

使用

ADOBE® FIREWORKS® CS5



上次更新 2011/4/30

法律注意事項

如需法律注意事項，請參閱 http://help.adobe.com/zh_TW/legalnotices/index.html。

目錄

第 1 章 新增功能	
更優越的效能、穩定性	1
像素精確度	1
Adobe Device Central 整合	1
支援使用 Flash Catalyst 與 Flash Builder 的工作流程	1
可延伸性改良功能	1
跨組合共享色票	1
第 2 章 Fireworks 基本入門	
關於使用 Fireworks	2
向量圖和點陣圖像	2
建立新 Fireworks 文件	3
範本	5
開啟和匯入檔案	5
從 HTML 檔案建立 Fireworks PNG 檔案	6
將物件插入 Fireworks 文件中	7
儲存 Fireworks 檔案	9
第 3 章 工作區	
工作區基本功能	11
導覽和檢視文件	22
更改畫布	25
在瀏覽器中預覽	29
還原和重複多個動作	29
第 4 章 選取物件和將物件變形	
選取物件	31
修改選取範圍	32
選取像素	33
編輯選取的物件	39
9 分割縮放	44
組織多個物件	46
第 5 章 處理點陣圖	
建立點陣圖	49
編輯點陣圖	50
修飾點陣圖	52
調整點陣圖顏色和色調	56
模糊和銳利化點陣圖	63
對影像新增雜點	64

第 6 章 處理向量物件	
基本形狀	66
自動圖形	70
自由變形形狀	74
複合外框	80
特殊的向量圖編輯技術	80
第 7 章 使用文字	
輸入文字	87
選取文字	88
格式化和編輯文字	89
第 8 章 套用顏色、筆畫和填色	
套用顏色	99
儲存色票	105
Kuler 面板	105
套用筆畫和填色	107
第 9 章 使用即時濾鏡	
套用即時濾鏡	115
編輯和自訂「即時濾鏡」	119
第 10 章 圖層、遮色和混合	
圖層	121
遮色	125
混合和透明度	137
第 11 章 樣式、元件和 URL	
樣式	140
元件	143
URL	151
第 12 章 分割、變換影像和連結區	
建立和編輯分割	154
互動式分割	159
準備要匯出的分割	164
連結區和影像地圖	167
第 13 章 建立按鈕和彈出式選單	
導覽基本入門	170
建立按鈕元件	170
編輯按鈕元件	173
彈出式選單	174

第 14 章 製作網站和應用程式介面的原型	
製作工作流程原型	179
使用 Fireworks 頁面	180
建立以 CSS 為基礎的版面	183
製作 Flex 應用程式原型	185
製作 Adobe AIR 應用程式原型	187
第 15 章 建立動畫	
動畫基本概念	189
建立動畫元件	189
編輯動畫元件	190
狀態	191
操作狀態	193
關於描圖紙	195
補間動畫	195
預覽動畫	196
最佳化動畫	196
處理現有的動畫	197
建立扭曲和淡化動畫	198
第 16 章 建立幻燈片	
建置並排列幻燈片	199
自訂幻燈片	200
建立自訂的 Fireworks 相簿播放程式	202
第 17 章 最佳化與匯出	
使用匯出精靈	204
使用影像預覽	204
在工作區中最佳化	206
最佳化 GIF、PNG、TIFF、BMP 和 PICT 檔案	210
最佳化 JPEG	215
從工作區匯出	217
以電子郵件附件傳送 Fireworks 文件	226
第 18 章 與其他應用程式搭配使用 Fireworks	
與 Dreamweaver 搭配使用	228
與 HomeSite、GoLive 和其他 HTML 編輯器搭配使用	235
與 Flash 搭配使用	236
使用 Illustrator	242
與 Photoshop 搭配使用	243
與 Director 搭配使用	248
與 Adobe XMP 共享影像中繼資料	250
在行動模擬器中預覽 Fireworks 文件	252

第 19 章 工作自動化

尋找和取代	254
選取搜尋來源	255
在多個檔案中設定尋找和取代的選項	255
尋找和取代文字	255
尋找和取代字體	256
尋找和取代顏色	256
尋找和取代 URL	256
尋找和取代非網頁安全色	256
批次處理	257
使用命令進行批次處理	260
擴充 Fireworks 功能	262
撰寫 Script	263
管理命令	264

第 20 章 偏好設定和鍵盤快速鍵

設定偏好設定	266
選取和設定鍵盤快速鍵	269
處理組態檔	270
關於重新安裝 Fireworks	271
檢視套件內容 (僅適用於 Mac OS)	271

第 1 章 新增功能

更優越的效能、穩定性

- 對於 Fireworks 中最常使用工具的眾多改進，可協助您提升工作效率
- 整體效能更快
- 更準確地控制設計元素的像素位置
- 更新的複合路徑工具

像素精確度

增強像素精確度可確保您的設計在任何裝置上看起來皆乾淨清晰。輕鬆快速地改正整個像素中沒有出現的設計元素。

Adobe Device Central 整合

使用 Adobe Device Central 可替行動電話或其他裝置選取描述檔，然後開始自動化工作流程以建立 Fireworks 專案。專案具有目標裝置的螢幕大小與解析度。在設計完成後，您可以使用 Device Central 的模擬功能在各種條件下預覽此設計。您也可以建立自訂的裝置描述檔。

增強的行動電話設計工作流程包含與 Adobe Device Central 整合的互動式設計模擬。

支援使用 Flash Catalyst 與 Flash Builder 的工作流程

使用 Fireworks 與 Flash Catalyst 之間的新工作流程來建立進階使用者介面和互動式內容。在 Fireworks 中設計並選取物件、頁面或整個文件，以匯出為 FXG 這個適用於 Adobe Flash Platform 工具的新 XML 基準圖形格式。透過可自訂延伸的 Script 有效率地將您的設計匯出為 Flash Professional、Flash Catalyst 及 Flash Builder。

可延伸性改良功能

在使用其他應用程式時體驗到更強的控制效果。增強的 API 能夠支援使用者可延伸的匯出 Script、批次處理及透過 FXG 檔案格式達到進階控制。

跨組合共享色票

使用 Fireworks 中的功能能更準確地控制顏色精確度，以便跨 Creative Suite 應用程式共享色票。共享 ASE 檔案格式的功能可促進整合顏色在設計人員之間（包含 Adobe Kuler 使用者）進行交換。

第 2 章 Fireworks 基本入門

關於使用 Fireworks

Adobe® Fireworks® 是可以建立、編輯和最佳化網頁圖像的多功能程式。Fireworks 可以幫助您建立及編輯點陣圖和向量圖影像、設計網頁效果 (例如變換影像和彈出式選單)、裁切和最佳化圖像以減少檔案大小,以及自動進行重複的工作以節省時間。您可以將文件匯出或儲存為 JPEG 檔案、GIF 檔案或其他檔案格式。這些檔案可以與包含 HTML 表格和 JavaScript 程式碼的 HTML 檔案一起儲存,讓您可以在網頁上使用它們。

如需介紹 Fireworks 基本入門的影片教學課程,請參閱 www.adobe.com/go/lrvid4032_fw_tw。

繪製和編輯向量或點陣圖物件

Fireworks 「工具」面板分成多個不同的部分,包含用於繪製和編輯向量圖和點陣圖的工具。您所選取的工具會決定建立的物件是向量圖或點陣圖。繪製物件或文字後,您可以使用各種工具、效果、命令和技術來加強圖像或建立互動式導覽按鈕。

您也可以匯入並編輯 JPEG、GIF、PNG、PSD 和許多其他檔案格式的圖像。

對圖像增加互動功能

分割和連結區都是網頁物件,可以指定網頁圖像中的互動式區域。分割會將影像分割成可匯出的區塊,讓您可以套用變換影像行為、動畫和 URL (統一資源定位器,Uniform Resource Locator) 連結。網頁上的每個分割,都會出現在表格儲存格中。

使用分割和連結區的拖放變換影像控點,可以迅速地將調換影像和變換影像行為指定至圖像。使用 Fireworks 的「按鈕編輯器」和「彈出式選單編輯器」,則能建立導覽網站的特殊互動式圖像。

最佳化和匯出圖像

使用 Fireworks 強大的最佳化功能,可以在匯出圖像時獲得最適當的檔案大小和視覺品質。您應選擇的最佳化類型,視使用者的需求和內容而定。

將圖像最佳化後,下一個步驟是匯出圖像以供網頁使用。Fireworks 來源 PNG 文件可以匯出數種類型的檔案,包括 JPEG、GIF、GIF 動畫和 HTML 表格 (包含多種檔案類型的分割影像)。

向量圖和點陣圖像

電腦會使用向量圖或點陣圖格式來顯示各種圖像。瞭解二種格式之間的差異,有助於您瞭解 Fireworks,因為 Fireworks 具有向量圖和點陣圖工具,並可以開啟或匯入這兩種格式。

關於向量圖像

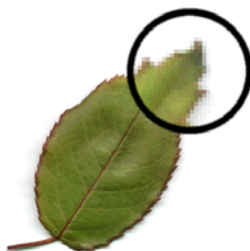
向量圖像會使用包含了顏色和位置資訊的線段和曲線（向量）來呈現影像。例如，樹葉影像的外框可能是用許多點來定義的。而外框（筆畫）的顏色，以及外框所封閉的區域（填色）的顏色，會決定樹葉的顏色。



向量圖像和解析度無關。也就是說，當您更改向量圖像的顏色、移動、重新調整大小、修改形狀，或更改輸出裝置的解析度，都不會改變它的外觀品質。

關於點陣圖像

點陣圖像是由格線中排列的點（像素）所組成的。電腦螢幕就是大型的像素格線。樹葉的點陣圖版本影像，則是由格線中每個像素的位置和顏色值所決定的。每個像素都指定了顏色。以正確的解析度檢視時，這些點會像馬賽克圖案的瓷磚組合在一起。



編輯點陣圖像時，所修改的是像素，而不是線段和曲線。點陣圖像與解析度是相關的，也就是說，描述影像的資料固定在指定大小的格線上。放大點陣圖形會重新分散格線中的像素，而這會造成影像邊緣呈鋸齒狀。如果在解析度低於影像本身的輸出裝置中顯示點陣圖像，也會降低影像品質。

建立新 Fireworks 文件

Fireworks 中的新文件會儲存為「可攜式網路圖像」（PNG）文件。PNG 是 Fireworks 的原生檔案格式。

Fireworks 中建立的圖像可以匯出或儲存為數種網頁和圖像格式。無論您選擇何種最佳化和匯出設定，原始的 Fireworks PNG 檔案都會保留，方便之後編輯使用。

建立新文件

- 1 選擇「檔案>開新檔案」。

「新增文件」對話方塊會開啟。



- 2 輸入文件設定，按一下「確定」。

備註：您可以使用「自訂」顏色方塊彈出式選單，選取自訂畫布顏色。

設定新文件的預設尺寸

第一次開啟 Fireworks 時，下列尺寸值會顯示在「新增文件」對話框中做為預設值：

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

當您在 Fireworks 中更改畫布大小時，「新增文件」對話框中的設定並不會變更。

而是在複製物件時，預設設定才會變更。「新增文件」對話框中的尺寸會自動地使用所複製物件（在剪貼簿上）的尺寸。

若要清除剪貼簿的物件尺寸，請執行下列動作 (Windows)：

- 1 建立一個有偏好尺寸的文件。
- 2 儲存文件，並關閉 Fireworks。
- 3 重新開啟 Fireworks，並建立文件。

此時先前所儲存文件的尺寸就會顯示在「新增文件」對話框中。

在 Mac OS 中，Fireworks 會在新增文件時保留前一個所複製物件的尺寸。原因是剪貼簿內容會在您剪下或複製其他元素（例如文字）之前一直保留。如果您複製的元素與尺寸無關，則當您選擇「新增」時，預設會顯示之前儲存的尺寸。

建立與剪貼簿上物件相同大小的新文件

- 1 從其他 Fireworks 文件、網頁瀏覽器或可以執行貼上的任意應用程式中，複製物件至「剪貼簿」。
- 2 選擇「檔案>開新檔案」。
「新增文件」對話方塊會開啟，寬度和高度尺寸和剪貼簿上的物件相同。
- 3 設定解析度和畫布顏色，然後按一下「確定」。
- 4 選擇「編輯>貼上」，將剪貼簿中的物件貼到新文件中。

範本

將 Fireworks 檔案另存為範本，然後使用範本建立新檔案。範本會以 Fireworks PNG 格式儲存。Fireworks 針對您可以自訂的行動、原型、網站及網頁框架，提供預建的自訂範本清單。

建立範本

- 1 建立檔案。您可以為設計與內容增加預留位置，這有助於標準化使用此範本所建立的文件外觀。
- 2 選取「檔案 > 另存範本」，將檔案另存為範本 Fireworks PNG 檔案。

從範本建立檔案

- 1 選取「檔案 > 從範本新增」。
- 2 選取您要用來建立檔案的範本，然後按一下「開啟」。

備註：頁面、圖層及向量資訊等 Fireworks 特定資料會儲存在範本中。

開啟和匯入檔案

備註：當您從 Adobe Dreamweaver® 匯入檔案時，Fireworks 會保留大部分（但並非全部）的 JavaScript 行為。若 Fireworks 支援特定行為，便可加以辨識，並在將該檔移回 Dreamweaver 時保留原有的行為。

開啟 Fireworks 文件

- ❖ 選取「檔案 > 開啟舊檔」，並選取檔案。



若要開啟檔案而不覆寫前一個版本，請選取「以未命名開啟」，然後用不同的名稱儲存檔案。

開啟最近關閉的檔案

- 1 選取「檔案 > 開啟最近使用的檔案」。
- 2 從子選單選取檔案。

在未開啟任何檔案時，開啟最近關閉的檔案

- ❖ 按一下「起始頁面」上的檔案名稱。

開啟在其他應用程式中建立的圖像

您可以開啟以其他應用程式或檔案格式建立的檔案，包括 Photoshop®、Adobe Illustrator®、WBMP、EPS、JPEG、GIF 和 GIF 動畫檔案。

當您使用「檔案 > 開啟舊檔」開啟非 PNG 格式的檔案時，可以根據開啟的檔案，建立新的 Fireworks PNG 文件。您可以使用所有的 Fireworks 功能來編輯影像。然後即可選取「另存新檔」，將工作儲存為新的 Fireworks PNG 檔案或其他檔案格式。

在某些狀況下，您可以使用原本的格式儲存檔案。如果這麼做，影像會平面化成單一圖層，而且無法再編輯您加入影像中的特定 Fireworks 功能。

使用 Fireworks 可以直接儲存下列檔案格式：Fireworks PNG、GIF、GIF 動畫、JPEG、BMP、WBMP、TIFF、SWF、AI、PSD 和 PICT (僅限 Mac)。

備註：Fireworks 會以 24 位元的色階儲存 16 位元的 TIFF 影像。

GIF 動畫

- 將 GIF 動畫匯入成動畫元件，然後將所有動畫的元素作為單一單位編輯並移動。使用「文件元件庫」面板來建立新元件實體。

備註：匯入 GIF 動畫時，狀態延遲設定預設為 0.07 秒。必要時可以使用「狀態」面板復原原始時間。

- 開啟 GIF 動畫，就如同開啟一般 GIF 檔案。GIF 的每個元素，在本身的 Fireworks 狀態中都是獨立的影像。您可以在 Fireworks 中將圖像轉換為動畫元件。

EPS 檔案

Fireworks 可以將大部分的 EPS 檔案開啟為平面化點陣圖影像，裡面的所有物件都組合在單一圖層上。從 Adobe Illustrator 匯出的一些 EPS 檔案依然會保留向量資訊。

PSD 檔案

Fireworks 可以開啟在 Photoshop 中建立的 PSD 檔案，並保留大部分的 PSD 功能，包括階層式圖層、圖層效果和常用的混合模式。請使用「偏好設定」對話框中「Photoshop 匯入 / 開啟」的各種選項，自訂 PSD 匯入。

WBMP 檔案

Fireworks 可以開啟 WBMP 檔案，WBMP 檔案是適合行動資訊裝置使用的 1 位元 (單色) 檔案。這種格式用於無限通訊協定 (WAP, Wireless Application Protocol) 網頁。

 您可以使用「匯入多個檔案」擴充功能將多個選取的檔案匯入 Fireworks PNG 檔案的新頁面。這個公用程式可協助您聚合在舊版 Fireworks 中所建立的專案檔案。您也可以匯入平面化 PNG 檔案、PSD、AI、BMP、Freehand、GIF、動畫 GIF、JPEG、PICT 及 TIFF 格式。您可以從 http://www.adobe.com/go/learn_fw_multiplepages_tw 下載此擴充功能。

從 HTML 檔案建立 Fireworks PNG 檔案

Fireworks 可以開啟並匯入在其他應用程式中建立，且包含基本 HTML 表格元素的 HTML 內容。

只開啟 HTML 檔案的第一個表格

- 1 選取「檔案 > 開啟舊檔」。
- 2 選取您要開啟的表格所在的 HTML 檔案，然後按一下「開啟」。

HTML 檔案中的第一個表格會在新的文件視窗中開啟。

將 HTML 檔案的第一個表格匯入至開啟的 Fireworks 文件中

- 1 選取「檔案 > 匯入」。
- 2 選取您要匯入的來源 HTML 檔案，然後按一下「開啟」。
- 3 在希望所匯入表格出現的位置按一下以放置插入指標。

備註：Fireworks 可以匯入使用 UTF-8 編碼和以 XHTML 撰寫的文件。

將物件插入 Fireworks 文件中

將影像或文字拖曳至 Fireworks 中

您可以從任何支援拖曳功能的應用程式中，拖曳向量物件、點陣圖影像或文字。

- ❖ 從其他應用程式拖曳物件或文字至 Fireworks 中。

貼入至 Fireworks

將複製自另一個應用程式的物件貼至 Fireworks 中時，物件會位於作用中文件的中央。

您可以從「剪貼簿」貼上下列格式的物件或文字：

- Adobe FreeHand 7 或更新版本
- Adobe Illustrator
- PNG
- PICT (Mac OS)
- DIB (Windows)
- BMP (Windows)
- ASCII 文字
- EPS
- WBMP
- TXT
- RTF

1 在其他應用程式中，複製您要貼上的物件或文字。

2 在 Fireworks 中，將物件或文字貼至文件中。

貼上物件的位置

貼上物件的位置視選取的內容而定：

- 如果單一圖層上至少選取了一個物件，則貼上的物件會位於同圖層中選取的物件前（或直接堆疊在同圖層中選取的物件上）。
- 如果選取了某個圖層，並且沒有選取物件或選取了全部物件，則貼上的物件會位於同圖層中最頂層的物件前（或直接堆疊在同圖層中最頂層的物件上）。
- 如果在多個圖層上選取了兩個或以上的物件，則貼上的物件會位於最頂層圖層的最頂層物件前（或直接堆疊在最頂層圖層的最頂層物件上）。
- 如果選取了網頁圖層或網頁圖層上的物件，則貼上的物件會位於最底層圖層上的所有其他物件前（或堆疊在最底層圖層中的所有其他物件上）。

備註：「網頁圖層」是包含所有網頁物件的特殊圖層。該圖層永遠位於「圖層」面板的最上方。

重新取樣貼上的物件

重新取樣會在重新調整大小時增減點陣圖的像素，盡量符合原始點陣圖的外觀。點陣圖重新取樣為較高解析度時，通常不太會影響品質。將點陣圖重新取樣為較低的解析度時，一定會遺失資料而且通常會導致品質降低。

