程度低于图像的其余部分。

- 6 （可选）更改选择性 JPEG 区域的覆盖颜色。这不会影响输出。
- 7 若要按较高级别导出所有文本项而不管“选择性品质”值，请选择“保持文本品质”。
- 8 若要按较高级别导出按钮元件，请选择“保持按钮品质”。

修改选择性 JPEG 压缩区域

- 1 选择“修改”>“选择性 JPEG”>“将 JPEG 蒙版恢复为所选”。
- 2 使用“选取框”工具或其它选择工具对区域的大小进行更改。
- 3 选择“修改”>“选择性 JPEG”>“将所选保存为 JPEG 蒙版”。
- 4 （可选）更改“优化”面板中的“选择性品质”设置。

注：若要撤消选择，请选择“修改”>“选择性 JPEG”>“删除 JPEG 蒙版”。

模糊或锐化 JPEG 细节

平滑对实边进行模糊处理，这在 JPEG 中不易于进行压缩。较高的数字将在导出或保存的 JPEG 中产生较多的模糊，通常创建较小的文件。平滑设置为 3 左右可以减小图像的大小，同时保持适当的品质。

导出或保存包含文本或细节的 JPEG 时使用“锐化 JPEG 边缘”，以保持这些区域的锐度。此设置会增加文件大小。

请执行下列任一操作：

- 若要模糊细节，请在“优化”面板中设置“平滑”。
- 若要锐化细节，请从“优化”面板的“选项”菜单中选择“锐化 JPEG 边缘”。

创建连续的 JPEG 图像

连续的 JPEG（如交错式 GIF 和 PNG）最初以较低的分辨率显示，然后随着下载的进行品质逐渐提高。

❖ 从“优化”面板的“选项”菜单中选择“连续的 JPEG”。

注：有些旧的位图编辑应用程序无法打开连续的 JPEG。

从工作区导出

在优化了图形或文档后，您可以将其导出（或保存，视其源文件类型而定）。

可以将文档导出（或者，在某些情况下保存）为 GIF、JPEG 或其它图形文件格式的单个图像。还可以将整个文档导出为 HTML 文件及关联的图像文件，或者仅导出选定切片或指定区域。另外，也可以将 **Fireworks** 状态和层导出为单独的图像文件。

Fireworks 导出文件的默认位置按此顺序由以下因素确定：

- 1 文档的当前导出首选参数，该首选参数在您导出该文档并保存 PNG 时确定
- 2 当前导出 / 保存位置，在从“保存”、“另存为”或“导出”对话框中的默认位置浏览时确定
- 3 当前文件的位置
- 4 在操作系统中保存新文档或图像的默认位置

与此相对的是，**Fireworks** 保存文档的默认位置由另一组条件确定。有关详细信息，请参阅第 9 页的“[保存 Fireworks 文件](#)”。

将页面导出为图像文件

- 1 选择“文件”>“导出”。
- 2 选择导出文件的位置。
- 3 执行下列操作之一：
 - 从“导出”弹出菜单中选择“仅图像”，然后选中或取消选中“仅限当前页”复选框。页面会导出为“优化”面板上设置的图像格式。
 - 在“导出”弹出菜单中选择“页面到文件”，然后在“导出为”弹出菜单中选择“图像”。页面会导出为“优化”面板上设置的图像格式。
 - 在“导出”弹出菜单中选择“页面到文件”，然后在“导出为”弹出菜单中选择“**Fireworks PNG**”。每个页面导出为向后与 **Fireworks 8** 兼容的单独 PNG 文件。

注：如果要以所选的格式导出所有页面，则选择所有页面，然后优化设置。

导出单个图像

如果要使用 **Fireworks** 中已打开的现有图像，则可以保存图像而不将其导出。有关详细信息，请参阅第 10 页的“[以其它格式保存文档](#)”。

注：要只导出文档中的某些图像，必须首先将文档切片，然后只导出所需的切片。

- 1 在“优化”面板中，选择文件格式并设置格式特定的选项。
- 2 选择“文件”>“导出”。
- 3 选择要将图像文件导出到的位置。

对于 Web 图形来说,最佳位置通常是本地网站内的一个文件夹。

- 4 输入无扩展名的文件名。扩展名会在导出过程中根据文件类型添加。
- 5 从“导出”弹出菜单中选择“仅图像”。
- 6 单击“保存”。

导出切片的文档

默认情况下,当导出包含切片的 **Fireworks** 文档时,将导出一个 **HTML** 文件及其相关图像。导出的 **HTML** 文件可以在 Web 浏览器中查看,也可以将其导入其它应用程序以供进一步编辑。

导出前,确保在“HTML 设置”对话框中选择了适当的 **HTML** 样式。请参阅第 223 页的“[设置 HTML 导出选项](#)”。

导出所有切片

- 1 选择“文件”>“导出”。
- 2 导航到硬盘上要导出到的文件夹。
- 3 从“导出”弹出菜单中选择“HTML 和图像”。
- 4 在“文件名”(在 **Windows** 中)或“另存为”(在 **Mac OS** 中)框中键入文件名。
- 5 从“HTML”弹出菜单中选择“导出 HTML 文件”。
- 6 从“切片”弹出菜单中选择“导出切片”。
- 7 (可选)选择“将图像放入子文件夹”。
- 8 单击“保存”。

导出所选切片

- 1 按住 **Shift** 并单击可选择多个切片。
- 2 选择“文件”>“导出”。
- 3 选择存储导出文件的位置,如本地网站内的文件夹。
- 4 从“导出”弹出菜单中选择“HTML 和图像”。
- 5 输入无扩展名的文件名。扩展名会在导出过程中根据文件类型添加。

如果导出的是多个切片,则 **Fireworks** 使用所输入的名称作为所有导出图形的根名称,但不包括那些用“层”面板或“属性”检查器自定义命名的图形。

- 6 从“切片”弹出菜单中选择“导出切片”。
- 7 若要仅导出在导出之前选定的切片,请选择“仅已选切片”,并确保不选中“包括无切片区域”选项。
- 8 单击“保存”。

更新切片

如果已经导出了切片文档,并且随后在 **Fireworks** 中对原始文档进行了更改,则可以只更新更改的图像或切片。要使查找替换切片变得容易,请自定义切片的名称。

- 1 隐藏切片并编辑其下的区域。
- 2 再次显示切片。
- 3 右键单击(在 **Windows** 中)或按住 **Control** 并单击(在 **Mac OS** 中)切片,然后选择“导出所选切片”。
- 4 选择与具有相同基本名称的原始切片相同的文件夹,然后单击“保存”。

- 5 当要求替换现有文件时，单击“确定”。

注：不要在 Fireworks 中调整切片大小使其超出原导出大小，否则在更新切片之后，HTML 文档中将出现意外的结果。

导出动画

完成动画的创建和优化后，就可以将其导出了。您可以将动画导出为以下任何文件类型：

GIF 动画 GIF 动画可以使剪贴画和卡通图形达到最佳效果。

Flash SWF 或 Fireworks PNG（无需导出） 将动画导出为 SWF 文件以便导入到 Flash。或者，通过将 Fireworks PNG 源文件直接导入到 Flash 跳过导出步骤。使用此直接方法，您可以导入动画的所有层和状态，然后在 Flash 中进一步编辑。请参阅第 234 页的“与 Flash 一起使用”。

多个文件 在同一对象的不同层上有许多元件时，将动画状态或层导出为多个文件非常有用。例如，如果一个公司名称的每个字在图形中都是动态的，就可以将该名称的横幅广告作为多个文件导出。请参阅第 218 页的“将状态或层导出为多个文件”。

如果文档中包含多个动画，则可以插入切片，以便使用不同的动画设置（如循环和状态延迟）分别导出每个动画。

导出 GIF 动画

- 1 选择“选择”>“取消选择”以取消选择所有切片和对象，并在“优化”面板中选择“GIF 动画”作为文件格式。
- 2 选择“文件”>“导出”。
- 3 键入文件的名称，然后选择目标。
- 4 单击“保存”。

导出多个具有不同动画设置的 GIF 动画

- 1 按住 Shift 并单击动画将其全部选中。
- 2 选择“编辑”>“插入”>“矩形切片”或“多边形切片”。
- 3 在消息框中单击“多个”。
- 4 分别选择每个切片并使用“状态”面板为每个切片设置不同的动画设置。
- 5 选择要进行动画处理的所有切片，然后在“优化”面板中选择“GIF 动画”作为文件格式。
- 6 右键单击（在 Windows 中）或按住 Control 并单击（在 Mac OS 中）每个切片，然后选择“导出所选切片”分别导出每个切片。在“导出”对话框中为每个文件键入名称，选择目标并单击“保存”。

将状态或层导出为多个文件

Fireworks 可以用“优化”面板中指定的优化设置，将文档内的每个层或状态导出为单独的图像文件。层或状态的名称确定每个导出文件的文件名。该导出方法有时用于导出动画。

- 1 选择“文件”>“导出”。
- 2 键入文件名并选择目标文件夹。
- 3 在“导出”弹出菜单中选择一个选项：

状态到文件 将状态导出为多个文件。


层到文件 将层导出为多个文件。

注：这样将导出当前状态中的所有层。

- 4 若要自动裁剪每个导出的图像以使其只包括每个状态中的对象，请选择“修剪图像”。相反，若要包括整个画布（包括对象之外的空白区域），请取消选择此选项。

- 5 单击“保存”。

从文档导出区域

- 1 从“工具”面板中选择“导出区域”工具 。

- 2 拖动一个选取框，定义要导出的文档的某个部分。

注：可以在拖动时调整选取框的位置。在按住鼠标按钮的同时，按住空格键，然后将选取框拖动到画布上的另一个位置。释放空格键继续绘制选取框。

释放鼠标键时，导出区域保留为选中状态。

- 3 如有必要，调整导出区域的大小：

- 若要按比例调整导出区域选取框的大小，请按住 Shift 并拖动手柄。
- 若要从中心调整选取框的大小，请按住 Alt（在 Windows 中）或 Option（在 Mac OS 中）并拖动手柄。
- 若要约束比例并从中心调整大小，请按住 Alt+Shift（在 Windows 中）或 Option+Shift（在 Mac OS 中）并拖动手柄。

- 4 在导出区域选取框内部双击以转到“图像预览”。

- 5 在“图像预览”中调整设置，然后单击“导出”。

- 6 键入文件名并选择目标文件夹。

- 7 在“导出”弹出菜单中，选择“仅图像”。

- 8 单击“保存”。

注：若要取消而不导出，请在导出区域选取框外双击、按 Esc 或选择其它工具。

导出 HTML

除非另有指定，否则在导出切片的 Fireworks 文档时，您会导出一个 HTML 文件及其图像。若要定义 Fireworks 导出 HTML 的方式，请使用“HTML 设置”对话框。

Fireworks 生成大多数 Web 浏览器和 HTML 编辑器都能够读取的纯 HTML。默认情况下，导出将指定 UTF-8 编码。

有多种方式导出 Fireworks HTML：

- 导出 HTML 文件，以后可以在 HTML 编辑器中将其打开进行编辑。
- 将 Fireworks 文件中的每页导出到单独的 HTML 文件。
- 将 HTML 代码复制到 Fireworks 中的剪贴板，并将该代码直接粘贴到现有 HTML 文档中。
- 导出 HTML 文件，在 HTML 编辑器中将其打开，手动从文件中复制代码的某些部分，然后将该代码粘贴到其它 HTML 文档中。
- 将 HTML 导出为层叠样式表 (CSS) 层和 XHTML。
- 使用“更新 HTML”命令对先前创建的 HTML 文件进行更改。

Fireworks 可让您以“通用”、“Dreamweaver”、“Microsoft® FrontPage®”和“Adobe GoLive®”格式导出 HTML。

注：Adobe Dreamweaver 与 Fireworks 紧密集成。Fireworks 向 Dreamweaver 导出 HTML 的方式与向其它 HTML 编辑器导出 HTML 的方式不同。如果您要将 Fireworks HTML 导出到 Dreamweaver，请参阅第 226 页的“[与 Dreamweaver 一起使用](#)”。

如果您在团队环境中工作，则将 Fireworks HTML 导出到其它应用程序中的导出方法最为理想。此方法会将工作流程分割为多个部分，这样某人可以在一个应用程序中执行一项任务，而另一个人则可以稍后使用另一应用程序接着执行下面的任务。

在导出的 HTML 中包含注释

Fireworks HTML 注释以 `<!--` 开始，以 `-->` 结束。这两个标记之间的任何内容都不被解释为 HTML 或 JavaScript 代码。

❖ 导出前，在“HTML 设置”对话框的“常规”选项卡上选择“包含 HTML 注释”选项。

导出的结果

在从 Fireworks 导出或复制 HTML 时，会生成以下内容：

- 重新组合切片图像所必需的 HTML 代码，以及可能有的 JavaScript 代码（如果文档中包含交互元素）。Fireworks HTML 包含指向导出图像的链接并将网页背景色设为画布颜色。
- 一个或多个图像文件，具体取决于文档中切片的数目以及按钮中包含的状态的数目。
- 一个称为 `spacer.gif` 的文件（如有必要）。`Spacer.gif` 是一个透明的 1 x 1 像素的 GIF 图形，Fireworks 用它来解决切片图像在 HTML 表格中重新组合时产生的间距问题。可以选择 Fireworks 是否导出间隔符。
- 如果您导出任何弹出菜单，则会导出以下文件：`mm_css_menu.js` 以及包含 CSS 弹出菜单代码的 `.css` 文件。如果弹出菜单包含子菜单，则还会导出一个称为 `arrows.gif` 的文件。
- 如果将 HTML 导出或复制到 Dreamweaver，则会创建有助于 Fireworks 与 Dreamweaver 集成的注释文件。这些文件的扩展名为 `.mno`。

导出 Fireworks HTML

- 1 选择“文件”>“导出”。
- 2 导航到硬盘上要导出到的文件夹。
- 3 从“导出”弹出菜单中选择“HTML 和图像”。
- 4 单击“选项”按钮，并从“HTML 设置”对话框的“常规”选项卡上的“HTML 样式”弹出菜单中选择 HTML 编辑器。如果没有列出您需要的 HTML 编辑器，请选择“通用”。

注：必须选择 HTML 编辑器作为 HTML 样式，以便在导入到 HTML 编辑器中时，按钮和变换图像等交互元素能够正常工作。
- 5 单击“确定”。
- 6 从“HTML”弹出菜单中选择“导出 HTML 文件”。
- 7 如果文档中包含切片，则从“切片”弹出菜单中选择“导出切片”。
- 8 若要将图像存储在单独的文件夹中，请选择“将图像放入子文件夹”。您可以选择特定文件夹或使用 Fireworks 的默认图像文件夹。
- 9 如果要导出包含多个页面的 Fireworks 文档，请取消选中“仅限当前页”复选框以将所有页面导出到单独的 HTML 文档中。
- 10 单击“保存”。

导出后，您将在硬盘上看到 Fireworks 导出的文件。在“导出”对话框中指定的位置将会生成图像和一个 HTML 文件。

将 HTML 代码复制剪贴板

可以使用两种方法之一在 Fireworks 中将 HTML 代码复制到剪贴板。使用“复制 HTML 代码”命令，或者在“导出”对话框中选择“复制到剪贴板”选项。稍后可以在首选的 HTML 编辑器中将该 HTML 粘贴到文档中。

在确定如何将 Fireworks HTML 放到其它应用程序中时，请考虑将 HTML 代码复制到剪贴板存在以下缺点：

- 无法选择将图像保存到子文件夹中。图像必须与粘贴了复制的 HTML 代码的 HTML 文件放在同一文件夹中。复制到 Dreamweaver 的 HTML 除外。
- Fireworks 弹出菜单中使用的任何链接或路径都将映射到硬盘中。复制到 Dreamweaver 的 HTML 除外。

- 如果使用的 HTML 编辑器不是 Dreamweaver 或 Microsoft FrontPage，则与按钮、行为和变换图像相关联的 JavaScript 代码将被复制但可能无法正常工作。

如果这些会带来问题，则使用“导出 HTML”选项而不是将 HTML 复制到剪贴板。

注：在复制 HTML 代码之前，请确保已选择了适当的 HTML 样式并从“HTML 设置”对话框的“常规”选项卡中选“包含 HTML 注释”。

使用“复制 HTML 代码”选项复制 Fireworks HTML

- 1 选择“编辑”>“复制 HTML 代码”。
- 2 按照向导提示操作。出现提示时，请指定一个文件夹作为导出图像的目标文件夹。该文件夹必须是 HTML 文件将要驻留的位置。

注：如果计划将 HTML 代码粘贴到 Dreamweaver，则无论将图像导出到哪儿，只要它们和将要粘贴代码的 HTML 文件属于同一个 Dreamweaver 站点即可。

使用“导出”对话框复制 Fireworks HTML

- 1 选择“文件”>“导出”。
- 2 在“导出”对话框中，为导出的图像指定一个目标文件夹。该文件夹必须是 HTML 文件将要驻留的同一位置。

注：如果计划将 HTML 代码粘贴到 Dreamweaver，则无论将图像导出到哪儿，只要它们和将要粘贴代码的 HTML 文件属于同一个 Dreamweaver 站点即可。
- 3 从“导出”弹出菜单中选择“HTML 和图像”。
- 4 从 HTML 弹出菜单中选择“复制到剪贴板”。
- 5 如果文档中包含切片，则从“切片”弹出菜单中选择“导出切片”。
- 6 单击“选项”按钮，从“HTML 设置”对话框中选择 HTML 编辑器，然后单击“确定”。
- 7 单击“保存”。