以貼上的方式重新取樣點陣圖物件

- 1 在 Fireworks 或其他應用程式中將點陣圖複製至「剪貼簿」。
- 2 在 Fireworks 中選取「編輯 > 貼上」。
- 3 如果「剪貼簿」中的點陣圖影像解析度和目前文件的解析度不同，請選擇重新取樣選項。
重新取樣 維持貼上點陣圖的原始寬度和高度，並視需要增減像素。
不重新取樣 維持所有的原始像素，因此貼上的影像的相對大小，可能比預期中的大或小。

將 PNG 檔案匯入 Fireworks 文件圖層中

將 Fireworks PNG 檔案匯入 Fireworks 作用中文件的目前圖層時，連結區物件和分割物件都會放在文件的「網頁圖層」中。Fireworks 會保留匯入影像的比例。

- 1 在「圖層」面板中，選取要在其中匯入檔案的圖層。
- 2 選取「檔案 > 匯入」，以開啟「匯入」對話方塊。
- 3 瀏覽到您要匯入的檔案，然後按一下「開啟」。
- 4 將匯入指標放在畫布上您要放置影像的位置（影像的左上角會位於指標按下的位置）。
- 5 請執行下列步驟之一：
 - 按一下滑鼠按鈕，匯入全尺寸影像。
 - 匯入時拖曳匯入指標，重新調整影像大小。

從數位相機或掃描器匯入

您只能從與 TWAIN 相容 (Windows) 或使用內建影像擷取功能 (Mac OS) 的數位相機或掃描器匯入影像。數位相機或掃描器中的影像匯入至 Fireworks 時，都會開啟為新的文件。

在您嘗試將影像匯入 Fireworks 前，請先安裝數位相機或掃描器需要的所有軟體驅動程式、模組和外掛程式。

Plug-ins 資料夾位於 Fireworks 應用程式資料夾中。Mac OS 中的 Fireworks 會自動在此資料夾中尋找 Photoshop Acquire 外掛程式。

對 Fireworks 指出 Photoshop Acquire 外掛程式

- 1 在 Fireworks 中，選取「編輯 > 偏好設定」(Windows) 或「Fireworks > 偏好設定」(Mac OS)。
- 2 按一下「外掛程式」類別。
- 3 選取「Photoshop 外掛程式」並瀏覽至含有外掛程式的資料夾。
如果沒有自動開啟「請選取 Photoshop 外掛程式資料夾」(Windows) 或「選擇資料夾」(Mac OS) 對話方塊，請瀏覽至資料夾。

從數位相機匯入影像 (Windows)

- 1 將相機連接至您的電腦。
- 2 在 Fireworks 中，選取「檔案 > 掃描」，然後選取「Twain 獲取」或「Twain 來源」。
- 3 選取影像的來源，以及您要匯入的影像。
相機軟體的使用者介面便會出現。
- 4 遵循指示套用設定。

從數位相機匯入影像 (Mac OS)

- 1 將相機連接至您的電腦。
- 2 在 Fireworks 中，選取「檔案 > 獲取」，然後選取「相機獲取」或「相機來源」。
- 3 選取數位相機，以及您要匯入的影像。
- 4 遵循指示套用設定。

從掃描器匯入影像


- 1 將掃描器連接至您的電腦。
- 2 如果還沒有安裝掃描器隨附的軟體，請立即安裝。
- 3 請執行下列步驟之一：
 - (Windows) 在 Fireworks 中，選取「檔案 > 掃描」，然後選取「Twain 獲取」或「Twain 來源」。
 - (Mac OS) 在 Fireworks 中，選取「檔案 > 獲取」，然後選取「Twain 獲取」或「Twain 來源」。

備註：大部分的 TWAIN 模組或 Photoshop Acquire 外掛程式，都會顯示額外對話方塊以提示您設定其他選項。
- 4 遵循指示套用設定。

儲存 Fireworks 檔案

建立文件或開啟 PSD 或 HTML 等格式的檔案時，您可以使用「檔案 > 儲存檔案」命令來建立 Fireworks PNG 檔案。Fireworks PNG 檔案具有下列優點：

- 來源 PNG 檔案的狀態永遠都是可編輯的。匯出檔案供網頁使用後，您仍可以回頭再作更改。
- 您可以在 PNG 檔案中將複雜的圖像分割為多個片段，再以不同的檔案格式和最佳化設定匯出為多個檔案。

 如果 Fireworks 會花費較長的時間來儲存複雜的文件，則您可以在儲存作業完成之前，同時編輯其他開啟的文件。

儲存為可用於以前版本的 Fireworks PNG 檔案

- 1 選取「檔案 > 匯出」。
- 2 瀏覽至您要儲存檔案的位置。
- 3 若 Fireworks 檔案超過一頁，則請在「匯出」下拉式清單中選取「頁面至檔案」。
- 4 請在「匯出為」彈出式選單中，選取「影像」或「Fireworks PNG」。如果您選擇「影像」，每一頁會以預設的檔案格式儲存。您可使用「最佳化」面板設定這個檔案格式。如需詳細資訊，請參閱「第 204 頁「最佳化與匯出」」。

最上層的所有物件已於匯出時儲存。次圖層的項目不會匯出。

儲存所有開啟的文件

即使繼續在所有開啟文件上進行工作時，您也可以儲存這些文件，並為任何未命名的文件指定檔案名稱。上次儲存之後變更過的文件，會在文件標籤的檔案名稱旁邊顯示星號 (*)。

- ❖ 選取「命令 > 儲存全部」。

備註：您可以使用 Fireworks「自動備份」公用程式，自動備份所有開啟的 Fireworks 文件。從 Adobe AIR Marketplace 下載此公用程式，網址為：http://www.adobe.com/go/learn_fw_autobackuputility_tw。

以其他格式儲存文件

如果您使用「檔案 > 開啟」開啟 PNG 格式以外的檔案，則您稍後可以再選取「檔案 > 另存新檔」，將您的工作儲存為新的 Fireworks PNG 檔案或選取其他格式。

您可以選取「檔案 > 儲存檔案」以原有的格式儲存下列的檔案類型：Fireworks PNG、GIF、GIF 動畫、JPEG、BMP、WBMP、TIFF、SWF、AI、PSD 及 PICT (僅限 Mac OS)。Fireworks 會以 24 位元的色階儲存 16 位元的 TIFF 影像。

備註：如果您將 PNG 檔案儲存為點陣圖檔 (例如 GIF 或 JPEG)，則您在 PNG 中操作的圖形物件將無法在點陣圖檔中使用。若要修訂影像，請編輯來源 PNG 檔案，然後再次匯出。

增加圖片影格

- 1 選取「命令 > 創造性 > 增加圖片影格」。
- 2 選取圖樣並設定影格大小。
- 3 按一下「確定」。

重設警告訊息

如果您停用了警告訊息的再次出現，您可以重新啟用該訊息。

- ❖ 選取「命令 > 重設警告對話方塊」。

擷取螢幕快照 (僅限 Windows)

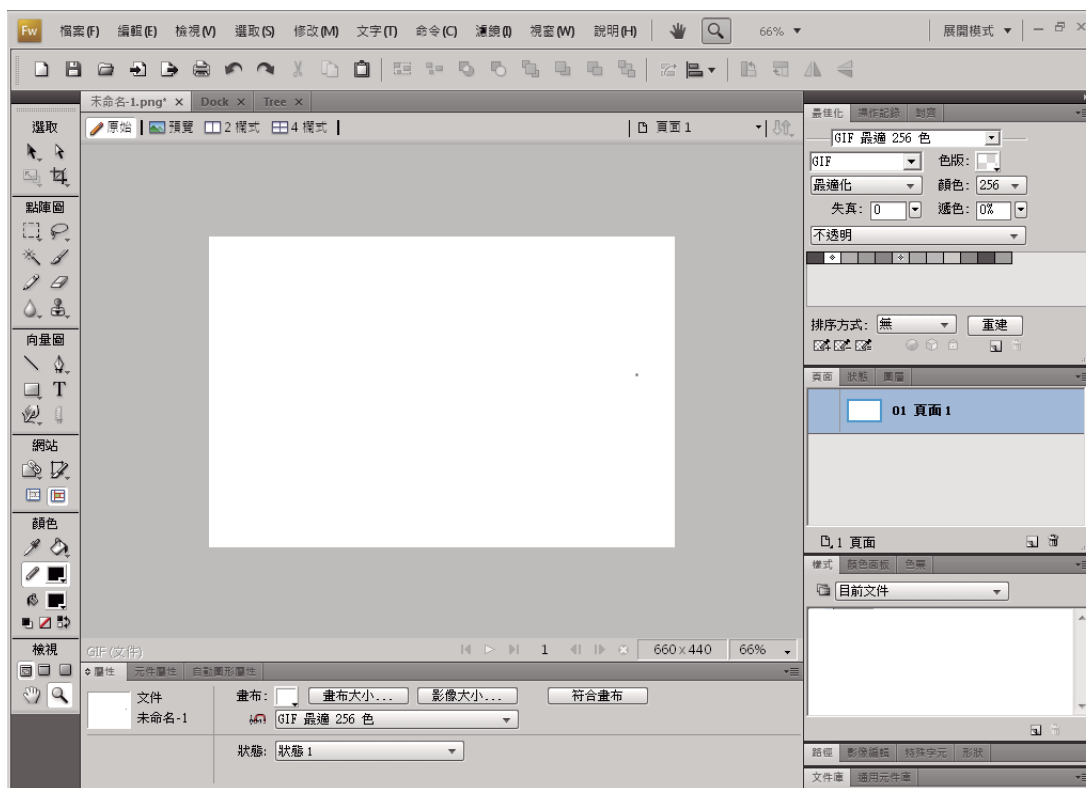
- 1 選取「命令 > 擷取螢幕快照」。
- 2 切換至您想要擷取螢幕快照的視窗。
- 3 按一下「確定」，然後拖曳以選取視窗區域。
- 4 將剪貼簿內容貼到畫布或任何影像編輯應用程式上。

第 3 章 工作區

工作區基本功能

Fireworks 工作區概觀

初次在 Adobe® Fireworks® 中開啟文件時，工作區包括「工具」面板、「屬性」檢視窗、選單和其他面板。螢幕左側的「工具」面板中分為數個清楚標示的類別，包括點陣圖、向量圖和網頁工具群組等。「屬性」檢視窗根據預設會出現在文件底部，並顯示文件屬性。然後會根據文件中進行的工作，顯示新選取工具或目前選取物件的屬性。面板會以群組的形式停駐在螢幕右側。文件視窗會出現在程式的中央。



起始頁面

啟動 Fireworks 而未開啟文件時，Fireworks 起始頁面會出現在工作環境中。起始頁面可讓您快速存取 Fireworks 教學課程、最近使用的檔案，以及可新增 Fireworks 功能的 Fireworks Exchange。若要停用起始頁面，請在起始頁面開啟時按一下「不要再顯示」。

關於 Fireworks 面板

面板是浮動控制項，可以協助您編輯所選物件或文件元素。面板能讓您在狀態、圖層、元件和色票上進行工作。每一個面板都可以拖曳，因此您可以使用自訂的排列方式來群組面板。

最佳化面板 可讓您管理控制檔案大小和類型的設定，並使用檔案或分割的顏色面板。

圖層面板 組織文件的結構，並包含用於建立、刪除和操控圖層的選項。

通用元件庫面板 顯示包含元件之通用元件庫資料夾的內容。您可以輕易地將這些元件的實體從「文件庫」面板拖曳至文件中。

頁面面板 顯示目前檔案中的頁面，並包含操作頁面的選項。

狀態面板 顯示目前檔案中的狀態，並提供建立動畫的選項。

操作記錄面板 列出您最近使用的命令，能讓您迅速復原和重做命令。此外，您可以選取多個動作，將它存成命令來重複使用。

自動圖形面板 內含未顯示在「工具」面板中的「自動圖形」。

樣式面板 讓您儲存和重複使用物件特性的組合，或選取內建樣式。

文件庫面板 包含已經存在於目前 Fireworks 文件中的圖像元件、按鈕元件及動畫元件。您可以輕易地將這些元件的實體從「文件庫」面板拖曳至文件中。您只要修改元件，就能全面更改所有實體。

URL 面板 讓您建立包含常用 URL 的元件庫。

調色盤面板 可讓您建立要新增到目前文件之顏色面板或要套用到選取物件的新顏色。

色票面板 管理目前文件的顏色面板。

資訊面板 提供選取物件的尺寸，以及移動指標跨越畫布時，指標的確切座標等資訊。

行為面板 管理行為，決定連結區和分割如何回應滑鼠移動。

尋找面板 讓您搜尋和取代一份或多份文件中文字、URL、字體和顏色等元素。

對齊面板 包含在畫布中對齊和分散物件的控制項。

自動圖形屬性面板 讓您在將「自動圖形」插入至文件後變更其屬性。

顏色面板 (視窗 > 其他) 讓您能夠建立和調換顏色面板、匯出自訂的 ACT 色票、瞭解各種顏色配置以及存取選擇顏色的常用控制項。

影像編輯 (視窗 > 其他) 可將編輯點陣圖的常用工具和選項，組織為一個面板。

路徑面板 (視窗 > 其他) 可快速存取許多與路徑相關的命令。

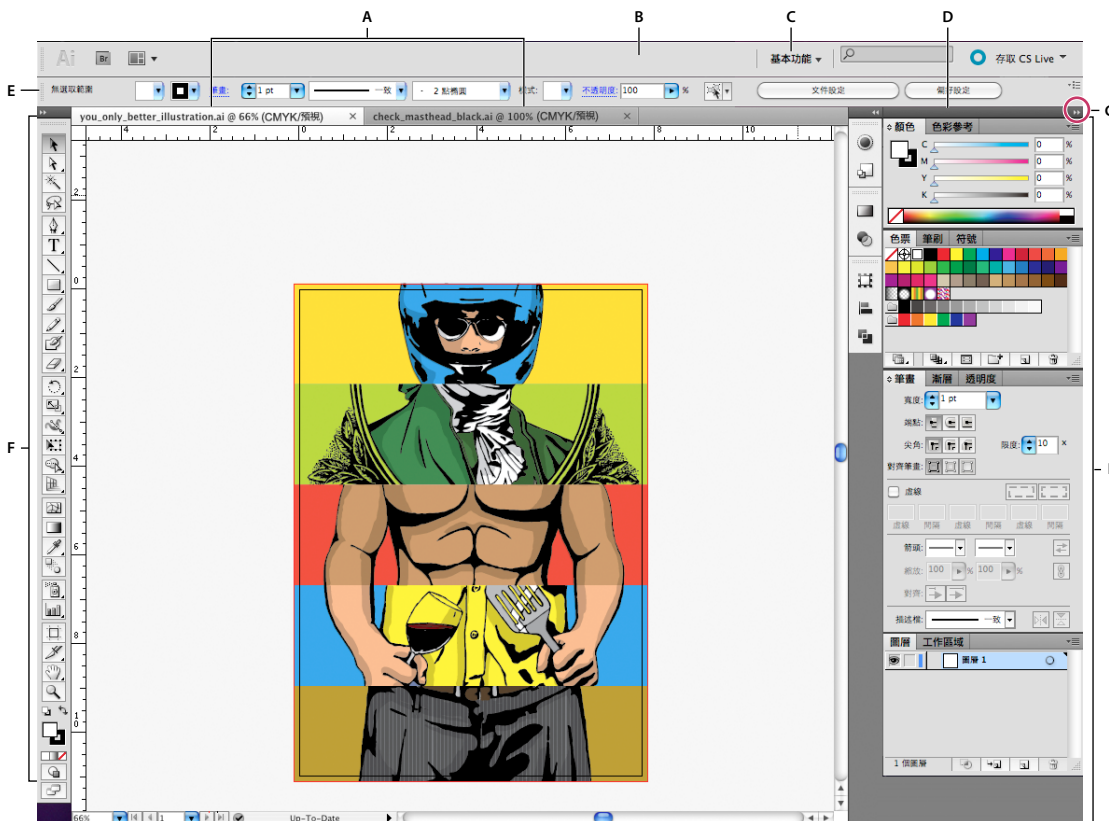
特殊字元 (視窗 > 其他) 顯示用於文字區塊內的特殊字元。

元件屬性 管理圖像元件的可自訂屬性。

工作區概覽

您可以使用各種不同的元素 (例如面板、控制列和視窗) 建立及操作文件和檔案。以任何方式排列這些元素的地方即稱為工作區。在 Adobe® Creative Suite® 5 中，不同應用程式的工作區具有相同的外觀，能讓您輕鬆地在應用程式之間移動。您也可以從預設集工作區選擇或建立自己的工作區，利用這種方式將每個應用程式修改成您習慣的工作方式。

雖然不同產品中的預設工作區版面各有不同，不過在所有這些版面中操作各種元素的方式則多半相同。



Illustrator 預設工作區


A. 加上索引標籤的文件視窗 B. 應用程式列 C. 工作區切換器 D. 面板標題列 E. 控制面板 F. 工具面板 G. 收合為圖示按鈕 H. 以垂直方向固定的 4 個面板群組

- 橫跨頂部的「應用程式列」包含工作區切換器、選單（僅限 Windows），以及其他應用程式控制項。在 Mac 上面使用特定產品時，可以使用「視窗」選單顯示或隱藏此項目。
- 「工具面板」包含用於建立和編輯影像、圖案、頁面元素等的工具 相關的工具會群組在一起。
- 「控制面板」會顯示目前所選取工具的選項 在 Illustrator 中，「控制」面板會顯示目前所選取物件的選項（在 Adobe Photoshop® 中，這個面板稱為選項列。在 Adobe Flash®、Adobe Dreamweaver® 和 Adobe Fireworks® 中，這個面板稱為「屬性檢測器」，其中包括目前所選取元素的屬性）。
- 「文件視窗」會顯示您正在處理的檔案。「文件」視窗可以加上索引標籤，而且可以在某些情況下加以群組和固定。
- 「面板」可以協助您監看及修改您的工作。Flash 中的「時間軸」、Illustrator 中的「筆刷」面板、Adobe Photoshop® 中的「圖層」面板，以及 Dreamweaver 中的「CSS 樣式」都是面板的範例。面板可加以集合、堆疊或固定。
- 「應用程式框架」會將所有的工作區元素集合至單一的整合視窗，讓您能夠集中一處操作應用程式。如果您移動或調整應用程式框架或當中任何元素的大小，框架中的所有元素會彼此協調，以避免發生重疊。當您切換應用程式，或不慎按到應用程式外面的區域時，面板並不會消失。如果您同時使用兩個以上的應用程式，則可將每個應用程式並排放置於螢幕或多部監視器上。

如果您正在使用 Mac 而且偏好傳統的非固定式使用者介面，也可以將「應用程式」框架關閉。例如，在 Adobe Illustrator® 中選取「視窗 > 應用程式框架」，便可以切換框架的開 / 關狀態（在 Mac 中使用 Flash 時，「應用程式」框架會永久保持開啟，而 Dreamweaver for Mac 則不使用「應用程式」框架）。


隱藏或顯示所有面板


- (Illustrator、Adobe InCopy®、Adobe InDesign®、Photoshop、Fireworks) 若要隱藏或顯示所有面板 (包括「工具」面板和「控制」面板)，請按 Tab 鍵。
- (Illustrator、InCopy、InDesign、Photoshop) 若要隱藏或顯示所有面板 (除「工具」面板和「控制」面板以外)，請按 Shift+Tab。


 如果在「使用者介面」偏好設定中選取了「自動顯示隱藏面板」，便可以暫時顯示隱藏的面板。在 Illustrator 中，這項功能會永遠保持開啟狀態。請將滑鼠指標移到應用程式視窗邊緣 (Windows®) 或移到螢幕邊緣 (Mac OS®)，並於面板長條出現時停駐在其上方。