将从 Fireworks 复制的 HTML 粘贴到 HTML 文档

- 1 在 HTML 编辑器中，打开现有的 HTML 文档或创建新文档。将文档保存在图像导出到的相同位置。

注：如果使用 Dreamweaver，则没有必要将 HTML 文件与导出的图像保存在同一位置。只要是将图像从 Fireworks 导出到 Dreamweaver 站点并将 HTML 文件保存在该站点内的某个位置，Dreamweaver 就会解析相关图像的路径。
- 2 查看 HTML 代码，并将插入点放在 <BODY> 标签之间。

注：从 Fireworks 复制的 HTML 代码不包括开始或结束 <HTML> 和 <BODY> 标签。
- 3 粘贴 HTML 代码。

如有可能，当复制到剪贴板时，请将图像导出到它们将在网站上驻留的位置。Fireworks 使用与文档相关的 URL，因此，如果 HTML 或图像被移动，URL 链接就会断开。

从导出的 Fireworks 文件中复制代码并粘贴到其它 HTML 文档

- 1 在 HTML 编辑器中打开导出的 Fireworks HTML 文件。
- 2 高亮显示必要的代码并复制到剪贴板。
- 3 打开现有的 HTML 文档或创建新文档。
- 4 将代码粘贴到新 HTML 文件。您不必复制 <HTML> 和 <BODY> 标签，因为目标 HTML 文档中应该已包含这些标签。

在 Fireworks 中，如果从“HTML 设置”对话框中选择了“包含 HTML 注释”，请按照注释中的说明来复制代码并将其粘贴到适当的位置。

5 如果您的 Fireworks 文档包含交互元素，请复制 JavaScript 代码。

JavaScript 代码包括在 <SCRIPT> 标签之间，且位于文档的 <HEAD> 部分。复制并粘贴整个 <SCRIPT> 部分，除非目标文档中已经有 <SCRIPT> 部分。在这种情况下，应该只将 <SCRIPT> 部分的内容复制并粘贴到现有的 <SCRIPT> 部分，注意不要覆盖现有部分的内容。同时，请确保粘贴代码后在 <SCRIPT> 部分中没有重复的 JavaScript 函数。

更新导出的 HTML

更新使您可以对以前导出的 Fireworks HTML 文档进行更改，如果只想更新文档的某个部分，则此功能非常有用。

注：对于 Dreamweaver 文档和其它 HTML 文档，“更新 HTML”的工作方式各不相同。有关详细信息，请参阅第 226 页的“与 Dreamweaver 一起使用”。

更新时，可以选择只替换更改过的图像，或者覆盖所有的代码和图像。如果选择只替换更改过的图像，则在 Fireworks 外部对 HTML 文件所做的任何更改都将保留。

注：如果要对文档布局作大量更改，则在 Fireworks 中进行更改并重新导出 HTML 文件。

1 选择“文件”>“更新 HTML”。

2 选择要更新的文件。

3 单击“打开”。

4 执行下列操作之一：

- 如果没有找到 Fireworks 生成的 HTML，单击“确定”在文档结尾处插入新的 HTML。
- 如果找到了 Fireworks 生成的 HTML，请选择下列操作之一并单击“确定”：

替换图像及其 HTML 替换以前的 Fireworks HTML

仅更新图像 仅覆盖图像

5 如果出现“选择图像文件夹”对话框，则选择一个文件夹并单击“打开”。

导出 CSS 层

CSS 层可以重叠，彼此堆叠在一起。在 Fireworks 中，正常的 HTML 输出不重叠。

1 选择“文件”>“导出”。

2 键入文件名并选择目标文件夹。

3 从“导出”弹出菜单中选择“CSS 和图像”。

- 若要仅导出当前状态，请选择“仅限当前状态”。
- 若要仅导出当前页面，请选择“仅限当前页面”。
- 若要为图像选择文件夹，请选择“将图像放入子文件夹”。

4 单击“选项”以设置 HTML 页面属性。

5 单击“浏览”以指定背景图像并设置背景图像平铺：

- 选择“无重复”以便仅显示一次图像。
- 选择“重复”，以便横向和纵向重复或平铺图像。
- 选择“横向重复”，以便横向平铺图像。
- 选择“纵向重复”选项，以便纵向平铺图像。

6 选择在浏览器中使页面左对齐、居中对齐或右对齐。

7 单击“确定”，然后单击“保存”。

导出 XHTML

XHTML 是 HTML（网页格式设置和显示的当前标准）和 XML（可扩展标记语言）的结合。XHTML 不仅向后兼容（也就是，当前大多数 Web 浏览器都可以查看它），而且任何显示 XML 内容的设备（如 PDA、移动电话以及其它手提设备）也都可以读取它。

Fireworks 还可以导入 XHTML。请参阅第 6 页的“从 HTML 文件创建 Fireworks PNG 文件”。

有关 XHTML 的详细信息，请访问万维网协会 (W3C) 的 XHTML 规范，网址是：www.w3.org。

- 1 选择“文件”>“HTML 设置”，并从“常规”选项卡上的“HTML 样式”弹出菜单中选择一种 XHTML 样式，然后单击“确定”。
- 2 使用任何一种可用于导出或复制 HTML 的方法导出文档。请参阅第 219 页的“导出 HTML”。

注：在导出到 XHTML 时，Fireworks 使用 UTF-8 编码。

导出使用和不使用 UTF-8 编码的文件

UTF-8（即“第 8 套通用字符集转换格式”）是一种文本编码方法，它允许 Web 浏览器在同一 HTML 页面上显示不同的字符集（例如，中文和英文文本）。默认情况下会打开 UTF-8 编码。

Fireworks 还可以导入使用 UTF-8 编码的文档。请参阅第 6 页的“从 HTML 文件创建 Fireworks PNG 文件”。

导出不使用 UTF-8 编码的文档

- 1 选择“文件”>“HTML 设置”。
- 2 在“文档特定信息”选项卡上，清除“UTF-8 编码”复选框，然后单击“确定”。
- 3 使用任何一种可用于导出或复制 HTML 的方法导出文档。

设置 HTML 导出选项

“HTML 设置”对话框使您可以定义 Fireworks 导出 HTML 的方式。在“文档特定信息”选项卡中所做的更改只影响当前文档。“常规”和“表格”设置是全局首选参数，因此会影响所有的新文档。

- 1 执行下列操作之一：
 - 选择“文件”>“HTML 设置”。
 - 在“导出”对话框中单击“选项”按钮。

- 2 在“常规”选项卡上选择您需要的选项。

HTML 样式 为导出的 HTML 选择样式。

通用 HTML 适用于任何 HTML 编辑器。但是如果文档中包含行为或其它交互内容，则选择一个特定的编辑器（如果它出现在列表中）。

若要用 XHTML 标准导出文档，请从弹出菜单中选择适当的 XHTML 样式。

扩展名 从该弹出菜单中选择一个文件扩展名或输入新的扩展名。

包含 HTML 注释 选择此项以包含有关在 HTML 中复制和粘贴的位置的注释。如果文档中包含交互元素（如按钮、行为或变换图像），则建议使用此选项。

小写文件名称 选择此项使 HTML 文件及其相关图像文件的名称在导出时变为小写。

注：如果在“扩展名”弹出菜单中选择了大写扩展名，此选项则不会将 HTML 文件的扩展名更改为小写。

对弹出菜单应用 CSS 选择此项以便对弹出菜单代码应用 CSS 而不是 JavaScript。可以使用 Dreamweaver 为菜单编索引，以及更新代码中的链接。

将 CSS 写入外部文件 选择此项使 CSS 代码写入到外部 .css 文件，该文件导出到与 HTML 文件相同的位置。.css 文件的名称与 HTML 文件的名称相匹配（文件扩展名除外）。选择此选项还会将名为 mm_css_menu.js 的文件导出到与 HTML 文件相同的位置。

注：此选项仅在您选择了“对弹出菜单应用 CSS”选项时可用。

文件创建器 (Mac OS) 从该弹出菜单中选择一个相关的应用程序。当在硬盘上双击导出的 HTML 文件时，它将在所选的应用程序中自动打开。

- 3 在“表格”选项卡中选择 HTML 表格的设置。有关信息，请参阅第 165 页的“[定义导出 HTML 表的方式](#)”。

- 4 在“文档特定信息”选项卡中，从下列选项中选择：

切片文件名 在该弹出菜单中选择用于自动命名切片的公式。可以使用默认设置或选择自己的选项。

重要说明：如果对前三个菜单中的任何一个菜单选择了“无”，Fireworks 将导出互相覆盖的切片文件，从而仅导出单个图形并在每个单元格中都显示该图形的表格。

默认替换标签 输入将替换所有正在从 Web 下载的图像和下载失败的图像的文本。在一些浏览器中，当指针经过图像时，此文本还会显示为工具提示。这对于那些有视觉障碍的 Web 用户也是一种帮助。

导出多个导航栏 HTML 页面（供不存在框架集时使用） 在导出将多个页面链接在一起的导航栏时选择此项。Fireworks 将为导航栏中的每个按钮导出其它页面。

包括无切片对象的区域 选择该选项可包括不存在切片的画布区域。

UTF-8 编码 默认情况下打开。允许导出的文档显示多个字符集的字符。若要关闭此选项，请取消选中该复选框。

- 5 若要将这些设置保存为全局默认设置，请单击“设为默认值”。

导出 Adobe PDF 文件

在希望打印 Fireworks 设计或将其分发以进行审阅时，请将其导出到 Adobe PDF。审阅者可以在 Adobe Reader® 或 Acrobat® 中添加注释或回复其他人的注释。有关设置 PDF 审阅的信息，请参阅 Acrobat 帮助。

导出的 PDF 文件将保留所有页面和超文本链接，使审阅者像在 Web 上一样浏览 PDF。但是，与 HTML 原型不同，Adobe PDF 提供防止审阅者编辑或复制设计的安全设置。

- 1 选择“文件”>“导出”。
- 2 从“导出”弹出菜单中选择“Adobe PDF”。
- 3 选择要导出的页面，并选择“在导出后查看 PDF”，以便在 Adobe Reader 或 Acrobat 中自动打开 PDF。
- 4 若要自定义 PDF，请单击“选项”，然后调整以下设置：

兼容性 确定哪些 Adobe PDF 应用程序可以打开导出的文件。

压缩 确定图像压缩的类型，减小文件大小。通常，JPEG 和 JPEG2000 压缩对于类似于照片的具有渐变颜色的图像压缩效果较好。对于具有大面积纯色、浅色区域的插图，ZIP 是较好的选择。

品质 对于 JPEG 或 JPEG2000 压缩，提供图像质量设置。选择高品质时，生成的文件会很大，但图像质量很好。

转换为灰度 将所有图像转换为灰度，以减小文件大小。

启用文本选择 允许审阅者从导出的文件中复制文本。取消选择该选项将极大地减小文件大小。

出血值 确定每个页面上包围图像的空白边框的像素宽度。例如，值 20 表示使用 20 个像素的边框包围每个图像。

使用口令打开文档 需要“打开口令”才能打开导出的文件。

使用口令限制任务 需要“保护口令”才能执行以下选定功能：打印、编辑、复制和注释。

- 5 单击“确定”关闭“选项”对话框。
- 6 指定文件名和位置，然后单击“保存”。

注：在导出到 PDF 时，即使 Fireworks 文档中的页面具有透明画布，应用了透明特性的对象也会失去其透明特性。为避免出现这种情况，请在导出到 PDF 之前将画布设置为非透明背景。

查看导出的 PDF 文件（推荐）

在 Adobe Acrobat 或 Adobe Reader 中查看导出的 PDF 文件时，请使用以下设置：

- 1 在 Adobe Acrobat 或 Adobe Reader 中选择“编辑”>“首选项”。
- 2 在左侧面板上选择“页面显示”。
- 3 将“自定义分辨率”设为 72 像素 / 英寸。
- 4 将“缩放”值设为 100%。

导出 FXG 文件

FXG 是 Flash Catalyst、Fireworks、Illustrator 和 Photoshop 所支持的一种文件格式。使用 FXG 导出导出包含矢量和位图图像的文件时，会创建一个名称为 <filename.assets> 的独立文件夹。该文件夹包含与该文件关联的位图图像。

如果从该文件夹删除了任何关联的文件，则导入操作都会失败。

注：将 FXG 中没有相应映射标签的元素、滤镜、混合模式、渐变和蒙版导出为位图图形。

- 1 选择“文件”>“导出”并导航到要保存文件的位置。
- 2 输入 FXG 文件的文件名。
- 3 在“导出”对话框中，从“导出”菜单选择“FXG 和图像”。
- 4 单击“保存”。

注：当在 Flash Catalyst 中打开导出的 FXG 文件时，在 Fireworks 中超出画布的对象将会全部显示出来。

以电子邮件附件的方式发送 Fireworks 文档

您可以发送 Fireworks PNG、压缩的 JPEG，也可以发送使用其它文件格式和“优化”面板中提供的优化设置的文档。

- 1 选择“文件”>“发送到电子邮件”。
- 2 选择下列选项之一：

Fireworks PNG 将当前 PNG 文档附加到新的电子邮件消息。

JPG 已压缩 使用“JPEG - 较高品质”优化设置将当前文档附加到新的电子邮件消息中。

使用导出设置 使用“优化”面板中定义的设置将当前文档附加到电子邮件消息。

注：Mozilla、Netscape 6 和 Nisus Eml 在 Macintosh 上不受支持。

第 18 章：将 Fireworks 与其它应用程序一起使用

不管是创建网页内容还是多媒体内容，Adobe® Fireworks® 都是任何设计者不可或缺的工具组件。Fireworks 可以很好地与其它应用程序协同工作，提供多种优化设计过程的集成功能。

Fireworks 可以轻松地与其它 Adobe 产品（如 Adobe Photoshop® 和 Adobe GoLive®）实现功能强大的集成。例如，可以轻松地将 Photoshop 图形作为完全可编辑的文件导入和导出，或使用 Fireworks 和 GoLive 创建和编辑 HTML。

Dan Carr 在 Adobe 设备中心的手册提供了对以下内容的理解

http://www.adobe.com/go/learn_fw_interactivecontent_cn。

与 Dreamweaver 一起使用

Adobe Dreamweaver® 和 Fireworks 可以识别和共享许多相同的文件编辑，其中包括对链接、图像映射、表格切片的更改。此外，Dreamweaver 和 Fireworks 还为在 HTML 页面中编辑、优化和放置网页图形文件提供了一个优化的工作流程。

在 Dreamweaver 文件中放置 Fireworks 图像

在 Dreamweaver 中插入 Fireworks JPEG 文件时，文件质量会自动进行计算。有些文件值可能为 79。

注：在使用这些步骤之前，请确保在“HTML 设置”对话框中选择了 Dreamweaver 作为 HTML 类型。

使用“文件”面板将 Fireworks 图像插入到 Dreamweaver

- 1 将图像从 Fireworks 导出到 Dreamweaver 中定义的本地站点文件夹。
- 2 打开 Dreamweaver 文档并确保处于“设计”视图中。
- 3 将图像从“文件”面板拖到 Dreamweaver 文档中。

使用“插入”菜单将 Fireworks 图像插入到 Dreamweaver

- 1 将插入点放在 Dreamweaver 文档窗口中希望图像出现的位置。
- 2 执行下列操作之一：
 - 选择“插入”>“图像”。
 - 在“插入”栏的“常用”类别中单击“图像”中的“图像”按钮。
- 3 定位到从 Fireworks 导出的图像，然后单击“确定”。

使用 Dreamweaver 占位符创建新的 Fireworks 文件

图像占位符使您能够在为页面创建最终图片之前尝试各种不同的网页布局。使用图像占位符来指定以后要在 Dreamweaver 中放置的 Fireworks 图像的大小和位置。

当使用 Dreamweaver 图像占位符创建 Fireworks 图像时，系统会用与所选占位符尺寸相同的画布创建一个新的 Fireworks 文档。

注：在 Fireworks 内应用的所有行为在导回到 Dreamweaver 时都会保留下来。同样，应用于图像占位符的大部分 Dreamweaver 行为在用 Fireworks 启动和编辑时也会保留下来。但有一个例外：应用到 Dreamweaver 中图像占位符的不相交变换图像在 Fireworks 中打开和编辑时不会保留。

一旦 Fireworks 会话结束并且您返回到 Dreamweaver，所创建的新 Fireworks 图形即会取代最初选择的图像占位符。

- 1 在 Dreamweaver 中，将所需的 HTML 文档保存到 Dreamweaver 站点文件夹内的一个位置。
- 2 将插入点放在文档中的所需位置，然后执行下列操作之一：
 - 选择“插入”>“图像对象”>“图像占位符”。
 - 在“插入”栏的“常用”类别中单击“图像”中的“图像”弹出菜单，并选择“图像占位符”。
- 3 输入图像占位符的名称、尺寸、颜色和替换文本。

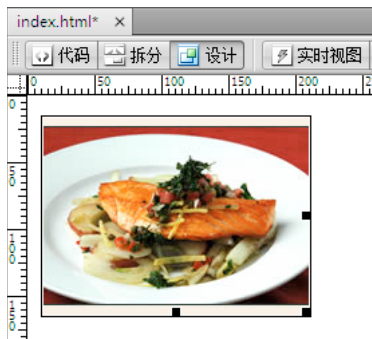
图像占位符即会插入到 Dreamweaver 文档中。



- 4 执行下列操作之一：
 - 在“属性”检查器中选择图像占位符并单击“创建”。
 - 按住 Ctrl（在 Windows 中）或 Command（在 Mac OS 中）并双击图像占位符。
 - 在 Fireworks 中右键单击（在 Windows 中）或按住 Control 并单击（在 Mac OS 中），然后选择“创建图像”。
- 5 在 Fireworks 中创建图像，然后单击“完成”。
- 6 指定源 PNG 文件的名称和位置。
- 7 指定导出的图像文件的名称。

这些图像文件就是显示在 Dreamweaver 中的那些图像文件。

- 8 在您的 Dreamweaver 站点文件夹中为导出的文件指定位置，然后单击“保存”。
- 返回到 Dreamweaver 时，新 Fireworks 图像或表格将取代最初选择的图像占位符。