- (Flash、Dreamweaver、Fireworks) 若要隱藏或顯示所有面板，請按 F4。

顯示面板選項

- ❖ 按一下面板右上角的面板選單圖示 。

 即使面板已最小化，您仍然可以開啟面板選單。


 在 Photoshop 中，您可以變更面板和工具提示中的文字字體大小。請從「介面偏好設定」的「使用者介面字體大小」選單中，選擇字體大小。

(Illustrator) 調整面板亮度

- ❖ 請移動「使用者介面」偏好設定中的「亮度」滑桿。這個控制項會影響所有面板，包括「控制」面板。

重新設定工具面板

您可以將「工具」面板中的工具顯示成單一欄或並列的兩欄。(這項功能不適用於 Fireworks 和 Flash 中的「工具」面板)。

 在 InDesign 和 InCopy 中，您還可以在「使用者介面」偏好設定中設定選項，從單一欄顯示切換為兩欄 (或單一列) 顯示。

- ❖ 請按一下「工具」面板頂端的雙箭頭。

管理視窗和面板

您可以移動和操作「文件」視窗和面板來建立自訂的工作區。您也可以儲存自訂工作區，並在工作區之間切換。對於 Fireworks 而言，重新命名自訂工作區可能會導致非預期的行為。

備註：下列範例會使用 Photoshop 來進行示範。工作區的行為在所有產品中皆相同。

重新排列、固定或浮動文件視窗

當您開啟多個檔案時，「文件」視窗會加上標籤。

- 如果要重新排列加上索引標籤的「文件」視窗，請將視窗的標籤拖曳到群組中的新位置。
- 如果要從視窗群組取消固定 (浮動或取消索引標籤) 某個「文件」視窗，請將這個視窗的索引標籤拖曳到群組之外。

備註：在 Photoshop 中，您可以選擇「視窗 > 排列順序 > 浮動於視窗」來浮動單一的「文件」視窗，或「視窗 > 排列順序 > 全部浮動於視窗」來一次浮動所有的「文件」視窗。如需詳細資訊，請參閱技術註解 [kb405298](#)。

備註：Dreamweaver 不支援固定及取消固定「文件」視窗。使用「文件」視窗的「最小化」按鈕建立浮動視窗 (Windows)，或選擇「視窗 > 垂直並排」，以建立並排的「文件」視窗。如需有關此主題的詳細資訊，請在 Dreamweaver 說明中搜尋「垂直拼貼」。對於 Macintosh 的使用者，工作流程稍有不同。

- 如果要將某個「文件」視窗固定到另一個「文件」視窗群組，請將這個視窗拖曳到該群組中。

- 若要建立堆疊或拼貼文件群組，將視窗拖曳至沿著另一視窗頂端、底部或側邊的放置區域。您也可以使用「應用程式」列的「版面」按鈕來為群組選擇版面。

備註：某些產品並不支援此功能。然而，您的產品在「視窗」選單中可能有「重疊顯示」與「拼貼」指令，可以讓您調整文件版面。

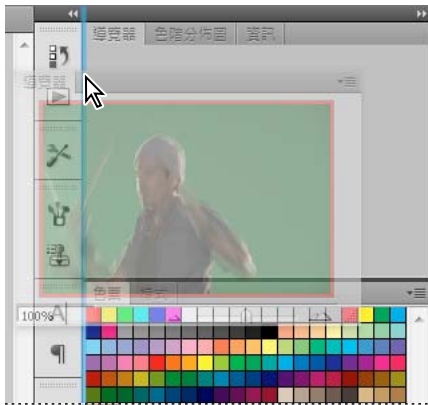
- 拖曳選項時，若要在加上索引標籤的群組中切換文件，請將選項拖曳至文件的標籤上並停留一會。

備註：某些產品並不支援此功能。

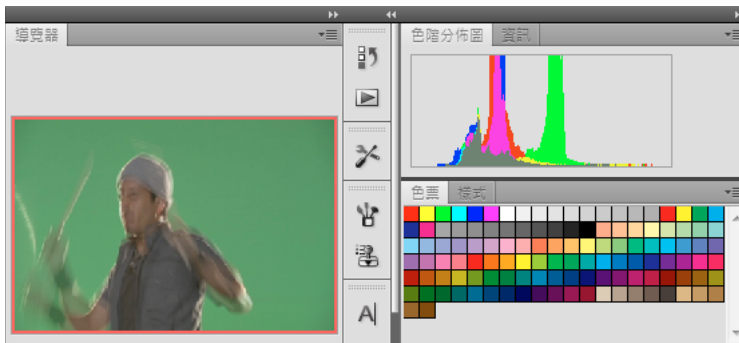
固定及解除固定面板

固定區域是指顯示在一起的面板集合或面板群組，通常會以垂直方向排列。如果要固定或卸除面板，請將面板移入或移出固定區域。

- 若要固定面板，請將面板的標籤拖移到固定區域中，可放在頂端、底部或其他面板之間。
- 若要固定面板群組，請將面板群組的標題列（標籤上方的實心空白列）拖移到固定區域中。
- 若要移除面板或面板群組，請將面板的標籤或面板群組的標題列拖移出固定區域。您可以將面板拖移到另一個固定區域中，或是將其變成可自由浮動。



正在拖移到新固定區域的「導覽器」面板，以藍色垂直反白標示來表示



「導覽器」面板現在已停放在自己的固定區域中

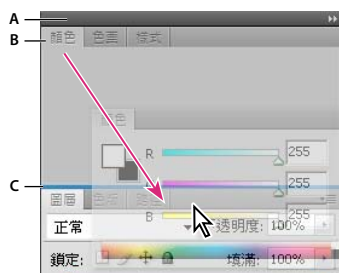
💡 您可以進行調整，讓面板不致於佔滿固定區域的全部空間。請將固定區域的底部邊緣向上拖曳，讓它不再碰觸到工作區的邊緣。

移動面板

在您移動面板時，會看見藍色反白標示的放置區域，那些就是您可以移動面板的區域。例如，您可以在固定區域中，將面板移到另一個面板上方或下方的狹窄藍色放置區域中，就可以將面板向上或向下移動。如果是拖移到非放置區域，面板就可以在工作區中自由浮動。

備註：滑鼠的位置（而非面板的位置）會啟動放置區域，因此如果您看不到放置區域，請嘗試將滑鼠拖曳至放置區域應該存在的位置。

- 若要移動面板，請拖曳面板的標籤。
- 若要移動面板群組，請拖曳標題列。



狹窄的藍色放置區域代表「顏色」面板將會自行固定在「圖層」面板群組上方。

A. 標題列 B. Tab C. 放置區域

💡 按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS) 並同時移動面板，就不會使面板固定。按住 **Esc** 並同時移動面板即可取消此作業。

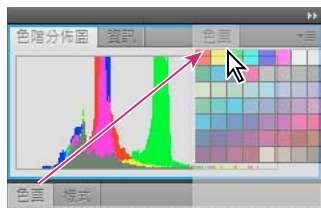
新增和移除面板

如果移除固定區域中的所有面板，固定區域就會消失。您可以將面板移到工作區的右邊緣，直到放置區域出現為止，利用這種方式建立固定區域。

- 如果要移除面板，請用滑鼠右鍵按一下 (Windows) 或按住 **Control** 並按一下 (Mac) 它的索引標籤，然後選取「關閉」，或從「視窗」選單將它取消選取。
- 若要新增面板，請在「視窗」選單中選取面板，並將它固定在您想要的任何位置。

操作面板群組

- 若要將面板移動到群組中，請將面板的標籤拖移到群組反白標示的放置區域中。



將面板新增到面板群組

- 若要重新排列群組中的面板，請將面板的標籤拖移到群組中的新位置。
- 若要移除群組中的面板，使其可自由浮動，請將面板的標籤拖移到群組外面。
- 若要移動群組，請拖曳其標題列（位於索引標籤上方的區域）。

堆疊浮動面板

如果您將面板拖移到固定區域外而未放入放置區域，該面板即可自由浮動。浮動面板讓您能夠將其定位於工作區中的任何地方。您可以將浮動面板或面板群組堆疊在一起，這樣當您拖曳最頂端的標題列時，就可以讓它們一起移動。



自由浮動的堆疊面板

- 若要堆疊浮動面板，請將面板的索引標籤拖曳到另一個面板底部的放置區域。
- 若要變更堆疊順序，請將面板的標籤向上或向下拖移。
備註：請切記要在面板之間的狹窄放置區域上方放開標籤，而不是在標題列中較寬的放置區域放開。
- 若要移除堆疊中的面板或面板群組，使其可單獨自由浮動，請將面板的標籤或面板群組的標題列拖移到堆疊外面。

重新調整面板尺寸

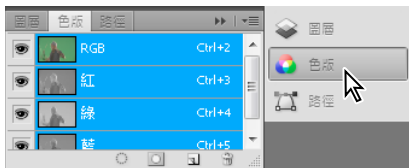
- 若要將某個面板、面板群組或一疊面板最大化或最小化，請按兩下索引標籤。您也可以按兩下索引標籤區域（索引標籤旁的空白區域）。
- 如果要調整面板的尺寸，請拖曳面板的任何一邊。有些面板無法用拖移方式重新調整尺寸，例如 Photoshop 中的「顏色」面板。

收合和展開面板圖示

您可以將面板收合為圖示，減少工作區的雜亂。在某些情況下，面板會在預設工作區中收合為圖示。



已收合為圖示的面板



已從圖示展開的面板

- 若要收合或展開某一欄中的所有面板圖示，請按一下固定區域頂端的雙箭頭。

- 若要展開單一面板圖示，請按一下該圖示。
- 如果要調整面板圖示的尺寸，只要看到圖示而不看到索引標籤，請調整固定區域的寬度，直到文字出現為止。如果要再次顯示圖示文字請，將固定區域加寬一些。
- 若要將已展開的面板重新收合為圖示，請按一下面板的標籤、圖示或面板標題列中的雙箭頭。



在某些產品中，如果在「使用者介面」或「使用者介面選項」偏好設定中選取了「自動收合圖示面板」，則當您按一下圖示時，就會自動收合已展開的面板圖示。

- 如果要將浮動面板或面板群組新增到圖示固定區域中，請將它的索引標籤或標題列拖到固定區域中。(將面板新增到圖示固定區域後，就會自動將面板收合為圖示)。
- 如果要移動面板圖示 (或面板圖示群組)，請拖曳此圖示。您可以將固定區域中的面板圖示向上或向下拖曳到其他固定區域中 (此時會以該固定區域的面板樣式來顯示)，或是拖曳到固定區域外面 (此時會顯示為浮動圖示)。

使用 ConnectNow

Adobe® ConnectNow 提供您安全、私人的線上會議室，讓您在透過網路即時與他人開會與合作。使用 ConnectNow，您可以共用電腦螢幕並加上註解、傳送聊天訊息並使用內建音訊來溝通。您也可以廣播現場視訊、共用檔案、擷取會議備註並控制與會者的電腦。

您可以從應用程式介面直接存取 ConnectNow。

- 1 選擇「檔案 > 共用我的螢幕」。
- 2 在「登入 Adobe CS Live」對話框中，輸入您的電子郵件地址與密碼，然後按一下「登入」。如果您沒有 Adobe ID，按一下「建立 Adobe ID」按鈕。
- 3 若要分享您的螢幕，請按一下 ConnectNow 應用程式視窗中間的「我的電腦螢幕」按鈕。

如需使用 ConnectNow 的完整指示，請參閱 http://help.adobe.com/en_US/Acrobat.com/ConnectNow/index.html。

如需有關使用 ConnectNow 的視訊教學課程，請參閱 [使用 ConnectNow 共享您的螢幕 \(7:12\)](#) (Dreamweaver 包含相關示範教學)。

儲存和切換工作區

將面板的目前尺寸和位置儲存成已命名的工作區後，則即使您移動或關閉面板，仍然可以復原該工作區。儲存的工作區名稱會出現在「應用程式」列上的工作區切換器中。

儲存自訂工作區

- 1 請針對您要儲存的組態中的工作區，執行下列其中一個動作：
 - (Illustrator) 選擇「視窗 > 工作區 > 儲存工作區」。
 - (Photoshop、InDesign、InCopy) 選擇「視窗 > 工作區 > 新增工作區」。
 - (Dreamweaver) 選擇「視窗 > 工作區版面 > 儲存工作區」。
 - (Flash) 從「應用程式」列上的工作區切換器選擇「儲存工作區」。
 - (Fireworks) 從「應用程式」列上的工作區切換器選擇「儲存目前版面」。
- 2 輸入工作區的名稱。
- 3 (Photoshop、InDesign) 在「擷取」下，選取下列一或多個選項：
 - 面板位置 儲存目前的面板位置 (僅限 InDesign)。
 - 鍵盤快速鍵 儲存目前的鍵盤快速鍵組合 (僅限 Photoshop)。

選單或「自訂選單」儲存目前的選單組合。

顯示或切換工作區

- ❖ 從「應用程式」列上的工作區切換器選取工作區。



在 Photoshop 中，您可以指定每個工作區的鍵盤快速鍵，以便能快速瀏覽這些工作區。

刪除自訂工作區

- 從「應用程式」列上的工作區切換器選取「管理工作區」，選取工作區，然後按一下「刪除」(Fireworks 中未提供這個選項)。
- (Photoshop、InDesign、InCopy) 從工作區切換器選取「刪除工作區」。
- (Illustrator) 選擇「視窗 > 工作區 > 管理工作區」，然後選取工作區，再按一下「刪除」圖示。
- (Photoshop、InDesign) 選擇「視窗 > 工作區 > 刪除工作區」，然後選取工作區，再按一下「刪除」。

復原預設工作區

- 1 從應用程式列上的工作區切換器選取「預設」或「基本」工作區。針對 Fireworks，請參閱 http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/workspace_manager_panel.html。

備註：在 Dreamweaver 中，「Designer」是預設的工作區。

- 2 針對 Fireworks (Windows)，請刪除這些資料夾。

Windows Vista \\ 使用者 < 使用者名稱 > \AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\

Windows XP \\ Documents and Settings < 使用者 > \Application Data\Adobe\Fireworks CS4

- 3 (Photoshop、InDesign、InCopy) 選取「Window > 工作區 > 重設 [工作區名稱]」。

(Photoshop) 復原已儲存的工作區排列

在 Photoshop 中，工作區會自動顯示成您上一次排列的方式，但您可以復原已儲存的原始面板排列。

- 若要復原個別的工作區，請選擇「視窗 > 工作區 > 重設工作區名稱」。
- 若要復原 Photoshop 安裝的所有工作區，請在「介面」偏好設定中按一下「復原預設工作區」。



若要在應用程式列中重新排列工作區的順序，請拖曳移動它們。

工具面板

「工具」面板分成六類：選取、點陣圖、向量圖、網站、顏色及檢視。當您選取工具時，「屬性」檢視窗會顯示工具選項。



在屬性檢視窗中顯示工具選項

- ❖ 已選取工具時，選擇「選取 > 取消選取」可取消選取畫布上的所有物件。



選取工具群組中的工具

「工具」面板中工具右下角的小三角形，表示它屬於某個工具群組。



- 1 按一下工具圖示，然後按住滑鼠按鈕。
- 2 拖曳指標，反白標示所需工具，然後放開滑鼠按鈕。

💡 若要快速選取隱藏的工具，請重複按群組鍵盤快速鍵，直到您想要的工具出現為止。(快速鍵顯示在工具名稱旁的括號內。)

屬性檢視窗

「屬性」檢視窗是即時面板，會顯示目前選取範圍的屬性、目前工具的選項或文件屬性。根據預設值，「屬性」檢視窗會停駐在工作區域的底部。

「屬性」檢視窗可以開啟為半高，顯示兩列屬性，或是以全高開啟，顯示四列屬性。可以讓「屬性」檢視窗在工作區域中完全隱藏。

備註：在 Windows 中，只有在「屬性」檢視窗停駐時才能使用「選項」選單。

解除停駐屬性檢視窗

- ❖ 拖曳面板索引標籤至工作區域的其他部分。

將屬性檢視窗停駐在工作區底部

- ❖ 拖曳面板索引標籤至畫面底部。

展開或收合屬性檢視窗

- ❖ 請執行下列步驟之一：
 - 按兩下面板索引標籤。



- 按一下面板左上角的箭頭。

顯示和移動工具列 (僅限 Windows)

顯示或隱藏工具列

- ❖ 選擇「視窗 > 工具列」，然後選取下列其中一項：
 - 主工具列 在文件視窗上方顯示工具列，其中包含常用檔案命令的按鈕，例如「開啟舊檔」、「儲存」、「列印」和「複製」。
 - 修改 在文件視窗下方顯示工具列，其中包含物件群組、排列、對齊和旋轉命令的按鈕。

解除停駐工具列

- ❖ 將工具列從停駐的位置拖曳到別處。

停駐工具列 (僅限 Windows)

- ❖ 將工具列拖曳至應用程式視窗頂端的停駐區域，直到出現位置預覽矩形。

儲存操作時鎖定編輯

在儲存操作時編輯文件會導致 Fireworks 停止回應。若您將 preferences.txt 檔案中的 AsynchronousSave 設定為 True，Fireworks 會鎖定檔案，以防在儲存操作完成之前編輯檔案。不過，您可以繼續使用其他開啟的 Fireworks 文件。

儲存操作時所更新的物件，在 AsynchronousSave 模式下並不會更新。使用此類物件時，請在 preferences.txt 檔案中設定 AsynchronousSave=false。例如，當 AsynchronousSave=True 時，自動圖形的儲存時間戳記不會更新。

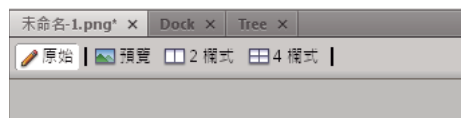
依照預設，會為 Windows 將非同步選項設定為 True，並且為 Mac 設定為 False。

- 1 找到 preferences.txt 檔案。在 Windows 中，該檔案位於 \\<使用者名稱>\Application Data\Adobe\Fireworks CS5\Traditional Chinese\Fireworks CS5 Preferences。在 Mac OS 中，該檔案位於 /<使用者名稱>/Library/Preferences/Adobe Fireworks CS5/tw/Fireworks CS5 Preferences。
- 2 在檔案中設定 AsynchronousSave = true。
- 3 儲存檔案。

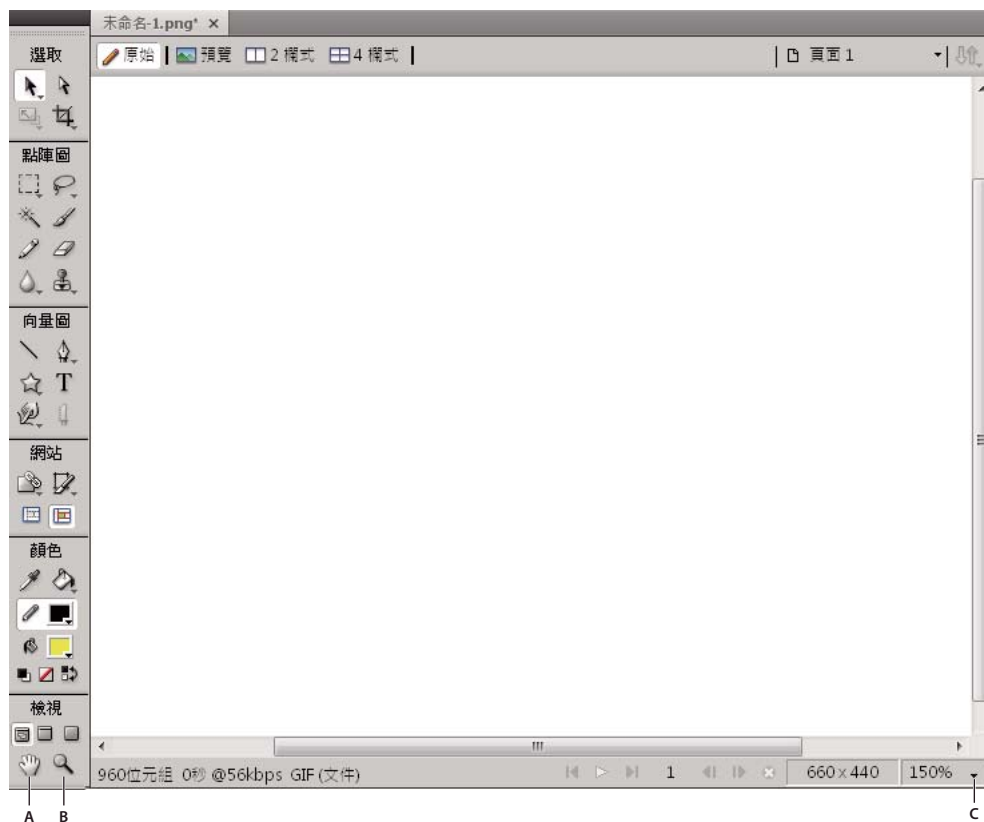
導覽和檢視文件

使用文件索引標籤來選取文件

文件最大化時，使用出現在文件視窗上方的文件索引標籤，可以在多個開啟文件之間移動。每個開啟文件的檔案名稱都會顯示在檢視按鈕上方的索引標籤上。將滑鼠移動至定位點上方時，檔案的位置會以工具提示顯示。



縮放和移動檢視



A. 手形工具 B. 縮放工具 C. 設定顯示比例彈出式選單

放大，使用預設增量

❖ 請執行下列步驟之一：

- 選取「縮放」工具，然後在文件視窗內部按一下以指定新的中心點。每按一下，影像都會放大為下一個預設的顯示比例。
- 從文件視窗底部的「設定顯示比例」彈出式選單中選取縮放設定。
- 選取「檢視」選單中的「放大」或預設顯示比例。

縮小，使用預設增量

❖ 請執行下列步驟之一：

- 選取「縮放」工具，然後按住 **Alt** 並按一下 (**Windows**) 或按住 **Option** 並按一下 (**Mac OS**) 文件視窗內部。每按一下，檢視就會縮小為下一個預設的顯示百分比。
- 從文件視窗底部的「設定顯示比例」彈出式選單中選取縮放設定。
- 選取「檢視」選單中的「縮小」或預設顯示比例。

放大特定區域

- 1 選取「縮放」工具。
- 2 拖曳滑過您要放大的影像部分。

縮放顯示選取範圍方塊的大小，會決定實際的顯示比例百分比，並顯示在「設定顯示比例」方塊中。

備註：您無法在「設定顯示比例」方塊中輸入顯示比例百分比。

縮小特定區域

- ❖ 按住 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS)，並以「縮放」工具拖曳選取範圍區域。

返回 100% 顯示比例

- ❖ 按兩下「工具」面板中的「縮放」工具。

移動檢視文件

- 1 選取「手形」工具。
- 2 拖曳手形指標。

當您移動檢視超過畫布邊緣外時，檢視仍然會移動，以便您使用畫布邊緣的像素。

讓文件符合目前檢視

- ❖ 按兩下「工具」面板中的「手形」工具。

使用檢視模式管理工作區

選取「工具」面板中的三個檢視模式之一，來控制工作區域的版面。

- 標準螢幕模式 預設的文件視窗檢視。
- 包含選單的全螢幕模式 放至最大的文件視窗檢視，以灰色為背景。會顯示選單、工具列、捲動列和面板。
- 全螢幕模式 放至最大的文件視窗檢視，以黑色為背景。不顯示選單、工具列或標題列。

如需詳細資訊，請參閱 [Fireworkszone](#) 網站上的文章。

顯示多個文件檢視

使用多個檢視可同時以不同的顯示比例檢視一份文件。您在一個檢視中所作的更改，會自動反映到該文件的所有其他檢視中。

- 1 請選取「視窗>重製視窗」。
- 2 選取新視窗的縮放顯示設定。

檢視文件在不同平台上的顯示情形

Windows 與 Mac OSX Snow Leopard 10.6 版的顯示器預設皆使用 2.2 的 Gamma 顯示。Macintosh (Snow Leopard 前身) 使用 1.8 的 Gamma 值。

- ❖ 請執行下列步驟之一：
 - 在 Windows 中，選取「檢視 > Gamma 1.8」以檢視文件在 Macintosh (Snow Leopard 前身) 的顯示狀況。
 - 在 Macintosh® 上，選取「檢視 > Gamma 1.8」以檢視文件在 Mac (Snow Leopard 前身) 的顯示狀況。

更改畫布

您可以隨時調整畫布。

更改畫布大小

1 請執行下列步驟之一：

- 選取「修改 > 畫布 > 畫布大小」。
- 選取「選取 > 取消選取」，按一下「指標」工具，在「屬性」檢視窗中顯示文件屬性，然後按一下「畫布大小」按鈕。

2 在「寬度」和「高度」文字方塊中，輸入新尺寸。

3 按一下「錨點」按鈕，指定 Fireworks 要增加或刪除畫布的哪一邊，然後按一下「確定」。

備註：依照預設，會選取中心錨點，表示畫布大小的更改會從四個邊一起進行。

更改畫布顏色

❖ 請執行下列步驟之一：

- 選取「修改 > 畫布 > 畫布顏色」，然後選取一個顏色選項。如果是自訂顏色，請在「色票」彈出式視窗中按一下顏色。
- 在「屬性」檢視窗中選擇「選取 > 取消選取」，按一下「指標」工具顯示文件屬性，然後按一下「畫布顏色」方塊。在「色票」彈出式視窗中挑選一個顏色，或在螢幕上的任意顏色處按一下滴管。若要選取透明畫布，請按一下「色票」彈出式視窗中的「透明」按鈕。



若要更改預設的畫布顏色，請按一下「新增文件」對話方塊中的「自訂色票」。(請參閱「第 3 頁」[「建立新 Fireworks 文件」](#)。)

調整文件及其內容的大小

1 請執行下列步驟之一：

- 選取「選取 > 取消選取」，按一下「指標」工具，在「屬性」檢視窗中顯示文件屬性，然後按一下「屬性」檢視窗中的「影像大小」按鈕。
- 選取「修改 > 畫布 > 影像大小」。
「影像大小」對話方塊會開啟。

2 在「像素尺寸」部分的文字方塊中，輸入新的水平和垂直尺寸。

(選擇性)更改度量單位。如果取消選取「重新取樣影像」，可以更改解析度或列印大小，但不能更改像素尺寸。

3 在「列印尺寸」部分的文字方塊中，輸入列印影像的水平和垂直尺寸。

4 在「解析度」方塊中，輸入影像的新解析度。

更改解析度也會更改像素尺寸。

5 請執行下列步驟之一：

- 若要在文件的水平和垂直尺寸間維持相同的比例，請選取「強制等比例」。
- 若要單獨調整寬度和高度，請取消選取「強制等比例」。

6 選取「重新取樣影像」可以在重新調整影像大小時增加或移除像素，讓影像在不同的大小下呈現相同的外觀。

7 選取「只有目前頁面」以僅套用畫布大小變更至目前頁面。

關於重新取樣

Fireworks 重新取樣 (調整大小) 影像的方式與多數的影像編輯應用程式不同。

- 重新取樣點陣圖物件時，會在影像中增加或移除像素，好讓影像變大或變小。
- 重新取樣向量物件時，由於會以數學方式重繪路徑 (增大或縮小)，品質將會稍微降低。

因為 Fireworks 中的向量物件屬性是以像素顯示，因此在重新取樣後，某些筆畫或填色會顯得略微不同。這是因為組成筆畫或填色的像素必須加以重繪。

備註：更改文件的影像大小時，會重新調整導引線、連結區物件和分割物件的大小。

您可以調解析度或重新取樣影像，來變更點陣圖影像大小。

- 調解析度會更改影像像素大小，符合指定空間的像素也會跟著增減。調解析度時，如果不重新取樣，就不會流失資料。
- 進行重新取樣時，會增加或移除像素：

重新取樣放大 增加像素讓影像變大。這個方法可能會使品質降低，因為增加的像素未必對應到原始影像。

縮減取樣 移除像素讓影像變小，會導致影像中的資料遺失。這個方法一定會造成品質降低，因為需捨棄像素來重新調整影像大小。

旋轉畫布

匯入的影像上下顛倒或左右相反時，就需要旋轉畫布。畫布可以旋轉 180 度、順時針旋轉 90 度或逆時針旋轉 90 度。旋轉畫布時，文件中的所有物件也跟著旋轉。

- ❖ 選取「修改 > 畫布」，然後選擇一個旋轉選項。

修剪畫布或使畫布符合內容

放大或修剪畫布的大小，使畫布符合內含物件。




原始畫布 (左)：修剪的畫布 (右)

- 1 選取「選取 > 取消選取」即可在「屬性」檢視窗中檢視文件屬性。
- 2 按下「屬性」檢視窗中的「符合畫布」。

裁切文件

裁切可以刪除文件中不需要的部分。畫布會重新調整大小，符合您定義的區域。


依照預設，裁切會刪除超出畫布界限的物件。裁切前，您可以更改喜好設定來保留畫布外的物件。

- 1 選取「工具」面板中的「裁切」工具 ，或選取「編輯 > 裁切文件」。

2 拖曳畫布上的邊界方框。請調整裁切控制點，直到邊界方框圍繞您要保留的區域為止。

3 按兩下邊界方框內部，或按 **Enter** 來裁切文件。

Fireworks 會重新調整畫布的大小，以符合您定義的區域，並且刪除超過畫布邊緣的物件。

 若要保留畫布外部的物件，裁切前請在「偏好設定」對話方塊的「編輯」索引標籤中，取消選取「裁切時刪除物件」。

使用尺規、導引線和格線

尺規、導引線和格線是繪圖輔助工具，可協助您放置和對齊物件。導引線是從尺規拖曳至文件畫布的線段。您可以使用導引線來標示文件的重要部分，例如邊界和文件中心點。格線會在畫布上顯示出水平和垂直的線段系統，以便精確定位。導引線和格線不會常駐在圖層中，也不會和文件一起匯出。

您可以使用下列的 Fireworks 擴充功能，輕鬆地使用導引線：


導引線面板擴充功能 安裝此擴充功能時，工作區會顯示一個「導引線」面板，讓您在文件內操作導引線，或者從先前儲存的導引線組合中匯出和匯入導引線。此擴充功能可於此網址取得：

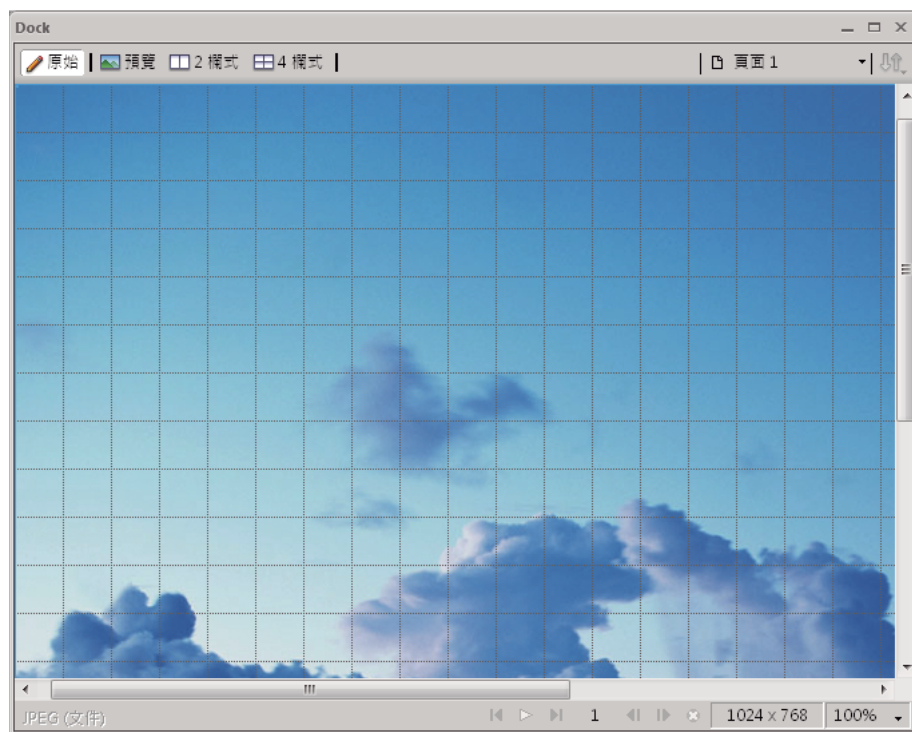
http://www.adobe.com/go/learn_fw_usingguidespanel_tw。

複製與貼上導引線擴充功能 此擴充功能可讓您從頁面複製導引線，並將其貼至相同文件的其他頁面上。如果 Fireworks 文件包含多個頁面，且各頁面所需的導引線相似，請使用此擴充功能。此擴充功能可於此網址取得：

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

繼承導引線擴充功能 此擴充功能可讓您從主要頁面或目前頁面複製導引線，並套用至文件中的所有頁面。此擴充功能可於此網址取得：http://www.adobe.com/go/learn_fw_inheritguides_tw。

 若要更改格線大小或導引線和格線顏色，請參閱「第 267 頁「導引線和格線偏好設定」」。



顯示和隱藏尺規

- ❖ 選取「檢視 > 尺規」。

垂直和水平尺規會出現在文件視窗的邊界上。尺規是用像素度量。

建立水平或垂直導引線

- 1 按一下滑鼠按鈕，拖曳對應的尺規。
- 2 將導引線放在畫布上，然後放開滑鼠按鈕。

備註：您可以再次拖曳導引線，將它重新定位。

將導引線移至特定的位置

- 1 按兩下導引線。
- 2 在「移動導引線」對話方塊中輸入新位置，然後按一下「確定」。

顯示或隱藏導引線或格線

- ❖ 選取「檢視 > 導引線 > 顯示導引線」或「檢視 > 格線 > 顯示格線」。

選取的項目即會套用至 Fireworks 中所有開啟的文件。

將物件貼齊導引線或格線

- ❖ 選取「檢視 > 導引線 > 貼齊導引線」或「檢視 > 格線 > 貼齊格線」。

選取的項目即會套用至 Fireworks 中所有開啟的文件。

鎖定或解除鎖定所有導引線

- ❖ 選取「檢視 > 導引線 > 鎖定導引線」。

選取的項目即會套用至 Fireworks 中所有開啟的文件。

移除導引線

- ❖ 將導引線拖曳出畫布。

顯示導引線之間的距離

- ❖ 當指標位於導引線之間時按住 Shift。



將導引線拖曳到畫布中以顯示導引線之間的距離時按住 Shift。

智慧型導引線

智慧型導引線是暫時貼齊的導引線，可協助您相對於其他物件對物件進行建立、對齊、編輯和變形的動作。若要啟動並貼齊智慧型導引線，請選擇「檢視 > 智慧型導引線」，然後選取「顯示智慧型導引線」和「貼齊智慧型導引線」。

使用智慧型導引線的方式有下列幾種：

- 建立物件時，使用智慧型導引線可以相對於現有物件放置該物件。線段、矩形、橢圓形、多邊形和自動圖形工具會顯示智慧型導引線，矩形分割和圓形分割工具也會。
- 移動物件時，使用智慧型導引線可以對齊其他物件。

- 變形物件時，智慧型導引線會自動出現，協助執行變形。



若要更改智慧型導引線的出現時機和方式，請設定智慧型導引線偏好設定。(請參閱「第 267 頁「導引線和格線偏好設定」」。)

在瀏覽器中預覽

選取「檔案 > 在瀏覽器中預覽」，並選擇其中一個選項。

「在 < 主要瀏覽器 > 中預覽所有頁面」 **Ctrl+F12/Cmd+Shift+F12** 您可以預覽所有互相連結頁面之間的互動。

「在 < 主要瀏覽器 > 中預覽」 **F12** 在主要瀏覽器中預覽作用中的 Fireworks 文件。如果您的電腦僅安裝一個瀏覽器，Fireworks 會將它當做主要瀏覽器使用。如果你已安裝多個瀏覽器，則可以使用「檔案 > 在瀏覽器中預覽 > 設定主要瀏覽器」以選取一個主要瀏覽器來顯示 Fireworks 文件。

「在 ... 中預覽」 **Shift/Cmd+F12** 在次要瀏覽器中預覽作用中的 Fireworks 文件。在使用此選項前，請使用「檔案 > 在瀏覽器中預覽 > 設定次要瀏覽器」來設定您的次要瀏覽器。導覽並選取次要瀏覽器的 EXE/app 檔案。

還原和重複多個動作

「操作記錄」面板列出您最近在 Fireworks 中執行的大部分動作。您可以在 Fireworks「偏好設定」對話方塊的「還原步驟」欄位中指定步驟數。

還原和重做動作

- 1 選取「視窗 > 操作記錄」以開啟「操作記錄」面板。
- 2 向上或向下拖曳「復原」標記。

重複動作

- 1 執行動作。
- 2 請執行下列步驟之一，在「操作記錄」面板中反白標示您要重複的動作：
 - 按一下動作，將它反白標示。
 - 按住 **Control** 並按一下 (**Windows**)，或按住 **Command** 並按一下 (**Mac OS**)，反白標示多個個別動作。
 - 按住 **Shift** 並按一下滑鼠按鈕，反白標示連續的動作範圍。
- 3 在「操作記錄」面板底部按一下「重新執行」按鈕。

儲存需重複使用的動作

- 1 在「操作記錄」面板中反白標示您要儲存的動作。
- 2 在面板底部按一下「儲存」按鈕。
- 3 輸入命令名稱。

使用已儲存的自訂命令

- ❖ 從「命令」選單中選取命令名稱。

恢復未儲存的檔案 (僅 Mac)

Fireworks 工作階段異常終止時，未儲存的檔案會儲存在桌面上。重新啟動 Fireworks 時，會出現訊息通知您桌面上的資料夾包含未儲存的檔案。預設會將檔案儲存在 Desktop\Fireworks Recovered\

尚未命名的未儲存檔案會使用此命名規則來儲存：未命名、未命名 (1)、未命名 (2)，以此類推。建立檔案時，檔案名稱會對應至 Fireworks 產生的預設名稱。已命名的未儲存檔案會以相同的名稱儲存。

在下列情況下不會產生修復檔案：

- 「儲存」操作導致當機。
- 恢復未儲存檔案的記憶體不足。
- Adobe Fireworks CS5 偏好設定檔中的 DisableSaveOnCrash 設定為 True。
- 發生當機時尚未編輯開啟的檔案。

停用修復檔案的產生

- 1 從 \Users\\Library\Preferences\Adobe Fireworks CS5\\ 開啟 Fireworks CS5 Preferences.txt 檔案。
- 2 將 DisableSaveOnCrash 設定為 True。

變更恢復檔案的預設位置

- 1 開啟 Fireworks CS5 Preferences.txt 檔案。檔案可能位於 \Users\\Library\Preferences\Adobe Fireworks CS5\\。
- 2 使用 SaveOnCrashRecoveredFolderPath 來設定位置。您可以使用絕對路徑或相對路徑來定義位置。