将 Fireworks HTML 代码放入 Dreamweaver

将 Fireworks 文件导出到 Dreamweaver 分两步进行。首先，将文件从 Fireworks 直接导出到一个 Dreamweaver 站点文件夹中。此操作将在指定的位置生成一个 HTML 文件和关联的图像文件。然后，使用“插入 Fireworks HTML”功能将 HTML 代码放入 Dreamweaver 中。

- 1 将 Fireworks HTML 文档导出为 HTML 格式。
- 2 在 Dreamweaver 中，将文档保存到已定义的站点中。
- 3 将插入点放在文档中开始插入 HTML 代码的位置。
- 4 执行下列操作之一：
 - 选择“插入”>“图像对象”>“Fireworks HTML”。
 - 在“插入”栏的“常用”类别中单击“图像”中的“图像”弹出菜单，并选择“Fireworks HTML”。
- 5 在出现的对话框中，单击“浏览”选择所需的 Fireworks HTML 文件。
- 6 （可选）操作完成后，选择“插入后删除文件”将 HTML 文件移到回收站（在 Windows 中）或将其永久删除（在 Mac OS 中）。

此选项不会影响与 HTML 文件关联的源 PNG 文件。
- 7 单击“确定”将 HTML 代码连同它的相关图像、切片和 JavaScript 一起插入到 Dreamweaver 文档中。

复制 Fireworks HTML 代码以便在 Dreamweaver 中使用

在将 Fireworks HTML 代码复制到剪贴板时，与该 Fireworks 文档关联的所有 HTML 和 JavaScript 代码都会复制到 Dreamweaver 文档中，图像导出到您指定的位置，Dreamweaver 会将包含文档相关链接的 HTML 更新到这些图像。

注：此方法仅适用于 Dreamweaver。它不能用于其它 HTML 编辑器。

- ❖ 在 Fireworks 中将 HTML 复制到剪贴板，然后将其粘贴到 Dreamweaver 文档中。



还可以在 Dreamweaver 中打开导出的 Fireworks HTML 文件，然后只将所需的部分手动复制并粘贴到另一个 Dreamweaver 文档中。

更新导出到 Dreamweaver 的 Fireworks HTML



在处理导出到 Dreamweaver 的 HTML 时，“自由导入导出 HTML”提供许多好处。（请参阅第 229 页的“[关于自由导入导出 HTML](#)”。）

- 1 在 Fireworks 中对 PNG 文档进行更改。
- 2 选择“文件”>“更新 HTML”。
- 3 定位到包含要更新的 HTML 的 Dreamweaver 文件，然后单击“打开”。
- 4 定位到要放置已更新图像文件的文件夹，然后单击“打开”。

Fireworks 更新 Dreamweaver 文档中的 HTML 和 JavaScript 代码。Fireworks 还导出与 HTML 相关的已更新图像并将这些图像放在指定的目标文件夹中。

注：如果 Fireworks 找不到适合更新的 HTML 代码，您可以选择将新的 HTML 代码插入到 Dreamweaver 文档中。Fireworks 在文档开头放置新代码的 JavaScript 部分，在文档结尾放置 HTML 表格或图像链接。

将 Fireworks 文件导出到 Dreamweaver 库

库项目是站点根文件夹中名为“Library”的文件夹中的 HTML 文件的一部分。库项目在 Dreamweaver 的“资源”面板中显示为类别。在 Dreamweaver 中，库项目可简化对常用网站组件的编辑和更新。您可以将库项目（带 .lbi 扩展名的文件）从“资源”面板中拖到网站中的任何页面。

不能在 Dreamweaver 文档中直接编辑库项目；只能编辑主库项目。然后，可以在整个网站中放置该主库项目时让 Dreamweaver 更新它的每个副本。Dreamweaver 库项目与 Fireworks 元件非常相似；对主库 (LBI) 文档所做的更改在整个网站的所有该库的实例中都会反映出来。

注：Dreamweaver 库项目不支持弹出菜单。

- 1 选择“文件”>“导出”。
- 2 从“导出”弹出菜单中选择“Dreamweaver 库”。

在您的 Dreamweaver 站点中创建名为 Library 的文件夹，作为文件的保存位置。名称区分大小写。

注：除非将导出的文件保存到 Library 文件夹，否则 Dreamweaver 不会将其识别为库项目。

- 3 键入一个文件名。
- 4 （可选）如果图像包含切片，请选择切片选项。
- 5 选择“将图像放入子文件夹”以选择一个单独的文件夹来保存图像。
- 6 单击“保存”。

在 Dreamweaver 中编辑 Fireworks 文件

“自由导入导出 HTML”功能将 Fireworks 和 Dreamweaver 紧密集成在一起。它使您可以在一个应用程序中进行更改，并在另一个应用程序中完整地反映这些更改。

关于自由导入导出 HTML

Fireworks 识别并保留在 Dreamweaver 中对文档所做的大多数类型的编辑，包括更改的链接、编辑的图像映射、HTML 切片中编辑的文本和 HTML 以及在 Fireworks 和 Dreamweaver 之间共享的行为。Dreamweaver 中的“属性”检查器帮助识别文档中由 Fireworks 生成的图像、表格切片和表格。

Fireworks 支持大多数类型的 Dreamweaver 编辑。但是，在 Dreamweaver 中对表格结构进行较大的更改可能会在两个应用程序之间产生不可调和的差异。在对表格布局进行重大更改时，请使用 Dreamweaver 的启动和编辑功能在 Fireworks 中编辑表格。

注：利用 Fireworks 技术，Dreamweaver 可提供基本的图像编辑功能，以便在不使用外部图像编辑应用程序的情况下对图像进行修改。Dreamweaver 的图像编辑功能仅适用于 JPEG 和 GIF 图像文件格式。

编辑放置在 Dreamweaver 中的 Fireworks 图像

注：在 Dreamweaver 中编辑 Fireworks 图形之前，请做一些准备工作。有关详细信息，请参阅第 231 页的“[设置启动和编辑选项](#)”。

- 1 在 Dreamweaver 中，选择“窗口”>“属性”以打开“属性”检查器。
- 2 执行下列操作之一：
 - 选择所需的图像。（“属性”检查器将选区识别为 Fireworks 图像并显示该图像的已知 PNG 源文件的名称。）然后在“属性”检查器中单击“编辑”。
 - 按住 Ctrl（在 Windows 中）或 Command（在 Mac OS 中）并双击要编辑的图像。
 - 右键单击（在 Windows 中）或按住 Control 并单击（在 Mac OS 中）所需的图像，然后从上下文菜单中选择“使用 Fireworks 编辑”。

3 如果出现提示, 请指定是否为放置的图像定位源 Fireworks 文件。

4 在 Fireworks 中编辑图像。

您应用的编辑保留在 Dreamweaver 中。

5 单击“完成”以使用当前优化设置导出图像, 更新 Dreamweaver 使用的 GIF 或 JPEG 文件, 在选择了 PNG 源文件时还保存该源文件。

注: 当您从 Dreamweaver 的“站点”面板中打开某个图像时, 适用于该图像类型的默认编辑器 (在 Dreamweaver 的“首选参数”中设置) 将打开该文件。当从此位置打开图像时, Fireworks 不会打开原始 PNG 文件。若要使用 Fireworks 集成功能, 请从 Dreamweaver 文档窗口中打开图像。

编辑放置在 Dreamweaver 中的 Fireworks 表格

注: 在 Dreamweaver 中编辑 Fireworks 表格之前, 请做一些启动和编辑的准备工作。有关详细信息, 请参阅第 231 页的“[设置启动和编辑选项](#)”。

1 在 Dreamweaver 中, 选择“窗口”>“属性”以打开“属性”检查器。

2 执行下列操作之一在文档窗口中打开源 PNG 文件:

- 在表格内部单击, 然后单击状态栏中的 TABLE 标签选择整个表格。(“属性”检查器将选区识别为 Fireworks 表格, 并显示该表格的已知 PNG 源文件的名称。) 然后在“属性”检查器中单击“编辑”。
- 选择表格中的图像, 然后在“属性”检查器中单击“编辑”。
- 右键单击 (在 Windows 中) 或按住 Control 并单击 (在 Mac OS 中) 图像, 然后从上下文菜单中选择“使用 Fireworks 编辑”。

3 在 Fireworks 中进行编辑。

Dreamweaver 识别并保留在 Fireworks 中应用于表格的所有编辑。

4 编辑完表格后, 在文档窗口中单击“完成”。

表格的 HTML 和图像切片文件将使用当前的优化设置导出, 放置在 Dreamweaver 中的表格将被更新, 而 PNG 源文件将被保存。

注: 如果您把另一个表格嵌套到由 Fireworks 生成的原始表格中并试图在 Dreamweaver 中使用“自由导入导出编辑”来编辑表格, 则可能会收到 Dreamweaver 错误信息。有关详细信息, 请参阅 Adobe 网站上的“[技术说明 19231](#)”。

关于支持和不支持的 Dreamweaver 行为

如果将单个未切割的 Fireworks 图形插入到 Dreamweaver 文档中并应用 Dreamweaver 行为, 则在 Fireworks 中打开并编辑该图形时, 它的顶部会出现一个切片。该切片最初是不可见的, 这是因为在打开并编辑应用了 Dreamweaver 行为的单个未切割图形时, 切片被自动关闭。通过从“层”面板的“网页层”打开切片的可见性可以查看切片。

在 Fireworks 中查看附加了 Dreamweaver 行为的切片的属性时, “属性”检查器中的“链接”文本框可能显示 javascript:。删除此文本没有什么影响。如果需要, 可以在此文本上键入一个 URL, 返回到 Dreamweaver 时, 该行为仍保持不变。

当您使用 Dreamweaver 中的“自由导入导出 HTML”时, Fireworks 支持服务器端文件格式 (如 CFM 和 PHP)。

Dreamweaver 支持在 Fireworks 中应用的所有行为, 包括变换图像和按钮所需的行为。

注: Dreamweaver 库项目不支持弹出菜单。

Fireworks 在启动和编辑会话期间支持以下 Dreamweaver 行为:

- 简单变换图像
- 交换图像
- 恢复交换图像

- 设置状态栏文本
- 设置导航栏图像
- 弹出菜单

注：Fireworks 不支持非本机行为（包括服务器端行为）。

优化放置在 Dreamweaver 中的 Fireworks 图像和动画

更改放置在 Dreamweaver 中的 Fireworks 图像的优化设置

1 在 Dreamweaver 中选择图像，然后执行下列操作之一：

- 选择“命令”>“优化图像”。
- 在“属性”检查器中单击“优化”按钮。
- 右键单击（在 Windows 中）或按住 Control 单击（在 Mac OS 中），并从弹出菜单中选择“在 Fireworks 中优化”。

2 如果出现提示，请指定是否打开所放置图像的 Fireworks 源文件。

3 在“导出预览”对话框中进行编辑：

- 若要编辑优化设置，请单击“选项”选项卡。
- 若要编辑所导出图像的大小和区域，请单击“文件”选项卡。如果在 Fireworks 中更改了图像尺寸，则当返回到 Dreamweaver 时，您必须在“属性”检查器中重设图像的大小。
- 若要编辑图像的动画设置，请单击“动画”选项卡。

4 在完成图像编辑后，单击“确定”以导出图像，在 Dreamweaver 中更新图像，然后保存此 PNG。

如果更改了图像格式，Dreamweaver 的链接检查器将提示您更新对该图像的引用。

更改动画设置

如果打开并优化的是 GIF 动画文件，您还可以编辑动画设置。“导出预览”对话框中的动画选项类似于 Fireworks“状态”面板中的可用选项。

注：若要编辑 Fireworks 动画中的图形元素，必须打开和编辑 Fireworks 动画。

设置启动和编辑选项

为了有效地使用“自由导入导出 HTML”，应先做一些准备工作，比如在 Dreamweaver 中将 Fireworks 设置为主图像编辑器，在 Fireworks 中指定启动和编辑首选参数以及在 Dreamweaver 中定义本地站点。

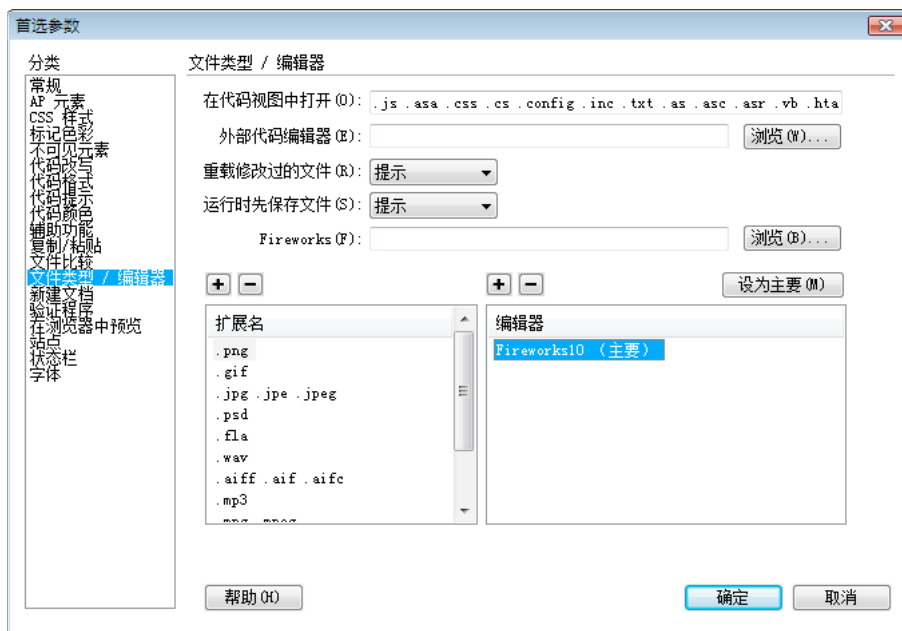
将 Fireworks 设置为 Dreamweaver 的主外部图像编辑器

Dreamweaver 为自动启动特定的应用程序来编辑特定的文件类型提供了首选参数。若要使用 Fireworks 的启动和编辑功能，请确保在 Dreamweaver 中将 Fireworks 设置为 GIF、JPEG 和 PNG 文件的主编辑器。

注：只有从 Dreamweaver 启动 Fireworks 有问题时，才需要设置此首选参数。

- 1 在 Dreamweaver 中，选择“编辑”>“首选参数”，然后选择“文件类型 / 编辑器”。
- 2 在“扩展名”列表中，选择网页图像文件扩展名（.gif、.jpg 或 .png）。

- 在“编辑器”列表中选择“Fireworks”。如果 Fireworks 不在该列表中，则单击加号 (+) 按钮，在硬盘上找到 Fireworks 应用程序，然后单击“打开”。



- 单击“设为主要”。
- 重复第 2 步至第 4 步，将 Fireworks 设为其它网页图像文件类型的主编辑器。

设置 Fireworks 源文件的启动和编辑首选参数

Fireworks 的启动和编辑首选参数使您可以指定从其它应用程序打开 Fireworks 文件时源 PNG 文件的处理方式。

仅当您打开并优化的图像不是 Fireworks 表格的一部分并且不包含源 PNG 文件的正确设计说明路径时，Dreamweaver 才会识别 Fireworks 启动和编辑首选参数。在其它所有情况下（包括启动和编辑 Fireworks 图像的所有情况），Dreamweaver 都会自动打开源 PNG 文件，如果找不到，它会提示您定位该源文件。


- 在 Fireworks 中，选择“编辑”>“首选参数”（在 Windows 中）或“Fireworks”>“首选参数”（在 Mac OS 中）。
- 单击“启动和编辑”类别，然后根据需要设置选项。

有关详细信息，请参阅第 266 页的“启动和编辑首选参数”。

关于设计说明和源文件

每当您将 Fireworks 文件从保存的 PNG 源文件导出到 Dreamweaver 站点时，Fireworks 都会写出一份包含该 PNG 文件有关信息的设计说明。当您从 Dreamweaver 内打开并编辑 Fireworks 图像时，Dreamweaver 会使用设计说明来定位该文件的源 PNG。为获得最佳效果，请始终在 Dreamweaver 站点中保存 Fireworks 的源 PNG 文件和导出文件。这样可确保任何共享该站点的用户在从 Dreamweaver 内启动 Fireworks 时都能找到源 PNG。

使用“文件管理”按钮转移站点文件

“文件管理”按钮  位于文档窗口顶部，使用此按钮可以轻松地访问文件传输命令。如果文档驻留在 Dreamweaver 站点文件夹中，并且该站点可以访问远程服务器，则可以使用此按钮。为了 Fireworks 能够将文件夹识别为站点，请使用 Dreamweaver 中的“管理站点”对话框将目标文件夹（或包含文件夹）定义为站点的本地根文件夹。

注：在 Fireworks 中使用存回和取出选项之前，请先选择文档所在的 Dreamweaver 站点的“启用文件存回和取出”选项。

获取 将文件的远程版本复制到本地站点，并使用远程副本覆盖本地文件。

取出 将文件取出，并使用远程副本覆盖本地文件。

上传 将文件的本地版本复制到远程站点，并使用本地副本覆盖远程文件。

存回 将本地文件存回，并使用本地副本覆盖远程文件。

撤消取出 撤消取出本地文件并将其存回，并使用远程副本覆盖本地文件。

注：只有当文档驻留于定义了远程服务器的 Dreamweaver 站点文件夹中时，才会在 Fireworks 中启用“文件管理”命令。

Fireworks“文件管理”命令只能用于使用本地 / 网络和 FTP 传输方法的站点中驻留的文件。对于位于使用 SFTP 或第三方传输方法（如 SourceSafe、WebDAV 和 RDS）的站点中的文件，不能从 Fireworks 内将这些文件传输到远程服务器和从远程服务器中传输它们。

与 HomeSite、GoLive 和其它 HTML 编辑器一起使用

Fireworks 和 Adobe HomeSite® 共享强大的集成功能，使您可以从 HomeSite 中启动 Fireworks 以编辑网页图形。退出 Fireworks 时，所做的更新会自动应用于放置在 HomeSite 中的图像。这两个应用程序共同为在 HTML 页面中编辑网页图形提供了一个优化的工作流程。

将 Fireworks 图像放入 HomeSite 中

在从 Fireworks 导出 GIF 或 JPEG 图像之后，您可以将它们插入到 HomeSite 文档中。

- 1 在 HomeSite 中，保存您的文档（创建图像的相对路径所需要）。
 - 2 在“资源”窗口中定位并选择导出的 Fireworks 图像。
 - 3 执行下列操作之一，将 Fireworks 图像插入 HomeSite 文档：
 - 将文件从“资源”窗口拖到文档窗口的“编辑”选项卡上 HTML 代码内的所需位置。
 - 在文档窗口的“编辑”选项卡上，将插入点放在要插入 Fireworks 图像的位置，然后在“资源”窗口中右键单击该文件并选择“插入为链接”。
- HTML 代码中会创建 Fireworks 图像的链接。单击“浏览”选项卡在 HomeSite 文档内预览图像。

将 Fireworks HTML 放入 HomeSite 中

注：导出、复制或更新要用于 HomeSite 的 Fireworks HTML 之前，请在“HTML 设置”对话框中将 HTML 类型设置为“通用”。

有关详细信息，请参阅“Fireworks 帮助”。

将 Fireworks HTML 导出到 HomeSite

从 Fireworks 导出 HTML 会在指定的位置生成一个 HTML 文件和相关的图像文件。然后可以在 HomeSite 中打开 HTML 文件做进一步编辑。

- ❖ 在 Fireworks 中将文档导出为 HTML，然后在 HomeSite 中选择“文件”>“打开”打开导出的文件。

将 Fireworks HTML 复制到剪贴板以便在 HomeSite 中使用

将 Fireworks 生成的 HTML 从 Fireworks 复制到剪贴板，然后将其直接粘贴到 HomeSite 文档中。所有需要的图像都导出到您指定的位置。

- ❖ 在 Fireworks 中将 HTML 复制到剪贴板，然后将其粘贴到新的 HomeSite 文档中。

从导出的 Fireworks 文件中复制代码并将其粘贴到 HomeSite 中

- ❖ 导出一个 Fireworks HTML 文件，然后复制所需的代码并将其粘贴到现有 HomeSite 文档中。

更新导出到 HomeSite 的 Fireworks HTML

- ❖ 在 Fireworks 中使用“更新 HTML”命令。

在 HomeSite 中编辑 Fireworks 图像

- 1 在 HomeSite 中保存文档。
- 2 执行下列操作之一：
 - 在“资源”窗口的一个“文件”选项卡上右键单击图像文件。
 - 在“结果”窗口的“缩略图”选项卡上右键单击图像。
 - 在文档窗口的“编辑”选项卡上右键单击 HTML 代码中关联的 img 标签。

- 3 从弹出菜单中选择“在 Fireworks 中编辑”。

如果 Fireworks 尚未打开，HomeSite 会启动它。

- 4 如果出现提示，请指定是否定位所放置图像的 Fireworks 源文件。有关 Fireworks 源 PNG 文件的详细信息，请参阅“Fireworks 帮助”。

- 5 在 Fireworks 中编辑图像。

文档窗口指示您编辑的是另一应用程序中的 Fireworks 图像。

- 6 完成编辑后，在文档窗口中单击“完成”。

更新的图像随即重新导出到 HomeSite，如果选择了源文件，则还将保存 PNG 源文件。

与 GoLive 和其它 HTML 编辑器一起使用

Fireworks 生成可供所有 HTML 编辑器读取的纯 HTML，它还可以导入 HTML 内容。此功能使您可以在 Fireworks 中打开和编辑几乎任何 HTML 文档。

可以使用适用于其它大多数 HTML 编辑器的方法将 Fireworks HTML 导出和复制到 GoLive。唯一的例外是在从 Fireworks 中导出或复制 HTML 之前，必须将 GoLive HTML 选为 HTML 样式。

注：GoLive HTML 样式不支持弹出菜单代码。如果 Fireworks 文档中包含弹出菜单，应该在导出前将“通用 HTML”选为 HTML 样式。

与 Flash 一起使用

- 您可以轻松地导入、复制和粘贴或导出 Fireworks 的矢量、位图、动画和多态按钮图形，以便在 Adobe Flash® 中使用。
- Flash 中的 TLF 文本会作为空白位图图像复制到 Windows 上运行的 Fireworks。将 TLF 文本转换为 ASCII 文本并导入 Fireworks。

- 启动和编辑功能也使在 **Flash** 中编辑 **Fireworks** 图形变得更为容易。在 **Flash** 中工作时，您在 **Fireworks** 中设置的启动和编辑首选参数同样适用。
- **Flash HTML** 样式不支持弹出菜单代码。**Fireworks** 按钮行为和其它类型的交互性不导入到 **Flash** 中。

将 Fireworks 图形放入 Flash

导入或复制 **Fireworks** PNG 文件使您能够在最大程度上控制如何将图形和动画添加到 **Flash** 中。您还可以导入已经从 **Fireworks** 中导出的 JPEG、GIF、PNG 和 SWF 文件。

注：**Fireworks** 图形被导入或复制并粘贴到 **Flash** 中之后，有些属性（如动态滤镜和纹理）会丢失。您不能将轮廓渐变效果从 **Fireworks** 导入或复制并粘贴到 **Flash** 文档中。另外，**Flash** 仅支持实心填充、渐变填充和基本笔触。

将 Fireworks PNG 文件导入 Flash

Fireworks PNG 源文件可以直接导入到 **Flash** 中，而无需先导出为其它任何图形格式。所有 **Fireworks** 矢量、位图、动画和多态按钮图形都可以导入到 **Flash** 中。

注：**Fireworks** 按钮行为和其它类型的交互性不会被导入到 **Flash** 中，因为 **Fireworks** 行为是由该文件格式外部的 JavaScript 启用的。**Flash** 使用内部 **ActionScript** 代码。

- 1 在 **Fireworks** 中保存文档。
- 2 切换到 **Flash** 中一个已打开的文档。
- 3 （可选）单击要将 **Fireworks** 内容导入其中的关键状态和层。
- 4 选择“文件”>“导入”。
- 5 定位并选择 PNG 文件。
- 6 在“导入 **Fireworks** 文档”对话框中，执行下列操作之一：
 - 选择“作为一个拼合的位图导入”选项。
 - 从两个弹出菜单中选择导入选项。
- 7 选择文本的导入方式。
- 8 单击“确定”。

注：您在“导入 **Fireworks** 文档”对话框中的选择将被保存并用作默认设置。

用于导入 Fireworks 图形、矢量对象和文本的选项

导入图形的选项

作为一个拼合的位图导入 导入一个不可编辑的图像。

将所有页作为影片剪辑导入到新状态中 将 PNG 文件的所有页导入采用 PNG 文件名称的新 **Flash** 层。将在当前状态位置处的新层中创建一个关键状态，PNG 文件的第一页将作为影片剪辑置于此关键状态下，所有其它页将作为影片剪辑置于该关键状态后面的状态下。将保留 PNG 文件中层的层次结构和状态。

将第 1 页作为影片剪辑导入当前状态 所选页的内容将作为影片剪辑导入，并置于 **Flash** 文件的活动状态和层中。将保留 PNG 文件中层的层次结构和状态。

将所有页作为影片剪辑导入到新场景中 从 PNG 文件导入所有页，并将每一页作为影片剪辑映射到新场景。将保留页中的所有层和状态。如果 **Flash** 文件中已存在场景，则导入过程会将新场景添加到现有场景之后。

将第 1 页导入新层 所选页将导入为新层。状态将作为单独的状态导入到时间轴中。

用于导入矢量对象的选项

作为位图导入以保持外观 保持矢量对象的可编辑性，除非它们具有 Flash 不支持的特殊填充、笔触或效果。为了保持此类对象的外观，Flash 将它们转换为不可编辑的位图图像。

作为可编辑路径导入 保持所有矢量对象的可编辑性。如果对象具有 Flash 不支持的特殊填充、笔触或效果，这些属性在导入后看起来可能有所不同。

用于导入文本的选项

作为位图导入以保持外观 保持文本的可编辑性，除非它具有 Flash 不支持的特殊填充、笔触或效果。为了保持这种文本的外观，Flash 将它转换为不可编辑的位图图像。

注：来自 Flash 的 TLE 文本在 Fireworks 中将复制为空白位图图像。

保持所有的文本为可编辑状态 保持所有文本的可编辑性。如果文本对象包含 Flash 不支持的特殊填充、笔触或效果，这些对象在导入后看起来可能会有所不同。

将 Fireworks 图形复制或拖到 Flash 中

若要将图形复制到比 Flash 8 更早的 Flash 版本中，请选择“编辑”>“复制路径轮廓”。

注：您可能必须取消组合对象（“修改”>“取消组合”），使它们可以在 Flash 中作为单独的矢量对象进行编辑。

- 1 在 Fireworks 中选择要复制的一个或多个对象。
- 2 选择“文件”>“复制”，然后从 Flash 弹出菜单中选择“复制”。
- 3 在 Flash 中，创建新文档，并选择“编辑”>“粘贴”，或将文件直接从 Fireworks 拖到 Flash。
- 4 在“导入 Fireworks 文档”对话框中选择“至”选项。

当前状态为电影剪辑 要粘贴内容将作为影片剪辑导入，并置于 Flash 文件的活动状态和层中。将保留 PNG 文件中层的层次结构和状态。

新建层 粘贴的内容导入为新层。状态将作为单独的状态导入到时间轴中。

- 5 选择如何导入矢量对象。
- 6 选择文本的导入方式。
- 7 单击“确定”。

注：您在“导入 Fireworks 文档”对话框中的选择将被保存并用作默认设置。

关于 Flash 库结构

Fireworks 对象导入到 Flash 库的 Fireworks 对象文件夹中。该文件夹的结构如下：

File 1 文件夹 // 使用 Fireworks 文件名称命名

- Page 1 文件夹 // 使用页名称命名（如果有多页）
 - Page 1 // 使用页名称命名
 - State 1 文件夹 // 使用状态名称命名（如果有多种状态）
 - State 1 // 使用状态名称命名
 - — State 1 中的 Symbol 1 // 根据元件名称命名
 - — State 1 中的 Symbol 2
 - ...
 - Shared Layers 文件夹 // Page 1 中各状态间的共享层
 - Shared Layer 文件夹 // 使用共享层名称命名
 - Shared Layer 元件
- Page 2 文件夹
 - Page 2
 - Page 2 页中的 Symbol 1（对于没有状态的页）
 - ...
- MasterPage 文件夹
 - MasterPage
 - MasterPage 中的 Symbol 1
 - ...
 - Shared Layers 文件夹 // 各页间的共享层
 - Shared Layer 文件夹 // 使用共享层名称命名
 - Shared Layer 元件

关于在 Flash 中导入 Fireworks 元件

在 Flash 中导入 Fireworks 元件时，请考虑以下问题：

- 如果元件使用 9 切片缩放，将在 Flash 中导入并保留四切片辅助线。但是，对动画不保留 9 切片缩放。导入的元件将作为元件保存在 Flash 库中。
- 应用于丰富元件的柔化编辑将丢失。将导入元件的主副本。
- 丰富图形元件将储存为 PNG 文件和 JSF 文件。仅导入 PNG 文件。如果该元件由多个路径构成，这些路径将组合为一个元件。
- 若要在 Flash 中获得丰富元件的完整功能，请将其替换为元件的 Flash 版本。

关于保留可见性和锁定

PNG 文件中隐藏的对象和层将导入 Flash 并保持隐藏状态。然而，不会导入丰富图形元件的非可见部分（例如，“滑过”状态或“按下”状态的按钮）。

如果某个层是锁定或隐藏的，在将该层中的所有对象和子层导入到 Flash 中时，将继承并保留锁定或隐藏设置。

如果将单个页面导入到 Flash 中的新层，将为整个页面创建一层，并显示所有对象。在这种情况下，不会保留可见性和锁定属性。

支持的 Photoshop 图层效果

Photoshop 动态效果 - 投影 按如下方式映射：

- 大小映射为 blurX、blurY
- 距离映射为距离
- 颜色映射为颜色
- 角度映射为 180 - (Photoshop 效果角度)

Photoshop 动态效果 - 内阴影 按如下方式映射：

- 大小映射为 blurX、blurY
- 距离映射为距离
- 颜色映射为颜色
- 角度映射为 180 - (Photoshop 效果角度)

Photoshop 动态效果 - 外发光 按如下方式映射：

- 不透明度映射为强度
- 颜色映射为颜色
- 大小映射为 blurX、blurY

Photoshop 动态效果 - 内发光 按如下方式映射：

- 不透明度映射为强度
- 颜色映射为颜色
- 大小映射为 blurX、blurY
- 将对包含任何其它 Photoshop 图层效果的对象进行栅格化。

将 Fireworks 图形导出为其它格式以便在 Flash 中使用

可以将 Fireworks 图形导出为 JPEG、GIF、PNG 和 Adobe Illustrator 8 (AI) 文件，然后将它们导入到 Flash 中。

虽然 PNG 是 Fireworks 的固有文件格式，但是从 Fireworks 导出的 PNG 图形文件不同于保存在 Fireworks 中的源 PNG 文件。与 GIF 或 JPEG 相同，导出的 PNG 文件只包含图像数据，不包含有关切片、层、交互性、动态滤镜或其它可编辑内容的其它信息。

将 Fireworks 图形和动画导出为 SWF 文件

Fireworks 图形和动画可以导出为 Flash SWF 文件。若要保留笔触大小和笔触颜色格式，请在“Flash SWF 导出选项”对话框中选择“维持外观”。

在导出为 SWF 格式的过程中，以下格式将会丢失：混合模式、层、蒙版（导出前应用）、切片对象、图像映射、行为、图案填充和轮廓渐变。

- 1 选择“文件”>“另存为”。
- 2 输入文件名并选择目标文件夹。
- 3 选择“Adobe Flash SWF”格式。
- 4 单击“选项”。然后，选择“对象”选项：

维持路径 使您可以保持路径的可编辑性。效果和格式将丢失。

维持外观 根据需要将矢量对象转换为位图对象，并保持应用了笔触和填充的外观。可编辑性将丢失。

5 选择一个文本选项。

维持可编辑性 使您可以保持文本的可编辑性。效果和格式将丢失。

转换为路径 将文本转换为路径，保持您在 Fireworks 中输入的任何自定义字距或间距。作为文本的可编辑性将丢失。

6 使用“JPEG 品质”弹出滑块设置 JPEG 图像的品质。

7 选择要导出的状态，并选择以秒为单位的状态速率。

8 单击“确定”，然后在“导出”对话框中单击“保存”。

导出具有透明度的 8 位 PNG 文件

若要导出具有透明度的 32 位 PNG 文件，只需直接将 Fireworks PNG 源文件导入到 Flash 中。若要导出具有透明度的 8 位 PNG 文件，请完成以下步骤：

1 在 Fireworks 中，选择“窗口”>“优化”以打开“优化”面板。

2 选择 PNG 8 作为导出文件格式，并从“透明度”弹出菜单中选择“Alpha 透明度”。

3 选择“文件”>“导出”。

4 从“保存类型”弹出菜单中选择“仅图像”。

5 命名并存储文件。

将导出的 Fireworks 图形和动画导入到 Flash 中

1 在 Flash 中创建一个新文档。

注：如果将 Fireworks 图形导入现有的 Flash 文件中，请在 Flash 中创建一个新层。

2 选择“文件”>“导入”并找到图形或动画文件。

3 单击“打开”导入该文件。

使用 Fireworks 在 Flash 中编辑图形

有了启动和编辑集成功能，可以使用 Fireworks 更改以前导入到 Flash 中的图形，即使图像不是从 Fireworks 中导出也是如此。

注：导入到 Flash 中的 Fireworks 固有的 PNG 文件是一个例外，PNG 文件必须作为拼合的位图图像导入。

如果图形是从 Fireworks 导出的，并且已保存原始 PNG 文件，则可以在 Flash 中编辑 Fireworks 中的 PNG 文件。当您返回到 Flash 时，PNG 文件和 Flash 中的图形都会更新。

1 在 Flash 中，右键单击（在 Windows 中）或按住 Control 并单击（在 Mac OS 中）“文件库”面板中的图形文件。

2 从弹出菜单中选择“使用 Fireworks 编辑”。

注：如果“使用 Fireworks 编辑”未出现在弹出菜单中，请选择“编辑方式”并定位 Fireworks 应用程序。

3 在“查找源”框中单击“是”来定位 Fireworks 图形的原始 PNG 文件，然后单击“打开”。

4 编辑图像，并在完成后单击“完成”。

Fireworks 会将新的图形文件导出到 Flash，并保存原始 PNG 文件。

更多帮助主题

第 266 页的“[启动和编辑首选参数](#)”

与 Illustrator 一起使用

可以在 Fireworks 和 Adobe Illustrator® 之间轻松共享矢量图形。不过，Fireworks 并不会与所有矢量图形应用程序之间共享所有相同的功能，因此对象的外观可能有所不同。

与 Illustrator 一起使用

Fireworks 支持导入固有的 Illustrator (AI) CS2 和更高版本的文件，并提供保留导入文件的许多方面（包括层、图案）的选项。但不导入链接的图像。

因此，可以将 Illustrator 图像导入 Fireworks 中做进一步的编辑和网页优化。还可以从 Fireworks 导出 Illustrator 文件。

在导入 Illustrator 文件时，Fireworks 保留以下功能：

贝赛尔控制点 将保留贝赛尔控制点的数目和位置。

颜色 将 AI 内容导入到 Fireworks 中时，颜色将尽可能保留为接近的颜色。Fireworks 仅支持 RGB 架构。在导入到 Fireworks 中之前，RGB 之外的架构自动转换为 RGB 8 位。