第 4 章 選取物件和將物件變形

選取物件

在畫布上處理物件之前，請先選取物件。這適用於向量物件、路徑或點，以及文字區塊、單字或字母，也適用於分割或連結區，以及實體，或點陣圖物件。若要選取物件，請使用「圖層」面板或選取工具。

圖層面板 會顯示每一個物件。當「圖層」面板開啟而且圖層展開時，您可以按一下面板中的物件以選取該物件。


選取工具 每個項目都有特定目的：

	「指標」工具會在您按一下物件，或拖曳選取範圍區域圍住物件時選取物件。
	「選取細部」工具可以選取群組中的個別物件或向量物件的點。
	「選取後方物件」工具可以選取其他物件後方的物件。
	「匯出區域」工具可以選取要匯出為個別檔案的區域。

按一下以選取物件

❖ 請執行下列步驟之一：

- 將「指標」工具移動到物件路徑或邊界方框上，然後按一下滑鼠按鈕。
- 按一下物件的筆畫或填色部分。
- 在「圖層」面板中選取物件。

 若要在畫布上按一下指標下方的物件時預覽選取的物件，請在「偏好設定」對話方塊的「編輯」類別中，選取「滑鼠滑過時反白標示」選項。

藉由拖曳選取物件

❖ 拖曳「指標」工具將一或多個物件包含在選取範圍區域內。



使用選取細部工具移動或修改物件

使用「選取細部」工具可以選取、移動或修改向量路徑上的點或群組中的物件。

- 1 選取「選取細部」工具。

2 選取範圍。

3 請執行下列步驟之一：

- 若要修改物件，請拖曳物件的其中一個點或選取範圍控點。
- 若要移動整個物件，請拖曳物件中點或選取範圍控點以外的任何位置。

選取其他物件後方的物件

❖ 從頂端開始，在堆疊的物件上重複按一下「選取後方物件」工具，直到選取您要的物件。

備註：您也可以圖層展開時，在「圖層」面板中選取難以選取的物件。

屬性檢視窗中的選取範圍資訊

當您選取物件時，「屬性」檢視窗會顯示選取範圍。「屬性」檢視窗的左上方區域會包含所檢視項目的說明，如果已選取多個物件，還會包含已選取物件的數量。「屬性」檢視窗也提供方塊，讓您為選取的項目輸入名稱。

備註：當您選取這個項目時，項目名稱會出現在文件的標題列中。分割和按鈕的名稱會是匯出時的檔案名稱。

(僅限 Windows) 如果狀態列是開啟的，文件視窗底部的狀態列會識別出所選物件。



屬性檢視窗

修改選取範圍

選取單一物件後，您可以將物件增加至選取範圍，並取消選取所選物件。您只要使用單一命令，就能選取或取消選取文件中每個圖層上的所有物件。您也可以隱藏選取範圍路徑，這樣就能在編輯選取的物件的同時，也可以檢視物件在網頁或書面上的顯示情形。

增加至選取範圍

❖ 按住 Shift，使用「指標」工具、「選取細部」工具或「選取後方物件」工具按一下其他物件。

取消選取一個物件但保持選取其他物件

❖ 按住 Shift，按一下所選物件。

選取文件中每個圖層上的所有物件

❖ 選擇「選取 > 全選」。

備註：「全選」不會選取隱藏物件。

取消選取所有的選定物件

❖ 選擇「選取 > 取消選取」。

備註：取消選取「編輯單一圖層」偏好設定，以選取文件中所有圖層上所有可見的物件。選取「編輯單一圖層」偏好設定時，只能選取目前圖層上的物件。如需詳細資訊，請參閱「第 123 頁「組織圖層」」。

隱藏所選物件的路徑選取範圍回應效果

❖ 選取「檢視 > 邊緣」。

備註：外框和點都隱藏起來時，您可以使用「圖層」面板或「屬性」檢視窗來識別選取的物件。

隱藏選取的物件

❖ 選取「檢視 > 隱藏選取範圍」。

備註：隱藏的物件不會匯出（這不適用於「網頁圖層」上的分割和連結區網頁物件）。

顯示所有物件

❖ 選取「檢視 > 顯示全部」。

備註：若要隱藏物件（無論是否選取），您可以按一下「圖層」面板中的眼睛欄（或沿著眼睛欄拖曳滑鼠）。

選取像素

您可以編輯整個畫布上的像素，或選取一個選取範圍工具，將編輯限制在影像的特定區域：

	「圈選」工具可以在影像中選取矩形區域的像素。如需詳細資訊，請參閱 Thierry Lorey 的文章 。
	「橢圓形圈選」工具可以在影像中選取橢圓形區域的像素。
	「套索工具」可以在影像中選取自由變形區域的像素。
	「多邊形套索」工具可以在影像中選取邊緣呈直線的自由變形區域的像素。
	「魔術棒」工具可以在影像中選取相近顏色區域的像素。

像素選取工具可以繪製選取範圍的圈選區域，藉此定義所選取像素的區域。繪製選取範圍圈選區域後，即可進行操作，例如移動圈選區域、在圈選區域增加物件，或依據圈選區域建立其他選取範圍。您可以編輯選取範圍內部的像素、為像素套用濾鏡，或擦除像素而不影響選取範圍外的像素。您也可以建立像素的浮動選取範圍，以便於編輯、移動、剪下或複製。

點陣圖選取工具的選項

用來選取點陣圖的工具有多種選項。

邊緣選項

實邊 使用定義的邊緣建立圈選範圍。

消除鋸齒 防止圈選範圍中出現鋸齒邊緣。

羽化 可讓您柔化像素選取範圍的邊緣。

圈選或橢圓形圈選樣式選項

一般 可以讓您建立高度和寬度互不相關的圈選區域。

固定比例 可以將高度和寬度強制為定義的比例。

固定大小 可以將高度和寬度設定為定義的大小。

備註：「魔術棒」工具也有「容許度」設定。如需詳細資訊，請參閱「第 34 頁「選取顏色相近的像素區域」」。

建立像素選取範圍圈選區域

使用「工具」面板「點陣圖」區段中的工具，可以沿著點陣圖影像的特定像素區域繪製圈選區域。

備註：如果在使用這其中一項工具時想要變更選取範圍的設定，請在進行選取之前先選取「即時圈選」方塊。

選取矩形或橢圓形區域的像素

- 1 選取「圈選」工具或「橢圓形圈選」工具。
- 2 在「屬性」檢視窗中，設定「樣式」和「邊緣」選項。
- 3 以拖曳方式繪製定義像素選取範圍的選取範圍圈選區域。
 - 若要繪製其他方形或圓形圈選區域，請按住 **Shift** 並拖曳「圈選」工具或「橢圓形圈選」工具。如果在進行一系列的選取時有開啟「即時圈選」，該功能只會影響系列中的最後選取範圍。
 - 若要從中心點繪製圈選區域，請取消選取其他作用中的圈選區域，然後在繪製時按住 **Alt (Windows)** 或 **Option (Mac OS)**。

選取自由變形區域的像素

- 1 選取「套索」工具。
- 2 在「屬性」檢視窗中選取「邊緣」選項。
- 3 圍繞著您要選取的像素拖曳指標。

繪製點來建立圈選範圍

使用「多邊形套索」工具可選取點陣圖影像中多邊形區域的特定像素。

- 1 選取「多邊形套索」工具。
- 2 在「屬性」檢視窗中選取「邊緣」選項。
- 3 按一下繪製物件或區域周圍的點，設定選取範圍外框。

按住 **Shift**，將「多邊形套索」工具圈選區域線段的變化強制為遞增 45 度。
- 4 請執行下列步驟之一，即可關閉多邊形：
 - 按一下起點。
 - 按兩下工作區域。

選取顏色相近的像素區域

- 1 選取「魔術棒」工具。
- 2 選取「邊緣」選項。
- 3 拖曳「屬性」檢視窗中的容許度滑動軸，設定容許度等級。

容許度代表您使用「魔術棒」工具按一下像素時，所選顏色的色調範圍。如果您輸入 **0** 然後按一下像素，只會選取相同色調的相鄰像素。如果您輸入 **65** 則會選取較大範圍的色調。

- 4 按一下您要選取的顏色區域。

所選像素範圍的周圍會出現圈選區域。



以較低容許度選取的像素（上圖）和以較高容許度選取的像素（下圖）

選取整個文件中顏色相近的部分

- 1 使用圈選工具、套索工具或魔術棒工具選取一個顏色區域。
- 2 選擇「選取 > 選取相近」。

一或多個圈選區域會顯示包含所選像素範圍的所有區域。這會依據「魔術棒」工具的「屬性」檢視窗中目前的「容許度」設定而定。

備註：若要調整「選取相近」命令的容許度，請在使用命令之前，先選取「魔術棒」工具，並更改「屬性」檢視窗中的「容許度」設定。或者，您也可以選取「即時圈選」方塊，在使用「魔術棒」工具時即可變更「容許度」設定。

根據物件的不透明區域建立選取範圍

選取點陣圖物件後，您可以在「圖層」面板中利用任何物件或遮色片的不透明度，在這個點陣圖上建立像素選取範圍。


- 1 在畫布上選取一個點陣圖物件。
- 2 在「圖層」面板中，將指標放在要用來建立像素選取範圍的物件縮圖上。
- 3 按住 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS)。

指標會變更並指出您將要選取之物件的 Alpha 色版，也就是不透明區域。

- 4 按一下縮圖。

所選點陣圖上會建立新的像素選取範圍。

- 5 (選擇性) 若要增加選取範圍，請按住 Alt-Shift (Windows) 或按住 Option-Shift (Mac OS) 並同時按一下「圖層」面板中的另一個物件。

 若要從目前的選取範圍中去除項目，請按 **Ctrl-Shift** 再按一下物件。

移除選取範圍圈選區域

您可以移除選取範圍圈選區域，而不影響文件。

- ❖ 請執行下列步驟之一：
 - 繪製另一個圈選區域。
 - 使用圈選工具或套索工具，按一下目前選取範圍的外部。
 - 按下 **Esc**。

調整選取範圍圈選區域

建立選取範圍時重新放置

- 1 開始拖曳繪製選取範圍。
- 2 不要放開滑鼠按鈕，同時按下空格鍵。
- 3 將圈選區域拖曳至畫布上的另一個位置。
- 4 繼續按住滑鼠按鈕，放開空格鍵。
- 5 繼續拖曳繪製選取範圍。

移動現有圈選區域

- ❖ 請執行下列步驟之一：
 - 使用「圈選」工具、「套索」工具或「魔術棒」工具來拖曳圈選區域。
 - 使用方向鍵，一次移動圈選區域 1 個像素的距離。
 - 按住 **Shift**，並使用方向鍵，一次移動圈選區域 10 個像素的距離。

增加像素至現有的選取範圍

- 1 選取任何點陣圖選取工具。
- 2 按住 **Shift**，繪製其他選取範圍圈選區域。
- 3 繼續使用任何點陣圖選取工具，重複步驟 1 和 2，將區域增加至選取範圍。
重疊圈選區域會形成連續的圈選區域。

去除選取範圍中的像素

- ❖ 按住 **Alt** (Windows) 或 **Option** (Mac OS) 並使用點陣圖選取工具，來選取您要移除的像素區域。

選取現有圈選區域的一部分

您可以繪製與原始區域重疊的圈選區域，以選取現有圈選區域的一部分。

- 1 按住 **Alt+Shift** (Windows) 或 **Option+Shift** (Mac OS)，建立與原始圈選區域重疊的圈選範圍。
- 2 放開滑鼠按鈕。
只會選取兩個圈選區域的重疊區域中的像素。

反轉像素選取範圍

您可以從目前像素選取範圍，建立另一個像素選取範圍，以選取目前沒有選取的像素。

- 1 使用任何點陣圖選取工具，製作像素選取範圍。
- 2 選擇「選取 > 反轉選取」可選取原本未選取的所有像素。

羽化像素選取範圍

羽化會為選取的像素建立可以透視的效果。

- 1 選擇「選取 > 羽化」。
- 2 在「羽化」對話方塊中，輸入羽化總量。
- 3 必要時，您可以更改「羽化」對話方塊中的數目，調整羽化總量。



若要檢視羽化選取範圍的外觀 (不含周圍的像素)，請選擇「選取 > 反轉選取」，然後按 Delete。

擴張或收縮圈選區域

在繪製圈選區域並選取像素後，您可以擴張或收縮它的邊框。

- 1 繪製圈選區域後，選擇「選取 > 擴展圈選」工具。
- 2 輸入您要擴張或收縮圈選區域邊框的像素數，然後按一下「確定」。

選取現有圈選區域的周圍區域

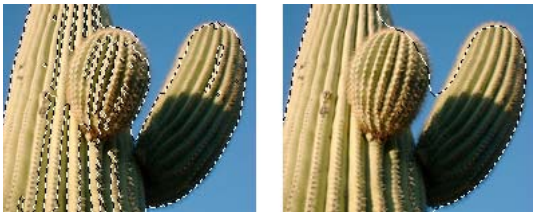
若要增加特殊的圖形效果至圈選區域，請建立另一個圈選區域以框住現有的圈選區域。

- 1 繪製圈選區域後，選擇「選取 > 邊框圈選」工具。
- 2 輸入圍繞現有圈選區域的圈選區域所需寬度，然後按一下「確定」。

平滑圈選區域的邊框

可以消除在使用「魔術棒」工具後，像素選取範圍或圈選區域邊框出現的多餘像素。

- 1 選擇「選取 > 平滑圈選」工具。
- 2 輸入取樣強度，指定所需平滑程度，然後按一下「確定」。



平滑前後的像素選取範圍

轉換、傳送或儲存圈選範圍

將圈選區域轉換成路徑

您可以在想要轉換的點陣圖部分周圍繪製一個圈選區域，即可將點陣圖選取範圍轉換成向量物件。如果想要追蹤點陣圖中的選取範圍以開始建立動畫，這個步驟就相當好用。

- ❖ 繪製圈選區域後，選擇「選取 > 將圈選區域轉換成路徑」。

將圈選範圍傳送至另一個點陣圖物件

您可以將圈選範圍從一個點陣圖傳送至另一個點陣圖，或傳送至遮色片。

- 1 繪製圈選區域，建立一個選取範圍。
- 2 在「圖層」面板中，選取任一圖層上的不同點陣圖物件。
如需詳細資訊，請參閱「第 125 頁「[遮色](#)」」。

儲存或復原圈選範圍

- 1 選擇「選取 > 儲存點陣圖選取範圍」或「選取 > 復原點陣圖選取範圍」。
- 2 在「文件」選單中，選擇含有已儲存選取範圍的開啟文件。
- 3 在「選取範圍」選單中，選擇「新增」或您想修改的先前儲存之選取範圍。
- 4 如果在上述步驟中選擇「新增」，請輸入新選取範圍的名稱。
- 5 (僅限復原) 若要反轉已復原的選取範圍，請選取「反轉」方塊。
- 6 在「操作」區段中選取一個選項：

備註：如果您要儲存的是新的選取範圍，下列所有修改選項都將無法使用。

新增選取範圍 會以「選取範圍」方塊中的指定選取範圍，來取代作用中文件內的作用中選取範圍。

增加至選取範圍 對「文件」和「選取範圍」方塊中的指定選取範圍，加入作用中的選取範圍。

從選取範圍去除 對「文件」和「選取範圍」方塊中的指定選取範圍，去除作用中的選取範圍。

與選取範圍交集 使作用中的選取範圍，與「文件」和「選取範圍」方塊中的指定選取範圍交集。


- 7 按一下「確定」，然後針對您所要儲存或復原的每個圈選範圍，重複這項程序。

刪除已儲存的圈選範圍

備註：只有在開啟的文件至少含有一個儲存的選取範圍時，才會啟用這項功能。

- 1 選擇「選取 > 刪除點陣圖選取範圍」。
- 2 在「文件」選單中，選擇含有已儲存選取範圍的開啟文件。
- 3 在「選取範圍」選單中，選擇選取範圍。

複製或移動圈選範圍的內容

當您使用選取工具將圈選區域拖曳至新位置時，圈選區域本身會移動，但其內容不會。若要複製或移動選取的像素，請使用「指標」工具  或在使用任何「點陣圖」工具時按住功能鍵。




如果按住下述的功能鍵，您可以使用方向鍵來移動並複製選取範圍。若要一次移動 10 個像素的距離，請同時按住 Shift。

移動圈選範圍的內容

- 1 使用點陣圖選取工具，建立像素選取範圍。
- 2 請執行下列步驟之一：
 - 使用「工具」面板「點陣圖」區段中的任一工具，按住 Control (Windows) 或 Command (Mac OS) 並拖曳選取範圍。
 - 使用「指標」工具拖曳選取範圍。

複製圈選範圍的內容

- ❖ 請執行下列其中一個動作：
 - 使用「選取細部」工具  拖曳選取範圍。
 - 使用「指標」工具同時按住 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS)，拖曳選取範圍。
 - 使用「點陣圖」工具同時按住 Ctrl+Alt (Windows) 或 Command+Option (Mac OS)，拖曳選取範圍。

備註：使用上述任一程序時，被移動或複製的選取範圍仍會是目前點陣圖物件的一部分。若要從像素選取範圍中建立點陣圖，請完成下列程序。

複製選取範圍以插入新的點陣圖

- 1 使用像素選取工具來選取像素區域。
- 2 請執行下列步驟之一：
 - 選取「編輯 > 插入 > 剪下的點陣圖」。
目前圖層中會建立以像素選取範圍為基礎的新點陣圖物件，所選像素也從原始點陣圖物件中移除。
 - 選取「編輯 > 插入 > 複製的點陣圖」。
目前圖層中會建立以像素選取範圍為基礎的新點陣圖物件。新點陣圖的縮圖會出現在「圖層」面板的目前圖層中（剪下或複製新點陣圖的來源物件上方）。

編輯選取的物件

移動、重製或刪除物件

移動選取範圍

- ❖ 請執行下列步驟之一：
 - 使用「指標」工具、「選取細部」工具或「選取後方物件」工具來拖曳。
 - 按任何方向鍵，一次移動選取範圍 1 個像素的距離。
 - 按住 Shift，並按任何方向鍵，一次移動選取範圍 10 個像素的距離。
 - 在「屬性」檢視窗中，輸入選取範圍左上角位置的 x 和 y 座標。
 - 在「資訊」面板中，輸入物件的 x 和 y 座標。如果看不到 X 和 Y 方塊，請拖曳面板的下方邊緣。

以貼上的方式移動或複製選取的物件

- 1 選取一或多個物件。

2 選取「編輯 > 剪下」或「編輯 > 複製」。

3 選取「編輯 > 貼上」。

重製一或多個選取的物件

❖ 選取「編輯 > 重製」。

當您重複命令時，選取物件的重製會從原始物件開始，以階層式排列顯示。重製的物件會顯示在前一個重製下方距離 10 個像素且靠右距離 10 個像素的位置。最後重製的物件，會成為選取的物件。

原地複製選取範圍

❖ 選取「編輯 > 原地複製」。

原地複製的選取範圍會堆疊在原始選取範圍的正前方，而且變成選取的物件。

備註：若要將選取的原地複製從原始選取範圍準確地移開，請使用方向鍵，或按住 Shift 再按方向鍵。這種方法很適合用來維持原地複製間的特定距離，或維持原地複製間的垂直或水平對齊方式。

刪除選取的物件

❖ 請執行下列步驟之一：

- 按 Delete 或退位鍵。
- 選取「編輯 > 清除」或「編輯 > 剪下」。
- 以滑鼠右鍵按一下 (Windows) 或按住 Control 並按一下 (Mac OS) 物件，然後在快顯選單中選取「編輯 > 剪下」。