文本属性： 将文本从 Illustrator 无缝复制到 Fireworks，文本的外观没有任何更改。

导入文本时，Illustrator 保留以下内容：

- 字体
- 字号
- 颜色
- 粗体
- 斜体
- 对齐方式（左对齐、右对齐、居中对齐、两端对齐）
- 方向（水平、垂直方向从左向右、垂直方向从右向左）
- 字母间距
- 字符位置（正常、上标、下标）
- 自动字距微调
- 字距微调对



若要快速导入 Illustrator 文件中的特定文本，请直接将其复制到 Fireworks 中。复制的文本保留所有文本属性。

渐变填充 渐变导入为固有的 Fireworks 渐变。保留所有渐变阶点。在导入期间还保留与渐变关联的不透明度值。

图像 Illustrator AI 文件可以包含下列类型的已放置文件：PDF、BMP、EPS、GIF、JPEG、JPEG2000、PICT、PCX、PCD、PSD、PXR、PNG、TGA 和 TIFF。内嵌图像会作为栅格图像导入到 Fireworks 中。但是，Fireworks 无法打开包含链接的图像的 Illustrator AI 文件（如 EPS 和 AI）。

剪切蒙版 Fireworks 支持在基本级别导入具有路径和复合路径的剪切蒙版。

填充的笔触 填充的笔触作为单一绘图对象导入。

实心填充 填充的路径作为单一绘图对象导入。

复合路径 复合路径作为单一绘图对象导入。

组 保留组，个别分组对象作为绘图对象导入。

图形 图形作为组导入，它们将失去作为图形的特殊可编辑性。

基元 Illustrator 基元是实际路径，因此它们不作为 Fireworks 基元导入。

图案 图案作为单独的拼贴导入。这些拼贴作为 Fireworks 中的固有图案导入，且该图案分配给绘图对象。

刷子笔触 刷子笔触作为多个组导入（每个闭合路径一个组）。

元件 元件作为常规组对象导入。

透明度 Fireworks 正确导入对象不透明度，将对象透明度设置保留为原始 Illustrator 值。

子层 Fireworks 将所有子层作为固有 Fireworks 子层导入。

导入包含多个画板的 Illustrator 文件

可以通过执行以下操作之一打开包含多个画板的 Illustrator 文件：

将 Illustrator 文件导入到 Fireworks 中 如果想逐个导入画板，请使用“文件”>“导入”选项导入包含多个画板的 Adobe Illustrator 文件。

导入包含多个画板的 Adobe Illustrator 文件时，会启用“矢量文件选项”对话框中的“页面”菜单。在“页面”菜单中选择要导入的画板。会将 Illustrator 中的每个画板映射到 Fireworks 中的页面。例如，Adobe Illustrator 文件中的画板 1、2 和 3 在“页面”菜单中显示为 1、2 和 3。

在 Fireworks 中打开 Illustrator 文件 若要打开某个 Illustrator 文件中的所有画板，请选择“文件”>“打开”，然后打开包含画板的 Illustrator 文件。由于所有画板都作为单独的页面导入，因此会禁用“矢量文件选项”对话框中的“文件转换”选项。

注：在将 Illustrator 文件从以前的版本导入到 CS3 时以及对于具有一个画板的 Illustrator 文件，会禁用“文件转换”选项。

与 Photoshop 一起使用

Fireworks 导出固有的 Photoshop (PSD) 文件并保留许多 Photoshop 功能。还可以将 Fireworks 图形导出到 Photoshop 进行详细的图像编辑。

将 Photoshop 图像放入 Fireworks 中

可以使用“文件”>“导入”和“文件”>“打开”命令或通过将文件拖到画布的方法将 Photoshop 图像放入 Fireworks 中。“导入”命令提供对背景层和层文件夹的独特选项的访问。与之相比，“打开”命令和文件拖动方法提供对辅助线和状态选项的访问。

更多帮助主题

第 265 页的“[Photoshop 导入和打开首选参数](#)”

Fireworks 中的已转换和不受支持的 Photoshop 功能

打开或导入 Photoshop 文件时，Fireworks 会使用您指定的导入首选参数将图像转换为 PNG 格式。（请参阅第 265 页的“[Photoshop 导入和打开首选参数](#)”。）

- 各个层蒙版转换为 Fireworks 对象蒙版。不支持组蒙版。
- 剪贴蒙版转换为对象蒙版，但其外观会略有变化。为了保持外观，可选择剪贴蒙版首选参数，但这样会导致蒙版不可编辑。
- 如果存在相应的混合模式，层混合模式将转换为 Fireworks 对象混合模式。
- 默认情况下会保持层效果。如果希望将这些效果转换为相应的动态滤镜，请选择“层效果”首选参数。然而需要注意的是，相似的效果和滤镜在外观上可能略有不同。

- “通道”调色板中的第一个 Alpha 通道转换为 Fireworks 图像中的透明区域。Fireworks 不支持其它 Photoshop Alpha 通道。
- 所有 Photoshop 的色阶和色彩模式都转换为 8 位 RGB 模式。

拖动、打开或导入 Photoshop 图像到 Fireworks 中

您拖动、打开或导入的每个图像将成为新的位图对象。

注：在 Windows 中，文件名必须包括扩展名 PSD，这样 Fireworks 才会将它识别为 Photoshop 文件类型。

- 1 请执行下列任一操作：
 - 将 Photoshop 图像或文件拖到打开的 Fireworks 文档中。
 - 选择“文件”>“打开”或“文件”>“导入”，然后定位到 Photoshop (PSD) 文件。
- 2 单击“打开”。
- 3 在出现的对话框中，设置图像选项，然后单击“确定”。
- 4 如果您使用“文件”>“导入”命令，会出现形状类似倒 L 的光标。在画布上，单击您要放置图像左上角的位置。

更多帮助主题

第 265 页的“[Photoshop 导入和打开首选参数](#)”

Photoshop 文件的导入选项

在 Fireworks 中导入或打开 Photoshop 文件时，会出现一个对话框，使您能够指定如何导入图像。您选择的选项决定导入文件的外观和可编辑性。

- 1 指定图像尺寸（用像素或百分比表示），然后指定像素分辨率。若要保持当前的宽高比，请选择“约束比例”。
- 2 如果 Photoshop 文件包含图层复合，请选择要导入的图像版本。选择“显示预览”以显示所选复合的预览。“注释”文本框显示 Photoshop 文件中的注释。

- 3 从底部的弹出菜单中，选择在 Fireworks 中打开 Photoshop 图像的方式：

维持层的可编辑性优先于外观 在不牺牲图像外观的情况下尽可能多地保持层结构和文本可编辑性。如果文件包括 Fireworks 不支持的功能，Fireworks 将通过对层进行合并和栅格化来保持文档的外观。以下是一些示例：

- CMYK 层、调整层以及使用“去底色”选项的图层都与下方的层合并。
- 使用不支持的层效果的层也可能被合并，具体取决于层的混合模式以及是否存在透明像素。

维持 Photoshop 图层外观 拼合每个 Photoshop 图层上的所有对象，然后将每个 Photoshop 图层转换成位图对象。此选项使用户无法在 Fireworks 中编辑 Photoshop 图层。不过，会保持图层组。

使用自定义首选参数 使用您在“首选参数”对话框中指定的自定义文件转换设置导入文件。（请参阅第 265 页的“[Photoshop 导入和打开首选参数](#)”。）

将 Photoshop 层拼合到单个图像 将 Photoshop 文件作为不带层的平面图像导入。转换的文件不保留任何单个对象。不透明度会保留，但是不可编辑。

- 4 如果使用“文件”>“导入”命令，您可以选择以下选项：

包括背景层 从图像的背景层导入对象。


导入到新文件夹 将图像导入一个新的带有“Photoshop 导入”标记的层文件夹。

- 5 如果使用“文件”>“打开”命令或将 Photoshop 文件拖到 Fireworks 中，您可以选择以下选项：

包括辅助线 将 Photoshop 辅助线保留在它们的原始位置。

将层转换为状态 将每个 Photoshop 图层组置于它自己的单个状态中。

关于从 Photoshop 中导入文本

 若要快速导入 Photoshop 文件中的特定文本，请直接将其复制到 Fireworks 中。复制的文本保留所有文本属性。

在导入包含文本的 Photoshop 文件时，Fireworks 会检查系统中是否有所需的字体。如果存在未安装的字体，Fireworks 会提示您替换这些字体或维持它们的外观。

如果 Photoshop 文件中的文本应用了 Fireworks 支持的效果，则在 Fireworks 中仍会应用这些效果。不过，由于 Fireworks 和 Photoshop 应用效果的方式不同，因此每个应用程序中的效果看起来可能不同。

当在 Fireworks 中打开或导入包含文本的 Photoshop 6 或 7 文件时，如果选定了“维持外观”选项，则会显示文本的缓存图像，因此其外观仍和在 Photoshop 中时相同。编辑文本后，实际文本将替换缓存图像。文本的外观可能与原始文本不同。但是，原始字体数据会存储在 PNG 文件中，以便您能够在安装了这些字体的系统上使用原始字体。

注：Fireworks 不能以 Photoshop 6 或 7 格式导出文本。如果编辑包含 Photoshop 6 或 7 文本的文档，然后将该文档重新导出到 Photoshop，则该文件将以 Photoshop 5.5 格式导出。但是，如果未对文本进行任何更改，文件将以 Photoshop 6 格式导出。

更多帮助主题

第 265 页的“[Photoshop 导入和打开首选参数](#)”

导入 / 导出 Photoshop 渐变

导入和导出后的渐变品质取决于渐变类型。渐变的颜色和不透明度可能也有轻微变化。

渐变	导入品质
线性	接近完美。
放射状	接近完美。
对称	接近完美。
菱形	大致匹配（映射为矩形）
角度	大致匹配（映射为圆锥形）

渐变	导出品质
线性	接近完美。
放射状	接近完美。
条状	接近完美。
矩形	大致匹配（映射为菱形）
圆锥形	大致匹配（映射为角度）
椭圆形	大致匹配（映射为放射状）
波纹	大致匹配（映射为放射状）
星爆	不完美的匹配（映射为形状渐变）
轮廓，光泽，波浪	不完美的匹配（映射为线性）

导入后维持“调整”图层的外观

导入包含调整图层的 PSD 文件时，导入之后维持各图层的外观。

- 1
- 在“首选项”对话框中，选择“Photoshop 导入 / 打开”。

- 2 选择“维持图层调整后的外观”。

维持图层调整后的外观

导入包含调整图层的 PSD 文件时，导入之后维持各图层的外观。确保在该对话框中选择“从首选项自定义设置”。

使用 Photoshop 滤镜和插件

可以在“动态滤镜”窗口或“滤镜”菜单中使用许多 Photoshop 及其它第三方滤镜和插件。

注：Photoshop 5.5 及早期版本的插件和滤镜受支持。有关详细信息，请参阅 http://www.fireworkszone.com/g-2-536_cn。Photoshop 6 或更高版本的插件和滤镜与 Fireworks 不兼容。

使用“首选参数”对话框启用 Photoshop 插件

- 1 请选择“编辑”>“首选参数”（在 Windows 中）或“Fireworks”>“首选参数”（在 Mac OS 中）。
- 2 单击“插件”类别。
- 3 选择 Photoshop 插件。
“选择文件夹”对话框会打开。
注：如果该对话框未打开，请单击“浏览”。
- 4 定位到安装 Photoshop 或其它滤镜和插件的文件夹，然后单击“选择”。
- 5 单击“确定”关闭“首选参数”对话框。
- 6 重新启动 Fireworks。

更多帮助主题

第 266 页的“[插件首选参数](#)”

使用“动态滤镜”窗口启用 Photoshop 插件

- 1 在画布上选择任何矢量对象、位图对象或文本块，然后在“属性”检查器中单击“滤镜”标记旁边的加号(+)图标。
- 2 从弹出菜单中选择“选项”>“查找插件”。
- 3 定位到安装 Photoshop 或其它滤镜和插件的文件夹，然后单击“选择”。如果出现一条消息，询问您是否要重新启动 Fireworks，请单击“确定”。
- 4 重新启动 Fireworks 以载入滤镜和插件。

注：或者，您可以将插件直接安装到 Fireworks Plug-ins 文件夹中。

将 Fireworks 图形放入 Photoshop 中

Fireworks 全面支持以 Photoshop (PSD) 格式导出文件。当导出到 Photoshop 中的 Fireworks 图像在 Fireworks 中作为其它 Photoshop 图形重新打开时，它保持原来的可编辑性。Photoshop 用户可以在 Fireworks 中处理图形，然后继续在 Photoshop 中编辑。



可以使用“PSD 保存”扩展将 Fireworks 文档中的页面和状态快速导出为单独的 PSD 文件。可以从以下位置获得该扩展

http://www.adobe.com/go/learn_fw_psdsave_cn

以 Photoshop 格式导出文件

1 选择“文件”>“另存为”。

2 命名您的文件，然后从“另存为”菜单中选择“Photoshop PSD”。

3 若要指定对象、效果和文本的预设导出设置，请单击“选项”。然后，从“设置”菜单中选择下面的预设。

维持可编辑性优先于外观 将对象转换为层、保持效果的可编辑性并将文本转换为可编辑的 Photoshop 文本层。如果打算在 Photoshop 中充分编辑图像并且不需要保持 Fireworks 图像的确切外观，请选择此选项。

维持 Fireworks 外观 将每个对象转换为一个单独的 Photoshop 图层，同时效果和文本变为不可编辑。如果既要在 Photoshop 中保持对 Fireworks 对象的控制，又要保持 Fireworks 图像的原始外观，请选择此选项。

较小 Photoshop 文件 将每一层拼合成一个完全渲染的图像。如果导出一个包含大量 Fireworks 对象的文件，请选择此选项。

自定义 使您可以为对象、效果和文本选择具体的设置。

4 单击“保存”导出 Photoshop 文件。

注：Photoshop 5.5 及更低版本无法打开包含的层数多于 100 的文件。如果即将导出的 Fireworks 文档所包含的对象超过 100 个，则必须删除或合并对象。

自定义 Photoshop 导出设置

1 在“另存为”对话框中，选择“Photoshop PSD”作为文件类型，然后单击“选项”。

2 从“设置”弹出菜单中，选择“自定义”。

3 从“对象”弹出菜单中，选择下列选项之一：

转换为 Photoshop 层 将各个 Fireworks 对象转换为 Photoshop 图层，并将 Fireworks 蒙版转换为 Photoshop 图层蒙版。

平面化每个 Fireworks 层 将每个单独 Fireworks 层上的所有对象平面化，并且每个 Fireworks 层将变为 Photoshop 中的一个层。选择此选项后，将失去在 Photoshop 中编辑 Fireworks 对象的能力。还会失去与 Fireworks 对象相关的功能，如混合模式。

4 在“效果”弹出菜单中，选择下列选项之一：

维持可编辑性 将 Fireworks 动态滤镜转换为 Photoshop 中相应的效果。如果 Photoshop 中不存在这样的效果，则会被丢失。

渲染效果 将效果平面化为它们的对象。选择此选项后，将保留效果的外观，但不能在 Photoshop 中编辑效果。

5 在“文本”弹出菜单中，选择下列选项之一：

维持可编辑性 将文本转换为可编辑的 Photoshop 图层。Photoshop 不支持的文本格式将会丢失。

渲染文本 将文本转换为图像对象。选择此选项后，将保留文本的外观，但不能编辑它。

与 Director 一起使用

Fireworks 可以将图形和交互内容导出到 Director® 中。这使 Director 用户可以在不降低品质的情况下使用 Fireworks 的优化工具和图形设计工具。

- 导出过程保留图形的行为和切片。
- 可以用变换图像导出切片图像

注：Director HTML 样式不支持弹出菜单代码。

将 Fireworks 文件放入 Director 中

Director 可以从 Fireworks 中导入平面化图像，如 JPEG 和 GIF 图像。它也可以导入具有透明度的 32 位 PNG 图像。对于切片内容、交互内容和动画内容，Director 可以导入 Fireworks HTML。

有关导出平面化 Fireworks 图像（如 JPEG 和 GIF 图像）的信息，请参阅“Fireworks 帮助”。

导出具有透明度的 32 位 PNG 文件

- 1 在 Fireworks 中，选择“窗口”>“优化”，将导出文件格式更改为 PNG 32，并将“色版”设置为透明。
- 2 选择“文件”>“导出”。
- 3 从“保存类型”弹出菜单中选择“仅图像”。
- 4 命名并存储文件。

将分层和切片的 Fireworks 内容导出到 Director

通过将 Fireworks 切片导出到 Director，可以导出切片内容和交互内容，如按钮和变换图像。通过将层导出到 Director，可以导出动画等分层 Fireworks 内容。

- 1 在 Fireworks 中，选择“文件”>“导出”。
- 2 在“导出”对话框中键入文件名并选择一个目标文件夹。
- 3 从“另存为”弹出菜单中选择“Director”。
- 4 选择一个源选项。

Fireworks 层 导出文档中的每一层。如果导出的是分层内容或动画，请选择此选项。

Fireworks 切片 导出文档中的切片。如果导出的是切片内容或交互内容（如变换图像和按钮），请选择此选项。

- 5 若要自动裁剪导出的图像以适合每种状态上的对象，请选择“修剪图像”。
- 6 选择“将图像放入子文件夹”为图像选择文件夹。

将平面化 Fireworks 图像导入到 Director 中

- 1 在 Director 中选择“文件”>“导入”。
- 2 定位到所需的文件，然后单击“导入”。
- 3 （可选）更改“图像选项”对话框中的选项。有关每个选项的信息，请参阅使用 Director。
- 4 单击“确定”，在造型中将导入的图形显示为位图。

导入分层的、切片的或交互的 Fireworks 内容

- 1 在 Director 中，选择“插入”>“Fireworks”>“Fireworks HTML 中的图像”。

注：此菜单命令的位置和名称可能因 Director 的版本而异。

- 2 找到导出的用于 Director 的 Fireworks HTML 文件。
- 3 （可选）更改“打开 Fireworks HTML”对话框中的选项。

颜色 指定导入图形的色阶。如果图形具有透明度，请选择 32 位颜色。

注册 设置导入图形的注册点。

将变换图像行为导入为 Lingo 将 Fireworks 行为转换为 Lingo 代码。

导入到 Score 中 在导入时将造型成员放到 Score 中。

- 4 单击“打开”。

Fireworks HTML 文件中的图形和代码随即导入。

注：如果导入的是 Fireworks 动画，请拖动 Director 中的关键状态，根据需要补偿每个导入层的时间设定。

在 Fireworks 中编辑 Director 造型成员

更多帮助主题

第 266 页的“[启动和编辑首选参数](#)”

启动 Fireworks 以编辑 Director 造型成员

- 1 在 Director 中，右键单击（在 Windows 中）或按住 Control 并单击（在 Mac OS 中）“造型”窗口中的图形。
- 2 从弹出菜单中选择“启动外部编辑器”。

注：若要将 Fireworks 设置为位图图形的外部编辑器，请在 Director 中选择“文件”>“首选参数”>“编辑器”，然后设置 Fireworks。

文件将在 Fireworks 中打开，文档窗口的顶部会指示您编辑的是 Director 中的文件。

- 3 进行更改，完成后单击“完成”。

Fireworks 将新图形导出到 Director。

使用启动和编辑集成功能可以对 Director 造型成员进行更改，方法是启动 Fireworks 以从 Director 中编辑它们。也可以从 Director 中启动 Fireworks 以优化造型成员。

在 Director 中优化造型成员

从 Director 中启动 Fireworks 以预览对选定造型成员进行的优化更改。

- 1 在 Director 的“造型”窗口中选择造型成员，并单击“属性”检查器“位图”选项卡上的“在 Fireworks 中优化”。
- 2 在 Fireworks 中，更改优化设置。
- 3 完成后单击“更新”。如果出现“MIX 编辑”对话框，单击“完成”。

与 Adobe XMP 共享图像元数据

Adobe XMP（可扩展元数据平台）使您能够将文件信息添加到保存的 PNG、GIF、JPEG、Photoshop 和 TIFF 文件中。XMP 有助于 Adobe 应用程序之间元数据的交换，如作者、版权和关键字。

- 1 选择“文件”>“文件信息”
- 2 请执行下列任一操作：
 - 若要添加元数据，请参阅第 247 页的“[使用“文件信息”对话框添加元数据](#)”。
 - 若要创建新的元数据类别，请参阅第 248 页的“[使用元数据模板](#)”。
 - 若要从现有 XML 文件导入元数据，请参阅第 249 页的“[将元数据导入文档中](#)”。

使用“文件信息”对话框添加元数据

“文件信息”对话框可显示相机数据、其它文件属性、编辑历史记录、版权及作者信息。“文件信息”对话框还可显示自定义的元数据面板。可以在“文件信息”对话框中直接添加元数据。如果选择多个文件，该对话框会显示每个文本字段的不同值的存放位置。不管在字段中输入任何信息，都将替换现有的元数据并将新值应用于所有选定文件。

注：还可以在“元数据”面板、“内容”面板的某些视图中以及通过将指针放在“内容”面板中的缩略图上来查看元数据。

- 1 选择一个或多个文件。
- 2 选择“文件”>“文件信息”。
- 3 从该对话框顶部的选项卡中选择以下任何选项：



请使用向右或向左箭头滚动选项卡，或者单击向下箭头并选择列表中的类别。

说明 可以在此处输入有关文件的文档信息，例如可用于搜索文档的文档标题、作者、说明和关键字。若要指定版权信息，请从“版权状态”弹出菜单中选择“受版权保护”。然后输入版权所有者、说明文本和拥有该版权的个人或公司的 URL。

IPTC 包括四个部分：“IPTC 内容”描述图像的可视内容。“IPTC 联系人”列出摄影师的联系信息。“IPTC 图像”列出图像的描述性信息。“IPTC 状态”列出工作流程和版权信息。

相机数据 包括两个部分：“相机数据 1”显示有关拍照所用相机和设置的只读信息，例如制造商、型号、快门速度和光圈。“相机数据 2”列出有关照片的只读文件信息，包括像素尺寸和分辨率。

视频数据 列出有关视频文件的信息，包括视频的帧宽度和高度，并且可以输入磁带名称和场景名称等信息。

音频数据 可以输入有关音频文件的信息，包括标题、艺术家、比特率和循环设置。

手机 SWF 列出有关手机媒体文件的信息，包括标题、作者、描述和内容类型。

类别 可以根据美联社的分类输入信息。

来源 可以输入可用于新闻发布的文件信息，包括创建文件的时间和地点、传输信息、特别说明以及摘要信息。

DICOM 列出 DICOM 图像的患者、检验、系列和设备信息。

历史记录 显示用 Adobe Photoshop 保存的图像的 Photoshop 历史日志信息。只有安装 Adobe Photoshop 后，才会显示“历史记录”选项。

Illustrator 可以对打印、Web 或移动输出应用文档设置。

高级 使用命名空间和属性（如文件格式及 XMP、Exif 和 PDF 属性），显示用于存储元数据的字段和结构。

原始数据 显示有关文件的 XMP 文本信息。

- 4 键入信息以添加到显示的任何字段。
- 5 单击“确定”以应用更改。

使用元数据模板

可以在 Adobe Bridge 中，使用“创建元数据模板”命令创建新的元数据模板。还可以在“文件信息”对话框中修改元数据，并将它另存为具有 .xmp 文件扩展名的文本文件。可以将 XMP 文件与其他用户共享或者将它们应用于其它文件。

可以将元数据保存到一个模板中，该模板可用在 Adobe InDesign 文档中和其它用支持 XMP 的软件创建的文档中填充元数据。您创建的模板存储在一个能够由支持 XMP 的所有软件访问的共享位置中。



若要查看您的 XMP 模板，请打开“文件信息”对话框，单击“导入”按钮，然后选择“显示模板文件夹”。

创建元数据模板

- 1 执行下列操作之一：
 - 选择“工具”>“创建元数据模板”。
 - 从“元数据”面板菜单中选择“创建元数据模板”。
- 2 在“模板名称”框中输入一个名称。

- 3 从“创建元数据模板”对话框中的字段中选择要包括在模板中的元数据，然后在相应的框中输入元数据的值。

注：如果您选择了一个元数据选项并将相应的框留空，Adobe Bridge 会在您应用该模板时清除现有的元数据。

- 4 单击“保存”。

在“文件信息”对话框中将元数据另存为 XMP 文件

- 1 选择“文件”>“文件信息”。
- 2 在对话框底部的弹出菜单中选择“导出”。
- 3 键入文件名，为文件选择位置，然后单击“保存”。

显示或删除元数据模板

- 1 若要在 Windows 资源管理器 (Windows) 或 Finder (Mac OS) 中显示元数据模板，请执行下列任一操作：
 - 选择“工具”>“创建元数据模板”。在“创建元数据模板”对话框的右上角中单击弹出菜单，然后选择“显示模板文件夹”。
 - 选择“文件”>“信息”。在“文件信息”对话框的底部单击弹出菜单，然后选择“显示模板文件夹”。
- 2 选择要删除的模板并按“删除”，或者将该模板拖到回收站（在 Windows 中）或垃圾桶（在 Mac OS 中）。

将元数据模板应用于 Adobe Bridge 中的文件

- 1 选择一个或多个文件。
- 2 从“元数据”面板菜单或“工具”菜单中选择下列任一命令：
 - “附加元数据”，后跟模板的名称。此命令仅在当前文件中不存在任何元数据值或属性时，才应用模板元数据。
 - “替换元数据”，后跟模板的名称。此命令将文件中任何现有的元数据完全替换为模板中的元数据。

编辑元数据模板

- 1 请执行下列任一操作：
 - 选择“工具”>“编辑元数据模板”，后跟模板的名称。
 - 从“元数据”面板菜单中选择“编辑元数据模板”，后跟模板的名称。
- 2 在所有的相应框中输入元数据的新值。
- 3 单击“保存”。

将元数据导入文档中

- 1 选择一个或多个文件。
- 2 选择“文件”>“文件信息”。
- 3 在对话框底部的弹出菜单中选择“导入”。

注：您必须先存储元数据模板，然后才能从模板导入元数据。
- 4 指定要导入数据的方式：

清除现有属性并替换为模板属性 将文件中的所有元数据替换为 XMP 文件中的元数据。

保留原始元数据，但从模板中替换匹配的属性 仅替换在模板中具有不同属性的元数据。

保留原始元数据，但从模板中附加匹配的属性（默认）仅在当前文件中不存在任何元数据值或属性时，才应用模板元数据。
- 5 单击“确定”。

- 6 定位到 XMP 文本文件，然后单击“打开”。

在移动模拟器中预览 Fireworks 文档

可以在“设备中心”的各种移动模拟器中预览 Fireworks 文档。“设备中心”随 Fireworks 一起自动安装。

在“设备中心”中预览 Fireworks 文档

- 1 创建要在 Fireworks 中预览的文档。还可以创建具有一组页面的文档并且单独预览每个页面。

- 2 选择“文件”>“在设备中心中预览”。

- 3 在“设备中心”中，预览“测试设备”面板中列出的各个设备的文档。

页面的背景颜色用作预览期间的背景颜色。如果将背景设置为透明，则预览期间的背景颜色显示为白色。

预览文档时使用“设备中心”的各个选项。

基于所选的移动设备创建 Fireworks 文档

为某个特定移动设备创建文档时使用下列过程。

- 1 选择“文件”>“设备中心”。

- 2 在“设备中心”窗口的“测试设备”面板中，选择要为其创建 Fireworks 文档的设备。

注：如果要创建一个 Fireworks 文档，而该文档的大小与指定的移动面板大小稍有不同，请选择“使用自定义大小”。根据需要修改值。

- 3 单击“创建”。

- 4 在 Fireworks 中打开具有所选大小的文档。

基于所选的移动设备创建 Fireworks 文档

为一组具有相同尺寸的移动设备创建文档时使用以下过程。

- 1 选择“文件”>“设备中心”。

- 2 在“设备中心”窗口的“测试设备”面板中，选择要为其创建 Fireworks 文档的设备。

注：选择不同大小的设备时，“设备中心”会创建包含相似大小的设备的组。在“匹配的大小预设”面板中显示这些组。

- 3 在“匹配的大小预设”面板中，选择要为其创建 Fireworks 文档的组。

- 4 单击“创建”。

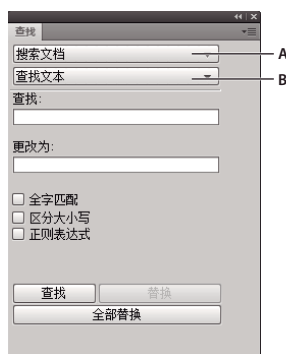
- 5 在 Fireworks 中打开具有所选大小的文档。

第 19 章：任务自动化

Adobe® Fireworks® 能够自动化和简化进行 Web 开发所必需的许多耗时的绘制、编辑和文件转换任务。

查找和替换

- “查找和替换”功能可帮助您搜索和替换元素，如文本、URL、字体和颜色。该功能可以搜索当前文档或多个文件。
- “查找和替换”仅适用于 Fireworks PNG 文件或包含矢量对象的文件（如 Adobe FreeHand® 和 Adobe Illustrator® 文件）。



查找面板

A. “搜索”选项 B. “查找”选项

查找和替换正则表达式

以下示例阐明了正则表达式查找和替换的用法。

示例 1

- 1 在文本对象中键入 K2Editor。
- 2 选择“编辑”>“查找和替换”。
- 3 选择“正则表达式”。
- 4 在“查找”中，输入 (W+)Editor。
- 5 在“替换”中，输入 \$lsoft。
- 6 单击“全部替换”。

单词 K2Editor 将更改为 K2Soft。

示例 2

- 1 在文本对象中键入 IndyCar=3500:WRCar=2000。
- 2 在“查找和替换”对话框中，搜索 `(\w{4})(\w{3})=\d+:\w+\d=\d+\d`
将搜索到字符串 IndyCar=3500:WRCar=2000。

选择搜索源

- 1 打开文档。
- 2 执行下列操作之一以打开“查找”面板：
 - 选择“窗口”>“查找”。
 - 选择“编辑”>“查找和替换”。
 - 按 Ctrl+F（在 Windows 中）或 Command+F（在 Mac OS 中）。

注：如果选择的文件已锁定或已从 Adobe Dreamweaver® 站点存回，则会提示您在继续之前解锁文件或将它们取出。

- 3 从“搜索”弹出菜单中，选择一个搜索源。
- 4 从“查找”弹出菜单中，选择要搜索的属性。为所选“查找”属性设置选项。
- 5 选择一个查找和替换选项。

注：将对象放在多个文件中会自动保存这些文件，而且无法撤消。

为在多个文件中执行的查找和替换操作设置选项

在多个文件中查找和替换时，可以确定在搜索之后 Fireworks 如何处理多个打开的文件。

- 1 从“查找”面板的“选项”菜单中选择“替换选项”。
- 2 选择“保存并关闭文件”以便在查找和替换之后保存并关闭每个文件。

只有最初的活动文档仍然处于打开状态。

注：如果“保存并关闭”处于禁用状态，并且您正在对大量文件进行批处理，则 Fireworks 可能会因内存不足而取消批处理操作。

- 3 选择“备份原始文件”选项：

无备份 进行查找和替换，但不备份原始文件。更改后的文件将替换原始文件。

覆盖现有备份 对于在查找和替换期间更改的每个文件，仅创建和存储一个备份副本。如果执行其它查找和替换操作，则前一个原始文件总是替换该备份副本。备份副本存储在名为 **Original Files** 的子文件夹中。

增量备份 保存查找和替换期间更改的文件的所有备份副本。原始文件将被移动到我当前文件夹的 **Original Files** 子文件夹中，并且每个文件名都追加一个递增的数字。如果执行更多的查找和替换操作，则原始文件将被复制到 **Original Files** 文件夹中，并且该文件的文件名中将增加到下一个更大的数字。例如，对于名为 **Drawing.png** 的文件，第一次查找和替换时，备份文件被命名为 **Drawing-1.png**。第二次查找和替换时，备份文件被命名为 **Drawing-2.png**，依此类推。

- 4 单击“确定”。

查找和替换文本

- 1 从“查找”面板的第二个弹出菜单中选择“查找文本”。
- 2 输入要搜索的文本。
- 3 输入替换文本。
- 4 （可选）选择要进一步定义搜索的选项。

查找和替换字体

- 1 从“查找”面板的第二个弹出菜单中选择“查找字体”。
- 2 选择要查找的字体和字型。



可以通过最小和最大字号来限制搜索。

- 3 指定要用作替换格式的字体、字体样式和字号。

查找和替换颜色

- 1 从“查找”面板的第二个弹出菜单中选择“查找颜色”。
- 2 从“应用到”弹出菜单中选择一项可确定如何应用查找到的颜色：

填充和笔触 对填充和笔触颜色都进行查找和替换

所有属性 查找和替换填充、笔触和效果颜色

填充 查找和替换填充颜色（图案填充内的颜色除外）

笔触 仅查找和替换笔触颜色

效果 仅查找和替换效果颜色

查找和替换 URL

- 1 从“查找”面板的第二个弹出菜单中选择“查找 URL”。
- 2 输入要搜索的 URL。
- 3 输入替换 URL。
- 4 （可选）选择要进一步定义搜索的选项：

正则表达式 在搜索期间按条件匹配单词或数字的部分

查找和替换非网页安全色

有关详细信息，请参阅第 208 页的“[优化 GIF、PNG、TIFF、BMP 和 PICT 文件](#)”。

如果一种颜色在 Mac OS 和 Windows 平台上都显示为相同的颜色，则这种颜色是网页安全色。非网页安全色是没有包括在网页 216 色调色板中的颜色。

- ❖ 从“查找”面板的“查找”弹出菜单中选择“查找非网页 216 色”。



“查找非网页 216 色”不会查找或替换图像对象内的像素。

批处理

批处理是自动转换一组图形文件的一种简便方法。使用以下任一批处理选项：

- 将所选文件转换为其它格式。
- 使用不同的优化设置将所选文件转换为相同的格式。
- 缩放导出的文件。
- 查找和替换文本、颜色、URL、字体和非网页 216 色。
- 使用添加前缀、添加后缀、替换子字符串和替换空白的任意组合来重命名文件组。
- 对所选文件执行命令。