取消或取消選取一個選取範圍

❖ 請執行下列步驟之一：

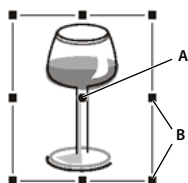
- 選擇「選取 > 取消選取」。
- 如果您使用「圈選」工具、「橢圓形圈選」工具或「套索」工具，請在影像中所選區域以外的任何位置按一下。
- 按下 Esc。

變形和扭曲物件以及選取範圍

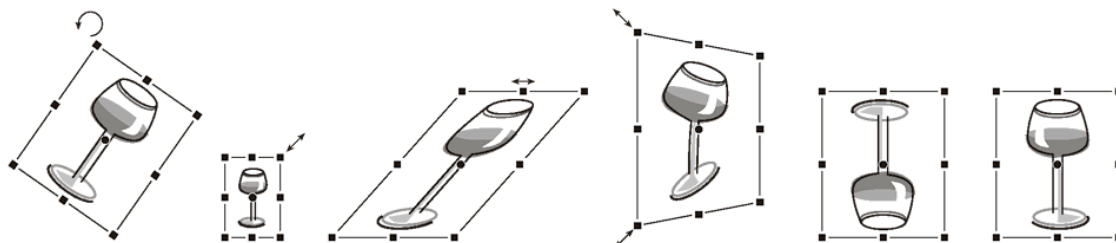
使用「縮放」工具、「傾斜」工具、「扭曲」工具和選單命令，可以變形選取的物件、群組或像素選取範圍：

	縮放功能可以放大或縮小物件。
	傾斜功能可以讓物件沿著指定軸傾斜。
	扭曲功能可以在工具呈作用中狀態時，將物件的邊或角，朝您拖曳選取範圍控點的方向移動。這項功能在建立 3D 外觀時十分有用。

當您選取任何變形工具或「變形」選單命令時，Adobe® Fireworks® 都會在選取物件的周圍顯示變形控點。



A. 中心點 B. 變形控點



物件旋轉、縮放、傾斜、扭曲、垂直和水平翻轉後的情形

使用變形控點讓選取物件變形

1 選取變形工具。

當指標接近或移到選取範圍控點上時，指標會更改，指出目前的變形。

2 請執行下列步驟之一：


- 將指標放在物件角上的點附近，拖曳以旋轉物件。
- 根據作用中的變形工具類型，拖曳變形控點進行變形。

3 在視窗內按兩下或按 **Enter** 套用變更。

調整選定物件的大小

縮放 (也稱為調整大小) 物件指的是沿著水平、垂直或是兩個方向一起，將物件放大或縮小。如需縮放屬性的詳細資訊，請參閱 [Thierry Lorey 的文章](#)。

1 請執行下列步驟之一：

- 選取「縮放」工具 .
- 選取「修改 > 變形 > 縮放」。

2 拖曳變形控點：

- 若要水平和垂直縮放物件，請拖曳物件角上的控點。縮放時如果按住 **Shift**，可以強制等比例。
- 若要水平或垂直縮放物件，請拖曳物件邊上的控點。
- 若要從中心點調整物件的大小，拖放任何控點時請按住 **Alt** (Windows) 或 **Option** (Mac)。

在重新調整相關物件的大小時將效果和筆畫重新調整大小 / 縮放

重新調整物件大小時，您可以選擇等比例套用至物件的縮放效果和筆畫。

備註：對正常縮放和 9 分割縮放二者，筆畫縮放是使用「偏好設定」對話框或「資訊」面板中的設定。

❖ 請執行下列步驟之一：

- 選取「編輯 > 偏好設定」(Windows)，或「Fireworks > 偏好設定」(Mac OS)。在「一般」類別中，選取「縮放筆畫和效果」。

- 選取「視窗 > 資訊」。在「資訊」面板的「選項」選單中，選取「縮放屬性」。

調整所有選取物件的大小

您可以選取畫布上的物件，然後調整這些物件的水平、垂直大小，或同時調整這兩種方向的大小。


- 1 使用「指標」工具在畫布上選取物件。
- 2 選取「命令 > 調整選取物件的大小」。
- 3 使用對話方塊上的調整大小控制項來調整物件的水平大小或垂直大小，然後按一下「套用」。

備註：選取較大或較小的控制項來調整大小調整增量。


傾斜物件

傾斜物件可以讓物件沿著水平軸、垂直軸，或兩軸產生歪斜而達到變形的效果。

- 1 請執行下列步驟之一，顯示變形控點：

- 選取「傾斜」工具。
- 選取「修改 > 變形 > 傾斜」。

- 2 拖曳控點以傾斜物件。


 若要建立透視的效果，請拖曳端點。

- 3 按兩下文件，或按 Enter。

扭曲物件

使用「扭曲」工具拖曳選取範圍控點，可以變更物件的大小和比例。

- 1 請執行下列步驟之一，顯示變形控點：


- 選取「扭曲」工具。
- 選取「修改 > 變形 > 扭曲」。

- 2 拖曳控點以扭曲物件。

- 3 在視窗內按兩下或按 Enter。

旋轉或翻轉物件

物件旋轉或翻轉時，會以中心點為樞紐進行。

 若要建立透視的效果，以展示某個物件已在三維空間中旋轉，請參閱「第 42 頁「[傾斜物件](#)」」。

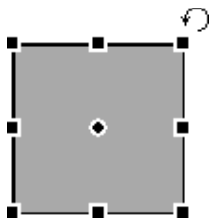
將選取的物件旋轉 90 度或 180 度

- ❖ 選取「修改 > 變形」，然後選取子選單中的「旋轉」命令。


以拖曳方式旋轉所選物件

- 1 選取任何一個變形工具。

- 2 將指標移到物件之外，直到出現旋轉指標。



- 3 拖曳以旋轉物件。

 若要強制以每次遞增 15 度的方式水平旋轉，請按住 Shift 並拖曳指標。

- 4 在視窗內按兩下或按 Enter 套用變更。

重新配置旋轉軸

- ❖ 將中心點拖曳出中心位置。

將旋轉軸重設到選取範圍的中心點

- ❖ 請執行下列步驟之一：
 - 按兩下中心點。
 - 按 Esc 取消選取物件，再重新選取。

翻轉物件並同時維持相對位置

- ❖ 選取「修改 > 變形 > 水平翻轉」或「垂直翻轉」。

以數字方式變形物件

除了以拖曳的方式縮放、調整大小或旋轉物件之外，您還可以用輸入特定數值的方式來變形物件。請使用「屬性」檢視窗、「資訊」面板或「數值變形」命令。

- ❖ 在「屬性」檢視窗或「資訊」面板中，輸入新的寬度 (W) 或高度 (H) 數值。

備註：如果「屬性」檢視窗中看不到「寬」和「高」方塊，請按一下擴展器箭頭，顯示所有屬性。

使用數值變形命令來縮放或旋轉選取的物件

- 1 選取「修改 > 變形 > 數值變形」。
- 2 在彈出式選單中，選取要執行的變形類型。
- 3 縮放或調整選取範圍大小時，請選取「強制等比例」以維持水平和垂直比例。
- 4 選取「縮放屬性」，讓物件的填色、筆畫和效果隨著物件本身變形。
- 5 取消選取「縮放屬性」，只讓路徑變形。
- 6 輸入數值讓選取範圍變形，然後按一下「確定」。

檢視數值變形資訊

使用「資訊」面板可以檢視目前選取物件的數值變形資訊。您編輯物件時，資訊也會更新。

- ❖ 選取「視窗 > 資訊」。

9 分割縮放

9 分割縮放功能可讓您縮放向量圖和點陣圖物件的大小而不扭曲其幾何形狀，維持關鍵元素（例如文字或圓角）的外觀。

9 分割縮放無法套用至下列項目：

- 文字
- 包含文字的元件
- 包含已旋轉 / 扭曲 / 傾斜之文字的群組

備註：如果包含文字的群組或元件是 9 分割縮放，則不會使用 9 分割縮放來縮放文字。

Fireworks 提供兩種 9 分割縮放方式：具有永久分割導引線的元件縮放，您可以重新調整；以及具有暫時導引線的標準縮放，只能套用一次。元件縮放適用於您想要重複使用多次的物件。標準縮放適用於對加入設計原型的點陣圖物件或基本形狀進行快速的單次調整。

如需使用 9 分割縮放建立可縮放物件的視訊教學課程，請參閱：www.adobe.com/go/lrvid4036_fw_tw。如需使用 9 分割縮放的範例，請參閱 Sarthak Singhal 的文章，網址為：http://www.adobe.com/go/learn_fw_9slicescaling_tw。

💡 若想獲得最有彈性的縮放效果，請將中央分割盡量設大一點。（動態縮小物件時，Fireworks 會將周圍分割限制在其原始大小。）

更多說明主題

第 143 頁「[元件](#)」

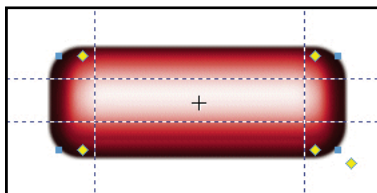
第 5 頁「[開啟在其他應用程式中建立的圖像](#)」

第 267 頁「[導引線和格線偏好設定](#)」

9 分割元件


將 9 分割導引線套用至元件

- 1 按兩下元件或按鈕，進入元件編輯模式。
- 2 在「屬性」面板中選取「啟動 9 分割縮放導引線」。
- 3 移動導引線並將其放置在按鈕或元件上的適當位置。在縮放元件時，請將您不想要扭曲的部分（例如轉角）保持在導引線之外。

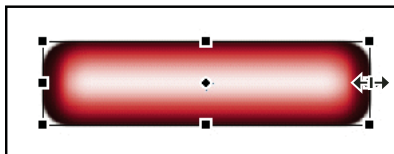


將 9 分割縮放導引線放置在適當位置，讓轉角在重新調整按鈕大小時不會扭曲。

- 4 (選擇性) 鎖定導引線：在「屬性」面板中選取「鎖定 9 分割縮放導引線」。

5 若要返回包含頁面，請按一下文件面板頂端的頁面圖示 。

6 使用「縮放」工具 ，視需要調整元件大小。



按鈕縮放時將不會扭曲轉角的形狀。



將 9 分割導引線套用至元件後，您可以在其他 9 分割元件的保護區域中將其巢狀化，以建立可完美縮放的複雜物件。

更多說明主題

第 143 頁「[元件](#)」

使用三個分割在一維空間中縮放

如果您只想在一維空間縮放物件，可以使用三個分割，不必用到九個分割。

- ❖ 完成標準的 9 分割程序，但在步驟 3 執行下列步驟之一：
 - 若是垂直分割，請將水平分割導引線拖曳到物件邊緣。
 - 若是水平分割，請將垂直分割導引線拖曳到物件邊緣。

識別使用 9 分割縮放的元件

- ❖ 在「文件庫」面板中按兩下元件圖示，以進入元件編輯模式中尋找分割導引線。


更多說明主題

第 145 頁「[從元件編輯切換至頁面編輯](#)」

9 分割標準元件

「9 分割縮放」工具會建立暫時的分割導引線，協助您縮放物件而不扭曲其幾何形狀。若要對設計原型和模型的點陣圖物件或基本形狀進行快速縮放，此工具會非常有用。

以「9 分割縮放」工具建立的導引線只能使用一次。如需可以重複使用多次的較為永久型分割導引線，請參閱「第 44 頁「[9 分割元件](#)」」。

- 1 在畫布上選取一個點陣圖物件或向量形狀。
- 2 在「工具」面板中選取「9 分割縮放」工具 .

備註：如果您在步驟 1 中選取了「自動圖形」，Fireworks 會提示您解散群組。請只在完成「自動圖形」控制點的調整程序後，才進行這個動作。

- 3 在畫布上排列好分割導引線，以便最有效地維持物件的幾何形狀。(如需詳細資訊，請參閱「第 44 頁「[9 分割縮放](#)」」。)
- 4 拖曳物件角或邊上的控點以變形物件。

更多說明主題

第 66 頁 「[基本形狀](#)」

第 70 頁 「[自動圖形](#)」

第 266 頁 「[編輯偏好設定](#)」

組織多個物件

組織物件的選項

群組物件 將多個物件視為一個物件，或保護群組中每一個物件的相互關係。

堆疊物件的順序 將物件排列在其他物件之後或之前。

對齊所選的物件 將物件對齊畫布的某個區域，或對齊垂直軸或水平軸。


群組或解散群組物件

將個別的選取物件組成群組，然後當作單一物件來操作。例如，將花瓣當作個別物件繪製完成後，可以將它們組成群組，把整朵花當作單一物件來選取和移動。

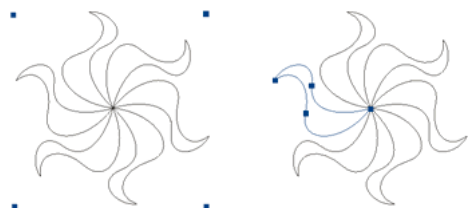
您可以直接編輯群組，不必解散群組。您可以選取群組中的個別物件來編輯，不必解散物件群組。您也可以隨時解散物件群組。

❖ 選取 「修改 > 群組」 或 「修改 > 解散群組」。

選取群組內的物件

若要處理群組內的個別物件，請將物件解散群組，或是使用 「選取細部」 工具  來選取個別物件，同時保持群組的完整性。

修改已選取細部物件的屬性，只會變更已選取細部物件。將選取細部物件移至另一個圖層，會將該物件從群組中移除。



選取群組中的細部物件

選取屬於群組一部分的物件

❖ 選取 「選取細部」 工具，然後按一下物件，或是在其周圍拖曳選取範圍區域。若要增加或移除選取範圍中的物件，請在按一下或拖曳物件時按住 **Shift**。

選取包含選取細部物件的群組

❖ 請執行下列步驟之一：

- 以滑鼠右鍵按一下 (Windows) 或按住 **Control** 並按一下 (Mac OS) 群組中的任意位置，然後從快顯選單中選取 「選取 > 選取整體」。
- 選擇 「選取 > 選取整體」。

選取所選群組中的所有物件

❖ 請執行下列步驟之一：

- 以滑鼠右鍵按一下 (Windows) 或按住 Control 並按一下 (Mac OS) 群組中的任意位置，然後在快顯選單中選取「選取 > 選取細部」。
- 選擇「選取 > 選取細部」。

堆疊物件的順序

Fireworks 在圖層中堆疊物件時，是根據物件的建立順序，最後建立的物件會放在頂端。物件的堆疊順序決定物件在重疊時的顯示方式。

圖層也會影響堆疊順序。例如，文件有兩個名稱各為「圖層 1」和「圖層 2」的圖層。如果「圖層」面板中的「圖層 1」列在「圖層 2」下方，則「圖層 2」中的所有物件皆會出現在「圖層 1」內所有物件的上方。

只要將「圖層」面板中的圖層拖放至新的位置，即可變更圖層的順序。如需詳細資訊，請參閱「第 123 頁「組織圖層」」。

更改圖層中選定物件或群組的堆疊順序

- 若要將物件或群組移動至堆疊順序的頂端或底部，請選取「修改 > 排列 > 移至最前面 (或移至最後面)」。
 - 若要將堆疊順序中的物件或群組向上或向下移動一個位置，請選取「修改 > 排列 > 向前移 (或向後移)」。
- 如果選取多個物件或群組，物件會移動至所有未選物件的前面或後面，同時會維持物件間的相對順序。

排列圖層間的物件

「圖層」面板提供組織控制項另一種空間上的靈活性。若要在圖層之間移動選取的物件，請將物件縮圖或藍色選取範圍指示器拖曳至另一個圖層。

對齊物件

您可以將一或多個「對齊」命令，套用至選取的物件。



若要快速存取這些命令，請使用「對齊」面板 (視窗 > 對齊)。

對齊所選的物件

- 1 選取「修改 > 對齊」。
- 2 請選擇以下任一選項：
 - 左 讓物件對齊最左邊的選取物件。
 - 垂直置中對齊 讓物件中心點沿著垂直軸對齊。
 - 靠右對齊 讓物件對齊最右邊的選取物件。
 - 上 讓物件對齊最上方的選取物件。
 - 水平置中對齊 讓物件中心點沿著水平軸對齊。
 - 底端 讓物件對齊最下方的選取物件。