有关详细信息，请参阅第 258 页的“[指定备份文件的保存位置](#)”。

批处理工作流程

1 选择“文件”>“批处理”，然后选择要处理的文件。

- 文件可以来自不同的文件夹。
- 当前打开的文档可以包括在批次中。
- 可以保存批处理脚本，以便日后在无需添加任何文件的情况下使用。

注：如果选择的文件已锁定或已从 Dreamweaver 站点存回，则会提示您在继续之前解锁文件或将它们取出。

2 通过在“批处理”（在 Windows 中）或“批处理”（在 Mac OS 中）对话框中单击选择要添加或删除的文件：

增加 将所选的文件和文件夹添加到要进行批处理的文件列表中。如果选定了一个文件夹，则将该文件夹中所有有效的、可读取的文件都添加到批处理中。

注：有效文件为已经创建、命名并保存的文件。如果最新的文件版本尚未保存，系统会提示您保存它，然后就可以继续进行批处理。如果不保存该文件，则整个批处理将结束。

添加全部 将当前所选文件夹中的所有有效文件都添加到要进行批处理的文件列表中。

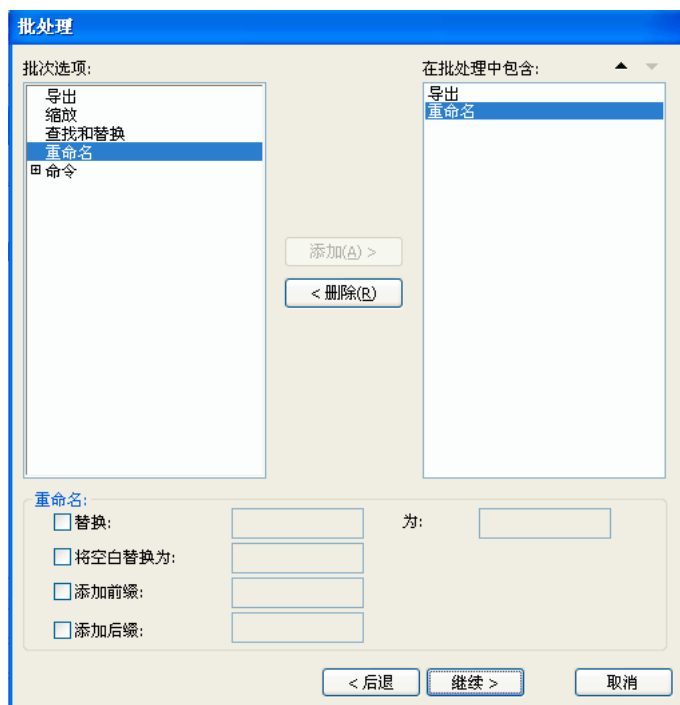
删除 从要进行批处理的文件列表中删除所选文件。

3 若要添加当前已打开的所有文件，请选择“包含当前打开的文件”。

这些文件不会出现在要进行批处理的文件列表中，但它们包含在处理中。

4 单击“下一步”，然后执行下面的一种或两种操作：

- 若要向批处理中添加任务，请在“批处理选项”列表中选择该任务，然后单击“添加”。



- 若要对列表重新排序，请选择“在批处理中包含”列表中的任务，然后单击向上和向下箭头按钮。

注：导出和重命名操作总是最后执行，其它任务则按照其显示顺序执行。

5 若要查看任务的额外选项，请在“在批处理中包含”列表中选择任务。

6 为每个额外的选项选择相应的设置。若要从列表中删除任务，请单击“删除”。

7 单击“下一步”。

8 选择用于保存已处理文件的选项：

备份 为原始文件选择备份选项。

保存脚本 保存批处理设置以供将来使用。

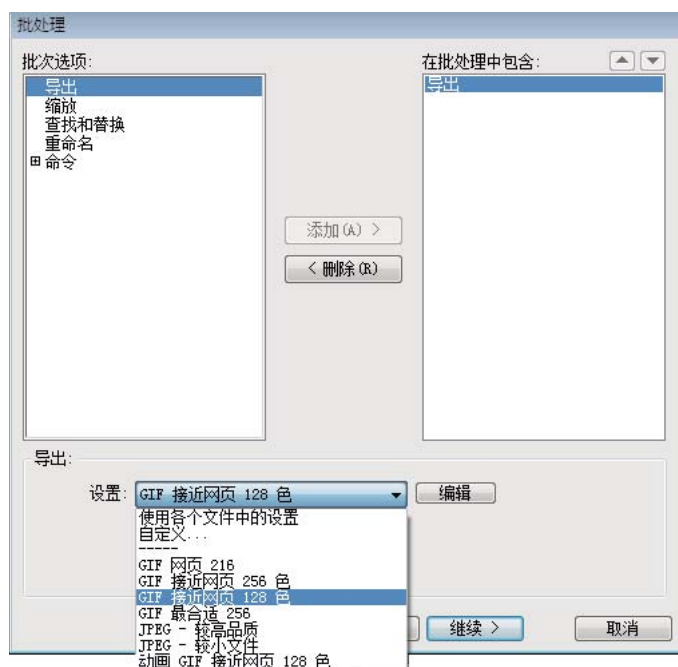
批次输出 执行批处理。

在批处理结束时，系统将提示您是否有已添加到批次中的文件尚未处理。

注：在批处理过程中会创建一个名为 **FireworksBatchLog.txt** 的日志文件。该日志文件位于以下位置：

- \Documents and Settings\< 用户名 >\Application Data\Adobe\Fireworks CS5\FireworksBatchLog.txt (Windows XP)
- \Users\< 用户名 >\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS5\FireworksBatchLog.txt (Windows Vista)
- /Users/< 用户名 >/Library/Application Support/Adobe/Fireworks CS5/FireworksBatchLog.txt (Mac OS)

在批处理期间更改优化设置



- 1 从“批处理选项”列表中选择“导出”，然后单击“增加”。
- 2 从“设置”弹出菜单的下列选项中进行选择，然后单击“确定”：
 - 选择“使用各个文件中的设置”可以在批处理期间保持各个文件上一次的导出设置。例如，对由 GIF 文件和 JPEG 文件组成的文件夹进行批处理时，产生的文件仍然是 GIF 文件和 JPEG 文件。Fireworks 在导出每个文件时都使用原始的调色板和压缩设置。
 - 选择“自定义”或单击“编辑”可以更改“图像预览”对话框中的设置。
 - 选择一种预设的导出设置，如“GIF 网页 216 色”或“JPEG - 较高品质”。所有文件都将转换为此设置。

在批处理期间更改文件名

- 1 从“批处理选项”列表中选择“重命名”，然后单击“增加”。
- 2 指定“批处理”对话框底部的“重命名”选项：

替换为 允许用您指定的其它字符替换每个文件名中的字符，或者从每个文件名中删除字符。例如，如果您原有的文件名是 Temp_123.jpg、Temp_124.jpg 和 Temp_125.jpg，您可以将“Temp_12”替换为“Birthday”，从而将文件名更改为 Birthday3.jpg、Birthday4.jpg 和 Birthday5.jpg。

将空白替换为 允许用您指定的一个或几个字符替换文件名中存在的空白，或者从每个文件名中删除所有空白。例如，名为 Pic nic.jpg 和 Slap stick.jpg 的文件可以更改为 Picnic.jpg 和 Slapstick.jpg，或 Pic-nic.jpg 和 Slap-stick.jpg。

添加前缀 允许输入要添加到文件名开头的文本。例如，如果输入“night_”，则在对文件 Sunrise.gif 进行批处理时，它将被重命名为 night_Sunrise.gif。

添加后缀 允许输入要添加到文件名末尾（在文件扩展名之前）的文本。例如，如果输入“_day”，则在对文件 Sunset.gif 进行批处理时，它将被重命名为 Sunset_day.gif。

注：对于每个更改的文件名，您可以执行“替换”、“替换空白”、“添加前缀”和“添加后缀”的任意组合。例如，您可以同时把“Temp”替换为“Party”、删除所有空白并添加前缀和后缀。

- 3 单击“下一步”以继续进行批处理。

在批处理期间缩放图形


- 1 从“批处理选项”列表中选择“缩放”，然后单击“增加”。

- 2 在“缩放”弹出菜单中选择一个缩放选项：

无缩放 导出文件并且不进行任何缩放

缩放到大小 将图像缩放到指定的确切宽度和高度

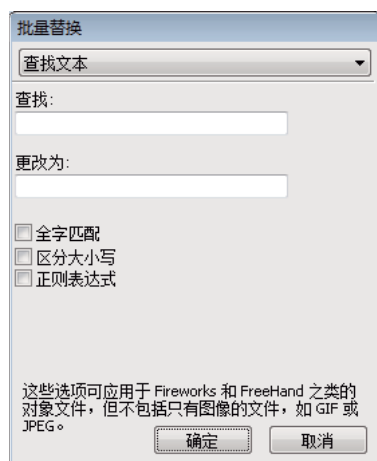
缩放 to 匹配区域 使图像按比例缩放以适合您指定的最大宽度和高度范围

 使用“缩放 to 匹配区域”可将一组图像转换为大小统一的缩略图图像。

缩放 to 百分比 按百分比缩放图像

- 3 （可选）如果您选择“缩放 to 匹配区域”，则同时选择“只缩放当前大于目标大小的文档”选项。

在批处理期间查找和替换



“批量替换”只影响下列文件格式：Fireworks PNG、Illustrator 和 FreeHand。“批量替换”不影响 GIF 和 JPEG 格式。

- 1 从“批处理选项”列表中选择“查找和替换”，然后单击“增加”。
- 2 单击“编辑”。
- 3 选择要查找和替换的属性的类型。
- 4 在“查找”框中输入或选择要查找的特定元素。
- 5 在“更改为”框中输入或选择要替换的特定元素。
- 6 单击“确定”存储“查找和替换”设置。
- 7 单击“下一步”以继续进行批处理。

使用命令进行批处理

注：Commands 文件夹的确切位置因系统而异。还取决于允许面板仅供用户配置文件使用还是可供所有用户使用。

Command Panels 文件夹位于 Fireworks 应用程序文件夹中的 Configuration 文件夹内，并且同时位于特定于用户的 Fireworks 配置文件夹中。

在批处理期间执行 JavaScript 命令

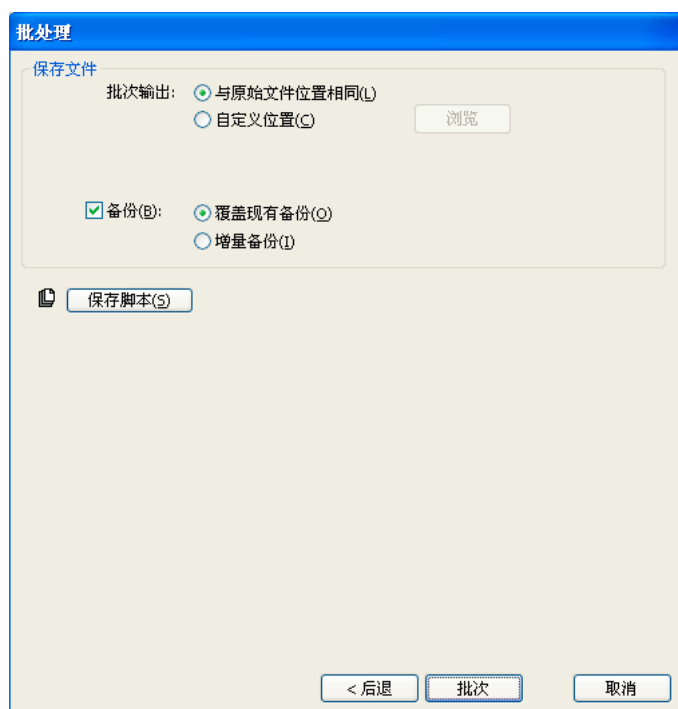
注：不能对这些命令进行编辑。

- 1 单击“批处理选项”列表中“命令”选项旁边的“加号(+)”按钮（在 Windows 中）或三角形（在 Mac OS 中），以查看可用的命令。
- 2 选择一个命令，然后单击“增加”将其添加到“在批处理中包含”列表中。

注：在批处理期间某些命令不起作用。请选择在文档中起作用而又不要求选择任何对象的命令。

指定备份文件的保存位置

文件的备份副本放在 Original Files 子文件夹中，该子文件夹与每个原始文件处于同一文件夹中。



- 1 选择批处理输出的位置。
- 2 选择“备份”以设置备份选项。
- 3 选择文件备份方式：

覆盖现有备份 覆盖以前的备份文件。

增量备份 保留所有备份文件的副本。在运行新的批处理时，将在新的备份副本文件名的末尾追加一个数字。

注：如果取消选中“备份”，则在文件名相同时，以相同文件格式运行批处理会覆盖原始文件。不过，以不同文件格式运行批处理会创建一个文件，并且不会移动或删除原始文件。

将批处理保存为脚本

将脚本保存到硬盘上的 **Commands** 文件夹即会将它添加到 **Fireworks** 中的“命令”菜单。

创建批处理脚本

1 单击“保存脚本”以创建批处理脚本。

2 输入脚本的名称和保存位置。

注：此文件夹的确切位置因具体情况而异。**Commands** 文件夹位于 **Fireworks** 应用程序文件夹中的 **Configuration** 文件夹内，并且同时位于特定于用户的 **Fireworks** 配置文件夹中。

3 单击“保存”。

运行批处理脚本

1 执行下列操作之一：

- 在 **Fireworks** 中，选择“命令”>“运行脚本”。
- 在 **Fireworks** 的外面，双击硬盘上的脚本文件名。

2 选择一个脚本并单击“打开”。

拖放常用脚本

1 保存脚本。

2 执行下列操作之一：

- 将脚本文件图标拖动到 **Fireworks** 桌面图标上。
- 将脚本文件图标拖到一个打开的 **Fireworks** 文档中。

注：将多个脚本文件和多个图形文件拖动到 **Fireworks** 中将每个脚本运行一次从而多次处理图形文件。

扩展 Fireworks

功能扩展是指添加到 **Fireworks** 功能中的命令脚本、命令面板、库、滤镜、图案、纹理或自动形状。**Fireworks** 附带了 **Adobe Extension Manager**，使您能够轻松地安装、管理和删除功能扩展。默认功能扩展的集合出现在“命令”菜单中。

如果您精通 **JavaScript**，则可以创建自己的 **Fireworks** 功能扩展。还可以使用“**Fireworks 跨产品通信架构**”以允许 **ActionScript™** 和 **C++** 应用程序控制 **Fireworks**。有关详细信息，请参阅“扩展 **Fireworks** 帮助”。

在安装或创建功能扩展时，请注意以下几点：

- 在安装了功能扩展或创建了自定义命令后，**Fireworks** 会将其放在“命令”菜单中。
- 第三方功能扩展存储在 **Fireworks** 应用程序文件夹内 **Configuration** 文件夹的子文件夹中。
- 在 **Command Panels** 文件夹中存储为 **SWF** 文件的命令在“窗口”菜单中显示为面板。
- 使用“历史记录”面板创建和保存的命令存储在用户的 **Commands** 文件夹中。

- 有关扩展 Fireworks 的详细信息，请参阅 Extension Manager 帮助并访问 Fireworks Exchange，网址是 www.adobe.com/go/learn_fw_exchange_cn。

从 Fireworks 中打开 Extension Manager

❖ 执行下列操作之一：

- 选择“命令”>“管理扩展功能”。
- 选择“帮助”>“管理扩展功能”。

为资源创建 MXP 文件

- 1 创建 MXI 文件。您可以使用 Adobe Extension Manager CS5 文件夹中的 MXI 文件副本作为模板。若要获取 MXI 示例文件，请至 Adobe Fireworks CS5 安装所在位置，即可找到 Configuration 文件夹中的 MXI 文件。
- 2 在 <files> 标记中，执行以下操作：
 - a 在 <filename> 属性中，指定本地表示的文件名称并且必须在 MXP 中打包。
 - b 在 <destination> 属性中，指定文件必须在用户计算机上安装的位置。
- 3 选择“命令”>“管理扩展功能”。
- 4 在 Adobe 扩展管理器中，选择“文件”>“打包 MXP 扩展功能”。
- 5 选择 MXI 文件。
- 6 为 MXP 文件指定位置。
- 7 双击在指定位置创建的 MXP 文件。MXI 文件中提及的文件都将添加到该文件中的指定位置。

例如，如果要将 STL 文件集添加到 Fireworks，则在 MXI 文件中为 STL 文件指定的位置为 \$Fireworks\First Run\Styles。在运行使用 MXI 文件创建的 MXP 文件时，STL 文件会安装在该位置。该样式在关闭并重新打开应用程序之后，可以通过使用 Fireworks 中的“样式”面板进行访问。

撰写脚本

使用“历史记录”面板撰写脚本

“历史记录”面板记录在使用 Fireworks 时所执行步骤的列表。每个步骤都单独一行存储在“历史记录”面板上，并且最近的步骤排在最前面。默认情况下，该面板记录 20 个步骤。不过可以随时更改此值。

可以将“历史记录”面板中的步骤组保存为可以重用的命令。由于保存的命令并不特定于文档，因此可以将它们用在任何 Fireworks 文档中。

保存的命令以 JSF 文件的形式存储在特定于用户的 Fireworks 配置文件夹内的 Commands 文件夹中。

可以随时执行已记录的命令或在“历史记录”面板中选择的动作。

将步骤保存为命令以供重用

- 1 选择要保存为命令的步骤：
 - 单击某个步骤，然后按住 Shift 并单击另一步骤，可选择要保存为命令的步骤范围。
 - 按住 Ctrl 单击（在 Windows 中）或者按住 Command 单击（在 Mac OS 中）以选择不连续的步骤。
- 2 单击“历史记录”面板底部的“将步骤保存为命令”按钮。

- 3 输入命令的名称，然后单击“确定”。

撤消或重复步骤

❖ 执行下列操作之一：

- 将面板上的“撤消标记”向上拖动到希望撤消或重复的最后一步。
- 在“历史记录”面板的左侧沿“撤消标记”轨迹单击。

注：已撤消的步骤仍保留在“历史记录”面板中，但以灰色高亮显示。

更改“历史记录”面板记录的步骤数

- 1 选择“编辑”>“首选参数”（在 Windows 中）或选择“Fireworks”>“首选参数”（在 Mac OS 中）。
- 2 更改“撤消步骤”中的值。

注：步骤越多，需要的计算机内存也越多。

清除所有步骤

❖ 从“历史记录”面板的“选项”菜单中选择“清除历史记录”。

清除步骤会释放内存和磁盘空间。不能从已经清除的步骤中撤消编辑操作。

重放已保存的命令

- 1 如果需要，请选择一个或多个对象。
- 2 从“命令”菜单中选择命令。

重放所选步骤

- 1 选择一个或多个对象。
- 2 在“历史记录”面板中选择步骤。
- 3 单击“历史记录”面板底部的“重放”按钮。

带 X 标记的步骤是不可重复的，因此不能回放。分隔线指示选择了不同的对象。用跨分隔线的步骤创建的命令会产生不可预测的结果。

将所选步骤应用于多个文档中的对象

- 1 选择步骤范围。
- 2 单击“将步骤复制到剪贴板”按钮。
- 3 选择任一 Fireworks 文档中的一个或多个对象。
- 4 选择“编辑”>“粘贴”。