如需有關對齊物件的詳細資訊，請參閱[對齊和分散物件](#)教學課程。

對齊自動圖形

若要設定自動圖形的對齊方式選項，請使用對應的 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;
```

指定的設定僅適用於對應的自動圖形。將這些設定套用至自動圖形後所繪製的筆畫與路徑，會用於之後的自動圖形，但不會用於物件。

平均分散三或多個選取物件的寬度或高度

- ❖ 選取「修改 > 對齊 > 分散寬度」或「修改 > 對齊 > 分散高度」。

第 5 章 處理點陣圖

建立點陣圖

點陣圖是一種圖像，由稱作像素的小型顏色方塊所組成，會以類似馬賽克的方塊組合起來建立影像。相片、掃描影像以及從繪圖程式建立的圖像等，都是點陣圖圖像。有時又稱作點陣影像。

Adobe® Fireworks® 結合了編輯相片、繪製向量圖和繪圖應用程式的功能。您可以使用點陣圖工具來繪製和繪圖、將向量物件轉換為點陣圖影像，開啟或匯入影像等方式，來建立點陣圖影像。點陣圖影像不能轉換為向量物件。

更多說明主題

第 3 頁 [「關於點陣圖像」](#)

以繪製方式建立點陣圖物件

建立的點陣圖物件會出現在目前的圖層。「圖層」面板中的圖層擴張後，您會在每個點陣圖物件所在的圖層下方，看到它的縮圖和名稱。雖然有些點陣圖應用程式將每個點陣圖物件視為個別獨立圖層，Fireworks 卻會將點陣圖物件、向量物件和文字放在同一圖層上。


- 1 在「工具」面板的「點陣圖」區段中，選取「筆刷」工具或「鉛筆」工具。
- 2 使用「筆刷」工具或「鉛筆」工具來繪製或繪圖，在畫布上建立點陣圖物件。

新點陣圖物件會增加至「圖層」面板的目前圖層中。如需有關使用「鉛筆」工具或「筆刷」工具的詳細資訊，請參閱「第 50 頁 [「編輯點陣圖」](#)」。

建立空的點陣圖物件

您可以建立空的點陣圖，然後在上面繪製像素。

❖ 請執行下列步驟之一：

- 在「圖層」面板中，按一下「新增點陣圖影像」按鈕 。
- 選取「編輯 > 插入 > 空的點陣圖」。
- 從畫布的空白區域開始繪製選取範圍圈選區域，並加以填色。如需詳細資訊，請參閱「第 34 頁 [「建立像素選取範圍圈選區域」](#)」。

空的點陣圖會增加至「圖層」面板的目前圖層中。

剪下或複製像素並貼上成為新的點陣圖物件

- 1 使用「圈選」工具、「套索」工具或「魔術棒」工具，製作像素選取範圍。
- 2 剪下並貼上，或複製選取範圍至新的點陣圖。

選取範圍出現在「圖層」面板中，成為目前圖層上的物件。

備註：您也可以用滑鼠右鍵按一下 (Windows) 或按住 Control 並按一下 (Mac OS) 像素圈選範圍，然後選取剪下或複製選項。

將向量物件轉換為點陣圖影像

備註：向量圖轉換為點陣圖是不能回復的，除非仍然可以選擇「編輯 > 復原」或從「操作記錄」面板復原動作。


❖ 請執行下列步驟之一：

- 選取「修改 > 平滑化選取的圖層」。
- 在「圖層」面板的「選項」選單中，選取「平滑化選取的圖層」。

編輯點陣圖


最常用的相片編輯工具位於「影像編輯」面板（「Window > 其他 > 影像編輯」）內。如需詳細資訊，請參閱 Ruth Kastenmayer 位於 Adobe 開發人員中心的文章，網址為：http://www.adobe.com/go/learn_fw_imageeditingpanel_tw。

繪製點陣圖物件


- 1 選取「鉛筆」工具 。
- 2 在「屬性」檢視窗中設定工具選項：
 - 消除鋸齒 可以讓您繪製的線條邊緣變平滑。
 - 自動擦除 會在筆畫顏色上按一下「鉛筆」工具時，使用填色顏色。
 - 保留透明度 會限制「鉛筆」工具只能在現有像素上繪製，不能在圖像的透明區域繪製。
- 3 拖曳以進行繪製。按住 Shift 拖曳路徑，強制路徑必須是水平、垂直或對角線。

使用「筆刷」工具繪製物件

如需詳細資訊，請參閱「第 107 頁「套用和更改筆畫」」。

- 1 選取「筆刷」工具 。
- 2 在「屬性」檢視窗中設定筆畫屬性。
- 3 拖曳繪圖。


將像素更改為填色顏色

- 1 選取「油漆桶」工具 。
- 2 在「填色顏色」方塊中選取某個顏色。
- 3 在「屬性」檢視窗中設定容許度數值。

備註：容許度會決定像素要填上顏色相近的程度。低容許度數值，會在像素中填上接近您所選像素的顏色。高容許度數值，會在像素中填上顏色值範圍較廣的顏色。
- 4 按一下影像。

容許度範圍中的所有像素，會更改為填色顏色。

將漸層填色套用至像素選取範圍

- 1 製作選取範圍。
- 2 按一下「工具」面板中的「油漆桶」工具，然後選取彈出式選單中的「漸層」工具 。

- 3 在「屬性」檢視窗中設定填色屬性。
- 4 按一下像素選取範圍，套用填色。

取樣顏色作為筆畫或填色顏色

備註：顏色方塊的滴管指標與「滴管」工具不同。請參閱「第 103 頁「從顏色彈出式視窗取樣顏色」」。


使用「滴管」工具  從影像中取樣顏色。

- 1 如果正確的屬性尚未作用，請執行下列步驟之一：
 - 在「工具」面板的「筆畫顏色」方塊旁按一下筆畫圖示，讓它成為作用中屬性。
 - 在「工具」面板的「填色顏色」方塊旁按一下填色圖示，讓它成為作用中屬性。

備註：不要按顏色方塊本身。否則，會出現滴管指標而不是「滴管」工具。
- 2 開啟 Fireworks 文件或 Fireworks 可以開啟的任何檔案。
- 3 在「工具」面板的「顏色」區段中，選取「滴管」工具。在「屬性」檢視窗中設定「平均色彩取樣」設定：
 - 1 個像素 從單一像素建立筆畫或填色顏色
 - 3x3 平均像素 在 3x3 像素區域中的顏色平均數值中，建立筆畫或填色顏色
 - 5x5 平均像素 在 5x5 像素區域中的顏色平均數值中，建立筆畫或填色顏色
- 4 在文件中的任意位置，按一下「滴管」工具。

取樣的顏色會出現在 Fireworks 的所有「筆畫顏色」或「填色顏色」方塊中。

擦除點陣圖物件或選取範圍中的像素

- 1 選取「橡皮擦」工具 .
- 2 在「屬性」檢視窗中，選取圓形或方形橡皮擦形狀。
- 3 拖曳滑動軸，以設定邊緣、大小和不透明度等級。
- 4 拖曳「橡皮擦」工具，滑過要擦除的像素。

裁切選取的點陣圖

您可以隔離 Fireworks 文件內的單一點陣圖物件，只裁切這個點陣圖物件，不影響畫布上的其他物件。

- 1 使用點陣圖選取工具，來選取點陣圖物件或繪製選取範圍圈選區域。
- 2 選取「編輯 > 裁切選取的點陣圖」。
- 3 調整裁切控點，直到邊界方框圍住點陣圖影像中要保留的區域。

備註：若要取消裁切選取範圍，請按 Esc。



邊界方框

- 按兩下邊界方框內部，或按 **Enter** 裁切選取範圍。

修飾點陣圖

	「橡皮圖章」工具讓您將影像的某個區域複製或原地複製到另一個影像。
	「模糊」工具可以讓影像中選取區域的焦點鈍化。
	「暈開」工具可以挑選顏色，並且朝您在影像中的拖曳方向塗抹。
	「銳利化」工具可以讓影像中的區域銳利化。
	「加亮」工具可以讓影像的某些部分變亮。
	「加深」工具可以讓影像的某些部分變暗。
	「消除紅眼」工具可以減少相片中出現紅眼的現象。
	「取代顏色」工具會以另一個顏色塗在原本的颜色上。

原地複製像素

當您要修正刮傷的相片，或移除影像中的灰塵時，原地複製像素是非常有用的。您可以複製相片中的像素區域，再以原地複製的區域取代刮痕或灰塵點。

- 選取「橡皮圖章」工具。
- 按一下區域，將它指定為來源區域（要原地複製的區域）。

取樣指標會變成十字型指標。

備註：若要指定不同像素區域進行原地複製，請按住 **Alt** 並按一下 (Windows) 或按住 **Option** 並按一下 (Mac OS) 另一個像素區域。

- 移動至影像的另一部分，拖曳指標。

會出現兩個指標。

- 第一個指標是十字型指標，也就是原地複製來源。
- 第二個指標可能是橡皮圖章、十字型指標或藍色圓圈，視您選取的筆刷偏好設定而定。當您拖曳第二個指標時，會複製第一個指標下的像素，套用至第二個指標下的區域。

設定「橡皮圖章」工具選項

- 1 選取「橡皮圖章」工具。
- 2 在「屬性」檢視窗中設定「橡皮圖章」選項：

大小 會決定圖章大小。

邊緣 會決定筆畫的柔化程度 (100% 是實邊，0% 是柔化)。

來源對齊 會決定取樣操作。選取「來源對齊」時，取樣指標會以垂直和水平方向移動，對齊第二個指標。取消選取「來源對齊」時，取樣區域會固定，當您移動和按下第二個指標，都不會有影響。

使用整份文件 會在所有圖層的所有物件上取樣。如果取消選取這個選項，「橡皮圖章」工具只會從作用中物件上取樣。

不透明度 會決定透過筆畫可以看到多少背景。

混合模式 會決定原地複製的影像如何影響背景。

重製像素選取範圍

- 使用「選取細部」工具拖曳像素選取範圍。
- 按住 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS)，並以「指標」工具拖曳像素選取範圍。

模糊、銳利化和暈開影像

「模糊」工具和「銳利化」工具會影響像素焦點。「模糊」工具能讓您選擇模糊元素焦點，來強調影像的某些部分。修復掃描問題或失焦相片時，「銳利化」工具非常有用。「暈開」工具能讓您輕輕混合顏色。

- 1 選取「模糊」、「銳利化」或「暈開」工具。

- 2 在「屬性」檢視窗中設定筆刷選項：

大小 會設定筆刷筆尖的大小。

邊緣 會指定筆刷筆尖的柔化程度。

形狀 會將筆刷筆尖形狀設定為圓形或方形。

明暗度 可以設定模糊或銳利化的總量。

「暈開」選項

壓力 會設定筆畫明暗度。

指尖工具 可以讓您使用指定的顏色，在每個筆畫開始時進行暈開。如果取消選取這個選項，工具會使用工具指標下的顏色。

使用整份文件 會使用所有圖層內所有物件的顏色資料進行暈開。如果取消選取這個選項，「暈開」工具只會使用作用中物件的顏色。

- 3 將該工具拖曳到想要銳利化、模糊或暈開的像素上方。



按住 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS) 來變更工具的行為。

將影像某些部分變亮和變暗

使用「加亮」工具或「加深」工具，將影像的像素變亮或變暗。這些工具與沖洗相片時增加或減少曝光的技術極為類似。


- 1 選取「加亮」工具，讓影像的某些部分變亮，或選取「加深」工具，讓影像的某些部分變暗。
- 2 在「屬性」檢視窗中，設定筆刷選項和曝光。
曝光範圍是 0% 到 100%。較高的數值會產生較強的效果。
- 3 在「屬性」檢視窗中設定範圍：
陰影 主要更改影像的暗色部分
亮部 主要更改影像的亮色部分
中間色調 主要更改影像中各色版的中間範圍
- 4 拖曳滑過影像中要變亮或變暗的部分。
備註：若要暫時在「加亮」工具和「加深」工具之間做切換，請按住 Alt (Windows)。

消除相片中的紅眼

「消除紅眼」工具僅會快速修改相片的紅眼區域，以灰色和黑色取代偏紅的顏色。



原始相片；使用「消除紅眼」工具之後


- 1 在「工具」面板上的「點陣圖」區段中選取「消除紅眼」工具 。(如果看不到此工具，請按住「橡皮圖章」工具，直到彈出式選單出現。)
- 2 在「屬性」檢視窗中設定這些選項：
容許度 決定要取代的色相範圍 (0 僅取代紅色，100 取代所有包含紅色的色調)。
強度 設定用來取代偏紅顏色的灰色深度。
- 3 將十字型指標拖曳至相片中的紅色瞳孔。
如果紅眼現象還是存在，請選擇「編輯 > 復原」，並以不同的「容許度」和「強度」設定重複步驟 2 和步驟 3。

取代點陣圖物件中的顏色




原始相片；使用「取代顏色」工具之後

使用色票取代顏色

- 1 在「工具」面板的「點陣圖」區段中，選取「取代顏色」工具 。(如果看不到此工具，請按住「橡皮圖章」工具，直到彈出式選單出現。)
- 2 在「屬性」檢視窗的「從」方塊中，按一下「色票」。
- 3 按一下「從」選色表以選取顏色探查，並從彈出式選單選取一個顏色，以指定您要取代的顏色。
- 4 按一下「屬性」檢視窗中的「到」選色表，並從彈出式選單選取一個顏色。
- 5 在「屬性」檢視窗中設定其他筆畫屬性。
 - 容許度 決定要取代的顏色範圍 (0 代表僅取代「從」顏色，100 代表取代與「從」顏色類似的所有顏色)。
 - 強度 決定要取代多少「從」的顏色。
 - 色彩化 會以「到」顏色取代「從」顏色。取消選取「色彩化」會對「從」顏色加上「到」顏色的色調，並保留部分的「從」顏色。
- 6 將工具拖放至要取代的顏色上方。

以影像中選取的顏色取代

- 1 在「工具」面板的「點陣圖」區段中，選取「取代顏色」工具 。(如果看不到此工具，請按住「橡皮圖章」工具，直到彈出式選單出現。)
- 2 在「屬性」檢視窗的「從」方塊中，按一下「影像」。
- 3 按一下「屬性」檢視窗中的「到」選色表以選取顏色探查，然後從彈出式選單選取顏色。
- 4 在「屬性」檢視窗中設定其他筆畫屬性。
- 5 使用這項工具，按一下含有您所要取代顏色的點陣圖影像部分。不要提起工具，繼續以工具跨越影像塗刷。

使用羽化模糊邊緣

羽化可以模糊像素選取範圍的邊緣，讓選取區域與周圍的像素混合。複製選取範圍，並且貼到另一個背景上時，羽化就非常有用。



- 1 使用「檔案 > 匯入」將您要在畫布上羽化的影像匯入。
- 2 使用任何選取工具來選取要羽化的部分影像。
- 3 選取「選取 > 反轉」。
- 4 選取「選取 > 羽化」。或者，您可以從「屬性」面板的「邊緣」選單選取選項。
- 5 在「羽化選取範圍」對話框中，輸入羽化強度值。預設值 10 適用於大部分的實際目的。或者，請在「邊緣」選單中選取羽化強度值。
- 6 按「刪除」。

調整點陣圖顏色和色調

使用顏色和色調調整濾鏡，可以協助您增進和增強點陣圖影像中的顏色。

- 若要套用可移除、可編輯且不會永久變更像素的濾鏡，請使用「即時濾鏡」。Adobe 建議您盡量以「即時濾鏡」的方式使用濾鏡。
備註：雖然「即時濾鏡」比較有彈性，但是文件中「即時濾鏡」的數目太多時，會降低 Fireworks 的效能。
- 若要以不可逆轉且永久的方式套用濾鏡，請從「濾鏡」選單中選取這些濾鏡。
- 您不可以將「濾鏡」選單中的「即時濾鏡」套用至像素選取範圍。您可以定義一個點陣圖區域，從中建立獨立的點陣圖，然後套用「即時濾鏡」。
- 如果使用「濾鏡」選單將濾鏡套用在選取的向量物件，Fireworks 會將選取範圍轉換為點陣圖。

將「即時濾鏡」套用至由點陣圖選取範圍圈選區域定義的區域

- 1 選取點陣圖選取工具，並繪製出選取範圍圈選區域。
- 2 選取「編輯 > 剪下」。
- 3 選取「編輯 > 貼上」。
Fireworks 會將選取範圍精確地貼上像素原始的位置，但選取範圍本身是獨立的點陣圖物件。
- 4 在「圖層」面板中按一下新點陣圖物件縮圖，選取點陣圖物件。
- 5 從「屬性」檢視窗中套用「即時濾鏡」。

Fireworks 只會將「即時濾鏡」套用至新點陣圖物件，以模擬濾鏡對像素選取範圍的套用。

調整點陣圖的色調範圍

有完整色調範圍的點陣圖，其中所有區域的像素數目必須是偶數。有三個調整色調範圍的選項：使用「色階」、使用「曲線」做精確控制，或者使用「自動色階」做自動調整。

「色階」功能可以更正像素高度集中在亮部、中間色調或陰影的點陣圖。

亮部 可以更正讓影像看起來太淡的過多淡色像素

中間色調 可以更正讓影像看起來太單調的過多中間色調像素

陰影 可以更正隱藏諸多細節的過多深色像素

「色階」功能會將最暗和最亮的像素分別設為黑色和白色，然後依比例重新分散中間色調。產生出來的影像像素會有最清楚銳利的細節。



像素集中在亮部的原始影像；使用「色階」調整後的影像

使用「色階」對話方塊中的「分佈圖」，來檢視點陣圖的像素分散情形。「分佈圖」以圖像說明點陣圖中亮部、中間色調和陰影部分的像素分散情形。

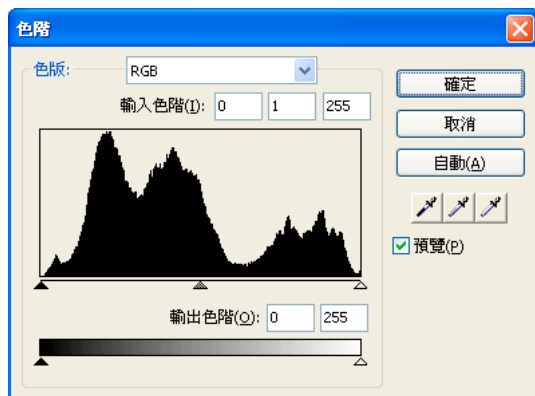