重复上一步骤

❖ 选择“编辑”>“重复命令脚本”。

关于使用 JavaScript 撰写脚本

若要减缓某些重复性任务的单调乏味性，请在文本编辑器中编写将在 Fireworks 中运行的自定义 JavaScript。通过 JavaScript，您可以控制 Fireworks 中几乎每一个命令或设置。由于 Dreamweaver 也使用 JavaScript，因此可以编写用来从 Dreamweaver 控制 Fireworks 的脚本。

有关 JavaScript API 的文档，请参阅“扩展 Fireworks”。

用 Flash 创建命令和面板

若要创建自己的 Fireworks 命令或面板，请使用 Adobe Flash® 创建包含 JavaScript 代码的 SWF 影片。将那些用作命令的影片存储在硬盘上的 Commands 文件夹中。将那些用作面板（例如，“对齐”面板）的影片存储在 Command Panels 文件夹中。

注：这些文件夹的确切位置因具体情况而异。Commands 和 Command Panels 文件夹位于 Fireworks 应用程序文件夹中的 Configuration 文件夹内，并且同时位于特定于用户的 Fireworks 配置文件夹中。

管理命令

注：使用 Fireworks 中的“管理保存的命令”选项，您可以重命名或删除任何创建的命令。对于随 Fireworks 一起安装或从 Adobe Exchange 网站下载并安装的其它命令和扩展功能，可以使用 Extension Manager。

重命名已创建的自定义命令

- 1 选择“命令”>“管理保存的命令”，然后选择一个命令。
- 2 单击“重命名”，输入一个新名称，然后单击“确定”。

删除已创建的自定义命令

❖ 执行下列操作之一：

- 在 Fireworks 中，选择“命令”>“管理保存的命令”。然后选择该命令并单击“删除”。
- 在硬盘上，从特定于用户的 Fireworks 配置文件夹内的 Commands 文件夹中删除该命令的 JSF 文件。

注：若要重命名或删除 Fireworks 中提供的命令或从 Adobe Exchange 下载的命令，请打开 Extension Manager。

使用 JavaScript 编辑命令

命令脚本将保存为 JavaScript 而且可以在任何文本编辑器中编辑。

- 1 从桌面定位到硬盘上适当的 Commands 或 Command Panels 文件夹。
- 2 在文本编辑器中打开所需的脚本文件并修改 JavaScript 代码。
- 3 保存并关闭脚本。

使用 JavaScript 从“历史记录”面板中编辑所选动作

- 1 在 Fireworks 的“历史记录”面板中选择一定范围的步骤。
- 2 单击“历史记录”面板底部的“将步骤复制到剪贴板”按钮。
- 3 在文本编辑应用程序中创建一个新文档。

- 4 将所选步骤粘贴到新的文本文档中并根据需要进行修改。
- 5 保存并关闭脚本。
- 6 将脚本复制到硬盘上的 **Commands** 文件夹中。
 - 直接保存到 **Commands** 文件夹或“历史记录”面板中的命令会立即出现在“命令”菜单中。
 - 对于保存在 **Command Panels** 文件夹中的命令，则只有在重新启动 **Fireworks** 后才能在“窗口”菜单中找到。

第 20 章：首选参数和快捷键

Fireworks 首选参数设置使您能够控制用户界面的一般外观，以及自定义编辑和文件夹使用的各个方面。此外，您还可以自定义快捷键。

设置首选参数

- 1 请选择“编辑”>“首选参数”（在 Windows 中）或“Fireworks”>“首选参数”（在 Mac OS 中）。
- 2 选择您要修改的首选参数类别。
- 3 进行更改，然后单击“确定”。

常规首选参数

文档选项 若要在打开应用程序时直接进入工作区，请取消选择“显示启动屏幕”。若要在调整对象大小时维持笔触和效果的尺寸，请取消选择“缩放笔触和效果”。

保存文件：添加预览图标（仅限 Mac OS） 在硬盘上显示或隐藏 Fireworks PNG 文件的缩略图。取消选择此选项可以显示用于 Fireworks PNG 文件的传统 Fireworks 图标。更改在您保存文件后生效。

最大撤消值 将撤消 / 重做步骤数设置为 0 到 1009 之间的数值。此设置应用于“编辑”>“撤消”命令和“历史记录”面板。大数值可能会增加所需的内存量。

插值法 选择缩放图像时 Fireworks 用来插入像素的四种不同缩放方法之一：

- 双立方插值法大多数情况下都可以提供最鲜明、最高的品质，并且是默认的缩放方法。
- 双线性插值法所提供的鲜明效果比柔化插值法强，但没有双立方插值法那么鲜明。
- 柔化插值法是在 Fireworks 1 中使用的，它提供了柔化模糊效果并消除了鲜明的细节。当其它方法产生了多余的人工痕迹时，此方法很有用。
- 最近的临近区域插值法产生锯齿状边缘和没有模糊效果的鲜明对比度。此效果类似于在图像上放大或缩小。

颜色默认值 选择刷子笔触、填充和高亮路径的默认颜色。“笔触”和“填充”选项不会自动更改“工具”面板中的颜色。这些选项可用于更改“工具”面板中的默认颜色。

工作区 若要在远离已停放面板的位置单击时自动折叠这些面板，请选择“自动折叠图标面板”。

编辑首选参数

编辑首选参数控制指针的外观和用于位图对象的可视提示。

裁剪时删除对象 在裁剪文档或调整画布大小时，永久删除所选定界框以外的像素或对象。该选项仅对位图对象有效。

转换为选取框时删除路径 在转换为选取框后永久删除路径。

刷子大小绘图光标 设置工具指针的大小和形状。对于某些较大的有多个笔尖的刷子，默认使用十字型指针。取消选择此选项和“精确光标”时，将显示工具图标指针。

精确光标 用十字型指针替换工具图标指针。

关闭“隐藏边缘” 在选定内容更改时禁用“隐藏边缘”。

显示钢笔预览 在使用“钢笔”工具单击时，提供创建的下一个路径段的预览。

显示实心点 将所选控制点显示变暗，将未选中的控制点显示为实心。

鼠标滑过时高亮显示 高亮显示当前鼠标单击所选择的项目。

拖动时预览 在拖动时显示新对象位置的预览。

显示填充手柄 允许在屏幕上编辑填充。

选择距离 指定指针必须离对象多近（1 - 10 个像素），您才能选择对象。

9 切片缩放选项 在使用 9 切片缩放工具时对自动形状自动取消组合，避免出现询问您是否要对此类图形取消组合的对话框。

辅助线和网格首选参数

颜色框 在单击时，会显示一个弹出窗口，您可以从中选择颜色或输入十六进制值。

显示 在画布上显示辅助线或网格。

对齐 使对象与辅助线或网格线对齐。

锁定 锁定先前放置的辅助线的位置，防止您在编辑对象时无意中移动了它们。

对齐距离 指定所移动的对象必须离网格或辅助线多近（1 - 10 个像素）才能与它对齐。“对齐距离”在选择“对齐网格”或“对齐辅助线”时才有效。

网格设置 更改网格单元格的大小（以像素为单位）。在水平和垂直间距框中输入值。

文字首选参数

字顶距，基线调整 更改相关快捷键的增量值。



若要创建文字相关的快捷键的完整列表，请参阅第 268 页的“[为当前快捷键设置创建一个参考表](#)”。

以英文显示字体名称 替换字体菜单中的亚洲字符。

注：重新启动 Fireworks 后，此更改即生效。

字体预览大小 指定菜单中字体示例的字号。

最近使用过的字体数量 确定字体菜单中分隔线上方列出的最近所用字体的最大数量。

注：重新启动 Fireworks 后，此更改即生效。

默认字体 指定哪种字体替换系统缺少的所有文档字体。

Photoshop 导入和打开首选参数

这些首选参数确定 Fireworks 在您导入或打开 Photoshop 文件时的行为。有关详细信息，请参阅第 241 页的“[与 Photoshop 一起使用](#)”。

显示导入对话框 在您使用“文件”>“导入”命令导入 PSD 文件时显示选项。

显示打开对话框 在将 PSD 文件拖入到 Fireworks 或使用“文件”>“打开”命令时显示选项。

在状态间共享层 将导入的每个层添加到 Fireworks 文件中的所有状态。如果取消选择此选项，则 Fireworks 会将每个层添加到单独的状态中。在导入要用作动画的文件时，这非常有用。

具有可编辑效果的位图图像 在导入时，允许在位图图像上编辑效果。无法编辑位图图像。

拼合的位图图像 将位图图像及其效果导入为无法编辑的拼合图像。

可编辑文本 将文本层导入为可编辑文本。您无法在 Fireworks 中更改如删除线、上标、下标和自动连字符等文本格式。此外，也无法分离源文本中的连字。

拼合的位图图像 将文本层导入为无法编辑的拼合图像。

可编辑路径和效果 允许对形状层和相关效果进行编辑。

拼合的位图图像 将形状层导入为无法编辑的拼合图像。

具有可编辑效果的拼合位图图像 将形状层导入为拼合图像，但允许编辑与它们关联的效果。

层效果 使用相似的 Fireworks 滤镜替换 Photoshop 动态效果。

剪贴路径蒙版 栅格化并删除剪贴蒙版，以保持其外观。如果要在 Fireworks 中编辑这些蒙版，请取消选择此选项。但是，外观将与 Photoshop 中的外观不同。

启动和编辑首选参数

启动和编辑首选参数控制外部应用程序如何启动和编辑 Fireworks 中的图形。

1 选择以下任一弹出菜单：

从外部应用程序编辑时 确定当您使用 Fireworks 从其它应用程序内编辑图像时，原始 Fireworks PNG 文件是否打开。

从外部应用程序优化时 确定当您优化图形时，原始 Fireworks PNG 文件是否打开。此设置不适用于 Director。Director 始终自动打开和优化图形，并不请求提供源 PNG，即使您在 Fireworks 中并不是这样设置此首选参数的。

2 指定如何编辑放置在外部应用程序中的 Fireworks 图像：

始终使用源 PNG 自动打开在设计说明中定义为所放置图像的来源的 Fireworks PNG 文件。源 PNG 及其相应的放置图像将同时更新。

永不使用源 PNG 无论是否存在源 PNG 文件，均自动打开所放置的 Fireworks 图像。仅更新放置的图像。

启动时询问 使您可以指定每次都询问是否打开源 PNG 文件。当您编辑或优化放置的图像时，Fireworks 会提示您作出启动和编辑的决定。您也可以在出现该提示时指定全局启动和编辑首选参数。

插件首选参数

这些首选参数使您能够访问其它 Adobe Photoshop 插件、纹理文件和图案文件。目标文件夹可以在您的硬盘、CD-ROM、外部硬盘驱动器或网络卷上。

Photoshop 插件出现在 Fireworks 的“滤镜”菜单中和“属性”检查器的“添加效果”菜单中。以 PNG、JPEG 和 GIF 文件格式储存的纹理或图案以选项的形式出现在“属性”检查器的“图案”和“纹理”弹出菜单中。

有关纹理或图案的详细信息，请参阅第 113 页的“[为笔触或填充添加纹理](#)”。

恢复默认首选参数

1 退出 Fireworks。

2 在硬盘上找到 Fireworks 首选参数文件并将其删除。

此文件的确切位置因系统而异。请参阅第 268 页的“[Fireworks 首选参数文件的位置](#)”。

3 重新启动 Fireworks。

下次启动 Fireworks 时，会创建一个新的首选参数文件，可以将 Fireworks 恢复为原来的配置。

选择并自定义快捷键

Fireworks 使您可以使用快捷键选择菜单命令、从“工具”面板中选择工具，以及加快不是以菜单命令的形式存在的其它任务。如果您习惯了使用其它应用程序（如 Adobe FreeHand、Adobe Illustrator、Photoshop 或使用另一个标准的产品）的快捷键，您可以切换到更喜欢的快捷键设置。

选择快捷键设置

- 1 选择“编辑”>“快捷键”（在 Windows 中）或“Fireworks”>“快捷键”（在 Mac OS 中）。
- 2 从“当前设置”弹出菜单中选择快捷键设置，然后单击“确定”。

创建自定义和辅助快捷键

您可以从预装的设置创建自定义快捷键，还可以创建辅助快捷键以包括多种不同的操作执行方法。

除了菜单命令以外，快捷键不能包括组合键：Control、Shift 和 Alt（在 Windows 中）或 Command、Shift、Option 和 Control（在 Mac OS 中）。它们必须只能由单个字母或数字键组成。

- 1 选择“编辑”>“快捷键”（在 Windows 中）或“Fireworks”>“快捷键”（在 Mac OS 中）。
- 2 单击“重制设置”按钮。
- 3 输入自定义设置的名称，然后单击“确定”。
- 4 从“命令”列表中选择适当的快捷键类别：
 - 菜单命令 通过菜单栏访问的任何命令
 - 工具 “工具”面板上的任何工具。
 - 其它 一系列预定义的操作
- 5 从“命令”列表中选择您要修改其快捷键的命令。
- 6 在“按下按键”文本框中单击，然后在键盘上按希望用作新快捷键的键。
- 7 若要向快捷键列表中添加辅助快捷键，请单击“添加新快捷键”(+) 按钮。否则，请单击“更改”以替换所选快捷键。

删除自定义快捷键和快捷键设置

删除自定义快捷键设置

- 1 选择“编辑”>“快捷键”（在 Windows 中）或“Fireworks”>“快捷键”（在 Mac OS 中）。
- 2 单击“删除设置”按钮（垃圾桶图标）。
- 3 选择快捷键设置。
- 4 单击“删除”按钮。

删除自定义快捷键

- 1 在“命令”列表中选择命令。
- 2 从“快捷键”列表中选择自定义快捷键。
- 3 单击“删除所选快捷键”(-) 按钮。

为当前快捷键设置创建一个参考表

参考表是以 HTML 表格格式储存的当前快捷键设置的记录。可以在 Web 浏览器中查看参考表或将其打印出来。

注：从 Fireworks 中导出的参考表采用 UTF-8 编码。

- 1 选择“编辑”>“快捷键”（在 Windows 中）或“Fireworks”>“快捷键”（在 Mac OS 中）。
- 2 单击“当前设置”文本框旁边的“导出‘设置’为 HTML”按钮。
- 3 输入参考表名称，然后选择文件位置。
- 4 单击“保存”。

使用配置文件

特定于用户的配置文件使您能够自定义 Fireworks 功能，如样式、快捷键和命令，而不会影响其它用户的 Fireworks 配置。

Fireworks 还会安装主配置文件。

注：若要查看配置文件，请确保“文件夹视图”选项设置为显示所有文件和文件夹。在某些系统上，您可能需要单击文件夹上的“显示文件”以显示文件夹的内容。有关查看所有文件和文件夹的信息，请参阅 Windows 帮助。

关于用户配置文件

Fireworks 为每个用户创建不同的配置文件集。这些文件存储在特定于用户的 Application Data 文件夹（在 Windows 中）或 Application Support 文件夹（在 Mac OS 中）中的 Adobe/Fireworks CS5 文件夹中。此文件夹的位置随您使用的操作系统以及是使用多用户系统还是单用户系统而异。有关查找此文件夹的信息，请参阅操作系统文档。

注：某些系统文件夹的名称在已本地化或自定义的系统上可能有变化。

关于影响所有用户的主配置文件

主配置文件包含 Fireworks 的默认设置并影响所有用户。它们位于 Fireworks 应用程序文件夹中，即您在硬盘上安装 Fireworks 的位置。

注：Mac OS 用户应该对 Apple 的程序包概念并不陌生。

当您保存大多数设置时，Fireworks 会更改特定于用户的配置文件而不是主配置文件，因为在多用户系统上许多用户无权访问所有文件。

具有管理员级访问权限的用户可以通过修改主配置文件，为所有用户自定义功能。

保存适用于所有用户的主配置设置

- ❖ 将文件的副本保存或拖动到 Fireworks 应用程序文件夹中的适当位置。

Fireworks 首选参数文件的位置

Fireworks 首选参数存储在名为 Fireworks CS5 Preferences.txt（在 Windows 中）或 Fireworks CS5 Preferences（在 Mac OS 中）的文件中。此文件的位置因操作系统而异。

- 在 Windows 中，首选参数位于特定于用户的 Fireworks 配置文件夹内。
- 在 Mac OS 中，首选参数位于用户文件夹中的 Library/Preferences 文件夹中。有关查找 Mac OS 用户文件夹的信息，请参阅 Apple 帮助。

注：在 Mac OS 上，大多数 Fireworks 特定于用户的配置文件都存储在特定于用户的 Application Support 文件夹中。Fireworks CS5 首选参数文件除外。

关于重新安装 Fireworks

当卸载或重新安装 Fireworks 时，大多数系统上特定于用户的配置文件都保留不动。如果希望使用默认设置重新安装 Fireworks，必须在重新安装应用程序前手动删除特定于用户的配置文件。

如果您在卸载过程中选择删除首选参数和特定于用户的配置文件，将为系统上的所有用户删除配置文件。

查看程序包内容（仅限 Mac OS）

在 Mac OS 上，Fireworks 以一种称为应用程序包的自包含格式安装。应用程序包是储存 Fireworks 应用程序文件以及 Fireworks 随附的所有默认配置文件的位置。默认情况下，程序包内容是隐藏的。

- 1 在硬盘上定位到安装 Fireworks 的位置。
- 2 按住 Ctrl 并单击 Fireworks CS5 图标，然后选择“显示程序包内容”。