「分佈圖」可以協助您決定更正影像色調範圍的最好方法。如果像素高度集中在陰影或亮部，表示您可以套用「色階」或「曲線」功能來改善影像。

水平軸代表從最暗 (0) 到最亮 (255) 的顏色值。請從左向右讀取水平軸：最左側表示最深的像素，中間部分表示中間色調像素，最右側則表示最亮的像素。

垂直軸代表每個亮度等級的像素數目。通常應該先調整亮部和陰影的部分。下一步再調整中間色調，則能改善亮度數值，而不影響亮部和陰影。

使用「色階」調整亮部、中間色調和陰影

- 1 選取點陣圖影像。
- 2 請執行下列步驟之一：
 - 在「屬性」檢視窗，按一下「濾鏡」標籤旁的「加號 (+)」圖示，然後從「濾鏡」彈出式選單中選取「調整顏色 > 色階」。
 - 選取「濾鏡 > 調整顏色 > 色階」。



「色階」對話方塊

💡 若要檢視您在工作區中所做的更改，請選取對話方塊中的「預覽」。更改時，影像會更新。

- 3 在「色版」彈出式選單中，選取將更改內容套用至個別的颜色色版（紅色、藍色或綠色），或是所有的颜色色版（RGB）。
- 4 拖曳「分佈圖」下方的「輸入色階」滑動軸：
 - 右邊的滑動軸會使用 255 到 0 的值調整亮部。
 - 中央的滑動軸會使用 10 到 0 的值調整中間色調。
 - 左邊的滑動軸會使用 0 到 255 的值調整陰影。
 備註：陰影數值不能高於亮部數值，亮部數值不能低於陰影數值，中間色調必須在陰影和亮部的設定值之間。
- 5 拖曳「輸出色階」滑動軸調整對比數值：
 - 右邊的滑動軸會使用 255 到 0 的值調整亮部。
 - 左邊的滑動軸會使用 0 到 255 的值調整陰影。

自動調整亮部、中間色調和陰影

- 1 選取影像。
- 2 請執行下列步驟之一：
 - 在「屬性」檢視窗，按一下「濾鏡」標籤旁的「加號 (+)」圖示，然後從「濾鏡」彈出式選單中選取「調整顏色 > 自動色階」。
 - 選取「濾鏡 > 調整顏色 > 自動色階」。

💡 您也可以可以在「色階」或「曲線」對話方塊中按一下「自動」按鈕，自動調整亮部、中間色調和陰影。

使用「曲線」調整色調範圍內特定的顏色

「曲線」功能比「色階」功能更能精確控制色調範圍。「曲線」功能讓您可以沿著色調範圍調整任何顏色，而不影響其他顏色。

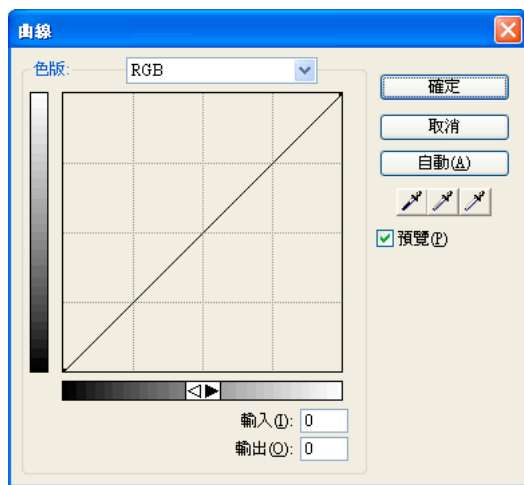
「曲線」對話方塊中的格線，說明兩種亮度數值：

水平軸 代表像素的原始亮度，顯示在「輸入」方塊中

垂直軸 代表新亮度數值，顯示在「輸出」方塊中

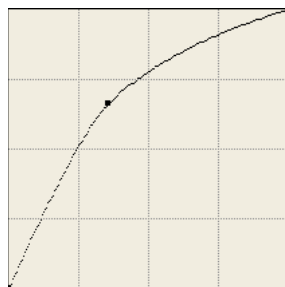
初次開啟「曲線」對話方塊時，對角線會指出沒有更改，因此所有像素的輸入和輸出數值都相同。

- 1 選取影像。
- 2 請執行下列步驟之一，開啟「曲線」對話方塊：
 - 在「屬性」檢視窗，按一下「濾鏡」標籤旁的「加號」(+) 按鈕，然後從「濾鏡」彈出式選單中選取「調整顏色 > 曲線」。
 - 備註：如果「屬性」檢視窗已經部分最小化，請按一下「增加濾鏡」按鈕而非「加號」按鈕。
 - 選取「濾鏡 > 調整顏色 > 曲線」。




「曲線」對話方塊

- 3 在「色版」彈出式選單中，選取將更改內容套用至個別的颜色色版或所有的颜色色版。
- 4 按一下格線對角線上的點，將它拖曳至新位置以調整曲線。
 - 曲線上的每個點都有自己的「輸入」和「輸出」數值。拖曳點時，「輸入」和「輸出」數值會更新。
 - 曲線顯示的亮度數值是 0 到 255，0 代表陰影。



拖曳點加以調整後的曲線


 若要自動調整亮部、中間色調和陰影，請在「曲線」對話方塊中按一下「自動」按鈕。

沿著曲線刪除點

- ❖ 將此點拖曳出格線。

備註：不能刪除曲線的端點。

手動調整色調平衡

- 1 開啟「色階」或「曲線」對話方塊，在「色版」彈出式選單中選取顏色色版。
- 2 選取適當的滴管以重設影像中的色調數值：
 - 使用「亮部」滴管，按一下影像中最亮的像素  重設亮部數值。
 - 使用「中間色調」滴管，按一下影像中的中間色調像素，重設中間色調數值。
 - 使用「陰影」滴管，按一下影像中最暗的像素，重設陰影數值。
- 3 按一下「確定」。

調整亮度和對比

「亮度 / 對比」功能可以修改影像中像素的對比或亮度。它會影響影像的亮部、陰影和中間色調。



原始影像；調整亮度後的影像

- 1 選取影像。
- 2 請執行下列步驟之一：
 - 在「屬性」檢視窗，按一下「濾鏡」標籤旁的「加號 (+)」圖示，然後從「濾鏡」彈出式選單中選取「調整顏色 > 亮度 / 對比」。
 - 選取「濾鏡 > 調整顏色 > 亮度 / 對比」。
- 3 拖曳「亮度」和「對比」滑動軸，調整設定值範圍 (從 -100 到 100)。

使用混色更改物件顏色

如需詳細資訊，請參閱「第 137 頁 [「關於混合模式」](#)」。

混合顏色時，顏色會增加至物件最上方。將顏色混入現有物件中與使用「色相 / 飽和度」極為類似。但是，混色能讓您迅速套用色票面板中的特定顏色。

- 1 在「屬性」檢視窗，按一下「濾鏡」標籤旁的「加號 (+)」圖示，然後從「濾鏡」彈出式選單中選取「調整顏色 > 填色顏色」。
- 2 選取混合模式。預設值為「一般」。
- 3 在顏色方塊彈出式選單中選取填色顏色。
- 4 選取填色顏色的不透明度百分比，然後按 **Enter**。

調整色相和飽和度

調整影像中顏色的色調 (色相)、顏色的明暗度 (飽和度)，或是顏色亮度。



原始影像；調整飽和度後的影像

- 1 選取影像。
- 2 請執行下列步驟之一：
 - 在「屬性」檢視窗，按一下「濾鏡」標籤旁的「加號 (+)」圖示，然後從「濾鏡」彈出式選單中選取「調整顏色 > 色相 / 飽和度」。
 - 選取「濾鏡 > 調整顏色 > 色相 / 飽和度」。
- 3 拖曳滑動軸以調整影像顏色。
 - 色相值的範圍從 -180 到 180。
 - 飽和度和亮度值的範圍從 -100 到 100。

將 RGB 影像更改為二色調影像，或為灰階影像增加顏色

- ❖ 在「色相 / 飽和度」對話方塊中，選取「色彩化」。

備註：選取「色彩化」時，「色相」和「飽和度」滑動軸的數值範圍都會更改。色調從 0 變更為 360。飽和度從 0 變更為 100。

反轉影像的顏色數值

您可以將影像的每個顏色更改為色環上的補色。例如，將濾鏡套用到紅色物件 (R=255、G=0、B=0)，會使顏色變成淺藍色 (R=0、G=255、B=255)。



單色影像；反轉之後



彩色影像；反轉之後

- 1 選取影像。
- 2 請執行下列步驟之一：
 - 在「屬性」檢視窗，按一下「濾鏡」標籤旁的「加號 (+)」圖示，然後從「濾鏡」彈出式選單中選取「調整顏色 > 反轉」。
 - 選取「濾鏡 > 調整顏色 > 負片效果」。

將物件變更為灰階

- 1 選取物件。
- 2 選取「命令 > 創造性 > 轉換為灰階」。

將物件變更為棕褐色調

- 1 選取物件。
- 2 選取「命令 > 創造性 > 轉換為棕褐色調」。

模糊和銳利化點陣圖

模糊選項

模糊 會柔化選取像素的焦點。

更模糊 模糊程度是「模糊」的三倍。

高斯模糊 對每個像素套用加權平均模糊，產生朦朧的效果。模糊強度值的範圍從 0.1 到 250。強度增強會造成較強的模糊效果。

移動模糊化 建立影像移動時的外觀。距離值範圍從 1 到 100。增加距離會造成較強的模糊效果。

放射狀模糊化 建立影像旋轉時的外觀。品質值範圍從 1 到 100。提高品質會造成原始影像重複次數較少的模糊效果。

縮放模糊化 建立影像朝檢視者前進或遠離時的外觀。需要輸入「總量」和「品質」值。提高品質會造成原始影像重複次數較少的模糊效果。增加總量會造成較強的模糊效果。

- 1 選取影像。
- 2 請執行下列步驟之一：
 - 在「屬性」檢視窗，按一下「濾鏡」標籤旁的「加號 (+)」圖示，然後從「濾鏡」彈出式選單中選取「模糊」選項。
 - 選取「濾鏡 > 模糊 > [模糊選項]」。
- 3 設定所選模糊選項的其他值。

變更點陣圖為線條畫

識別影像中的顏色轉變，並將轉變更改為線條，讓點陣圖看起來像線條畫。請執行下列步驟之一：

- 在「屬性」檢視窗，按一下「濾鏡」標籤旁的「加號 (+)」圖示，然後從「濾鏡」彈出式選單中選取「其他 > 尋找邊緣」。
- 選取「濾鏡 > 其他 > 尋找邊緣」。



原始影像；套用「尋找邊緣」後的影像

將影像轉換為透明

根據影像的透明度，將物件或文字轉換為透明。請執行下列步驟之一：

- 在「屬性」檢視窗，按一下「濾鏡」標籤旁的「加號 (+)」圖示，然後從「濾鏡」彈出式選單中選取「其他 > 轉換為 Alpha」。
- 選取「濾鏡 > 其他 > 轉換為 Alpha」。

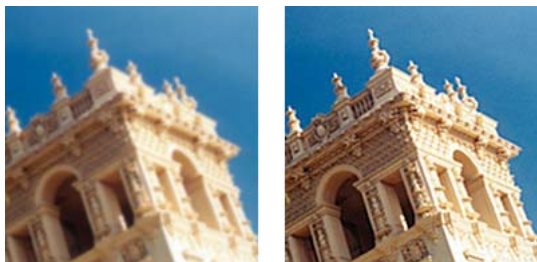
銳利化影像

使用「銳利化」選項更正模糊影像：

銳利化 會增加相鄰像素的對比，調整模糊影像的焦點。

更銳利化 會增加相鄰像素的對比，約為「銳利化」的三倍。

不銳利化遮色片 會調整像素邊緣的對比，讓影像銳利化。這個選項提供大部分的控制項，通常是影像銳利化的最佳選項。



原始影像；銳利化之後的影像

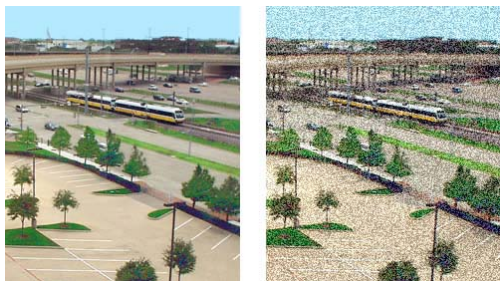
- 1 選取影像。
- 2 請執行下列步驟之一：
 - 在「屬性」檢視窗，按一下「濾鏡」標籤旁的「加號 (+)」圖示，選取「銳利化」，然後從「濾鏡」彈出式選單中選取「銳利化」選項。
 - 選取「濾鏡 > 銳利化 > [銳利化選項]」。

「銳利化」或「更銳利化」選項發生作用。
- 3 (「不銳利化遮色片」選項) 拖曳「銳利化總量」滑動軸，選取銳利化效果總量 (從 1% 到 500%)。
- 4 拖曳「像素強度」滑動軸，選取強度 (從 0.1 到 250)。
增加強度會擴大每個像素邊緣周圍的銳利對比區域。
- 5 拖曳「臨界值」滑動軸，選取臨界值 (從 0 到 255)。
常用數值是 2 到 25。增加臨界值，只會讓影像中較高對比的像素變銳利。減少臨界值則會包含較低對比的像素。將臨界值設為 0，會讓影像中所有的像素變銳利。

對影像新增雜點

放大倍數極大時，從數位像機或掃描器擷取的影像，色彩多半不一致。而您所看到的顏色是由不同顏色的像素所組成。就影像編輯而言，雜點指的是組成影像的像素中不規則的顏色差異或不均。

例如有時當您將某個影像的一部分貼至另一個影像時，兩個影像不同的不規則顏色差異數量會造成突兀的效果。這使得兩影像無法完美結合。發生這樣的狀況時，您可以在其中一個或兩個影像中加入雜點，讓人有兩個影像來自相同來源的錯覺。您亦可因藝術需求在影像中加入雜點，例如模擬年代久遠的相片或收訊不良的電視畫面。



原始相片；新增雜點之後

新增雜點

- 1 選取影像。
- 2 請執行下列步驟之一，開啟「新增雜點」對話方塊：
 - 在「屬性」檢視窗，按一下「濾鏡」標籤旁的「加號 (+)」圖示，然後從「濾鏡」彈出式選單中選取「雜點 > 新增雜點」。
 - 選取「濾鏡 > 雜點 > 新增雜點」。

備註：從「濾鏡」選單套用濾鏡是無法復原的，也就是說，除非可以選取「編輯 > 復原」，否則這個動作將無法還原。若要維持調整、關閉或移除這個濾鏡的功能，請依照這個步驟的第一個項目所述，將濾鏡套用為「即時濾鏡」。如需詳細資訊，請參閱「第 115 頁「[使用即時濾鏡](#)」」。
- 3 拖曳「總量」滑動軸，設定雜點數量。

數值介於 1 到 400。增加總量可以增加影像中隨機分佈的像素。
- 4 選取「顏色」選項來套用顏色雜點。若只需要套用單色雜點，請取消選取該選項。
- 5 按一下「確定」。

第 6 章 處理向量物件

「向量物件」是由路徑定義形狀的電腦圖像。向量路徑形狀則由路徑上繪製的點決定。向量物件的筆畫顏色會隨著路徑變化，它的填色會佔滿路徑內部區域。筆畫和填色會決定圖像在書面或網站上的顯示情形。


向量物件形狀包括基本形狀、「自動圖形」（此為向量物件群組，具有特殊控制項可用來調整其屬性），以及自由變形形狀。您可以使用多種工具和技術來繪製和編輯向量物件。

基本形狀

基本形狀包括直線、矩形、橢圓形、圓角矩形、多邊形和星形。

備註：若要避免像素偏離，並增加向量物件的銳利度，請使用「命令 > 選取範圍 > 使用舊版向量運算」。

繪製和編輯基本形狀

「矩形」工具和「圓角矩形」工具會將矩形繪製為群組物件。若要單獨移動矩形角上的點，請解散矩形群組或使用「選取細部」工具。

如需調整和縮放物件大小的相關資訊，請參閱「第 40 頁」[「變形和扭曲物件以及選取範圍」](#)。

繪製線段、矩形或橢圓形

- 1 從「工具」面板選取「線段」、「矩形」或「橢圓形」工具。
- 2（選擇性）您可以在「屬性」檢視窗中設定筆畫和填色屬性。
- 3 在畫布上拖曳以繪製形狀。
 - 在使用「線段」工具時，按住 **Shift** 拖曳可以強制線段每次增加 45 度。
 - 在使用「矩形」工具或「橢圓形」工具時，按住 **Shift** 拖曳可以強制形狀為正方形或圓形。

從中心點繪製形狀

❖ 將指標放在想要的中心點上，然後按住 **Alt** (Windows) 或 **Option** (Mac OS) 拖曳繪製工具。若要強制等比例，請同時按住 **Shift**。

增加箭頭至線段

- 1 繪製或選取線段。
- 2 選取「命令 > 創造性 > 增加箭頭」。
- 3 設定下列項目：
 - 視需要選取「增加至開頭」和「增加至結尾」，並設定箭頭樣式。
 - 視需要選取「套用筆畫」和「純色填色」。

在繪製基本形狀時調整其位置

❖ 在按住滑鼠按鈕的同時，按住鍵盤上的空格鍵（僅限矩形或橢圓形），接著將物件拖曳至畫布上的另一個位置。釋放空格鍵即可繼續繪製物件。

調整選定線段、矩形或橢圓形的大小

縮放向量物件不會更改它的筆畫寬度。物件的大小會等比例調整。

❖ 請執行下列步驟之一：

- 在「屬性」檢視窗或「資訊」面板中，輸入新的寬度 (W) 或高度 (H) 數值。
- 在「工具」面板的「選取」區段中選取「縮放」工具，然後拖曳轉角變形控點。
- 選取「修改 > 變形 > 縮放」並拖曳轉角變形控點，或選取「修改 > 變形 > 數值變形」然後輸入新尺寸。
- 拖曳矩形角上的點。

增加線段的銳利度

在 Fireworks 中繪製的線段有時會變成模糊，而且無法產生所需的銳利度。模糊是使用滑鼠在半像素上放置路徑節點所導致。使用「靠齊像素」命令可增加物件的銳利度。

此命令適用於兩個節點之 x 或 y 座標中的差異小於或等於 0.5 像素的直線。若 Fireworks 節點均定位於半像素上，則這兩個節點的 X 或 y 座標必須位於相同的像素邊界中。

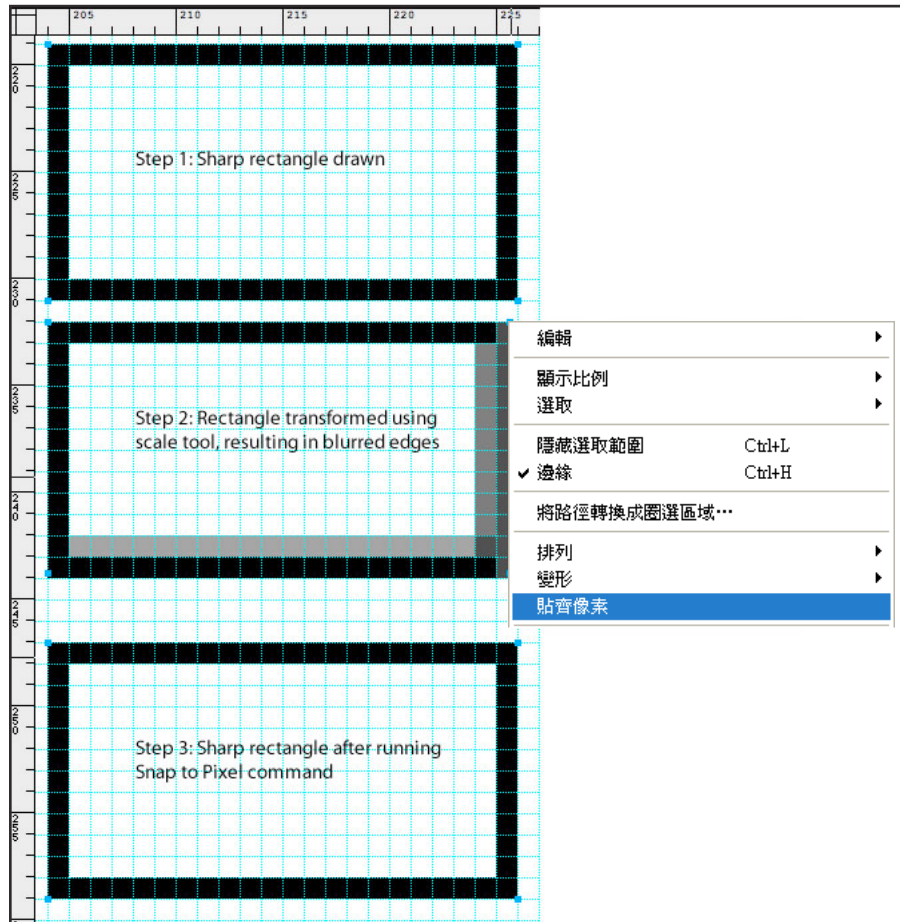
將節點位移 0.5 像素，有時可以在「屬性檢視窗」(PI) 的 X 或 y 座標中更改 1 像素。此一更改是因為「屬性檢視窗」會使用最接近分數值的整數。

備註：若要避免像素偏離，並增加向量物件的銳利度，請使用「命令 > 選取範圍 > 使用舊版向量運算」。

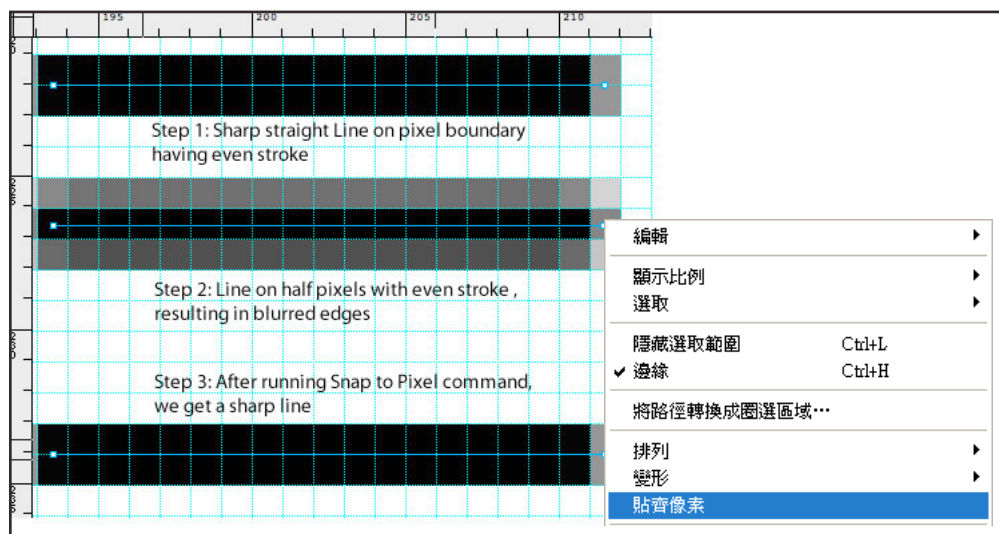
編號	案例	問題	解決方案
1	您可以在「偏好設定」對話框中停用「縮放筆畫和效果」來縮放原始矩形。	該矩形不會靠齊至最接近的像素，而且邊緣會變得模糊。	選取物件、按一下滑鼠右鍵，然後選取「靠齊像素」。 [*]
2	使用線段工具來繪製筆畫寬度相等的線段。	線段會以模糊方式顯示。	選取物件、按一下滑鼠右鍵，然後選取「靠齊像素」。 [*]
3	使用鋼筆工具來繪製直線向量路徑。	路徑會以模糊方式顯示。	選取物件、按一下滑鼠右鍵，然後選取「靠齊像素」。 [*]

^{*} 「靠齊像素」的功能也可以從「修改」選單或使用快速鍵 Ctrl+K (Windows) 或 Cmd+K (Mac OS) 來存取。

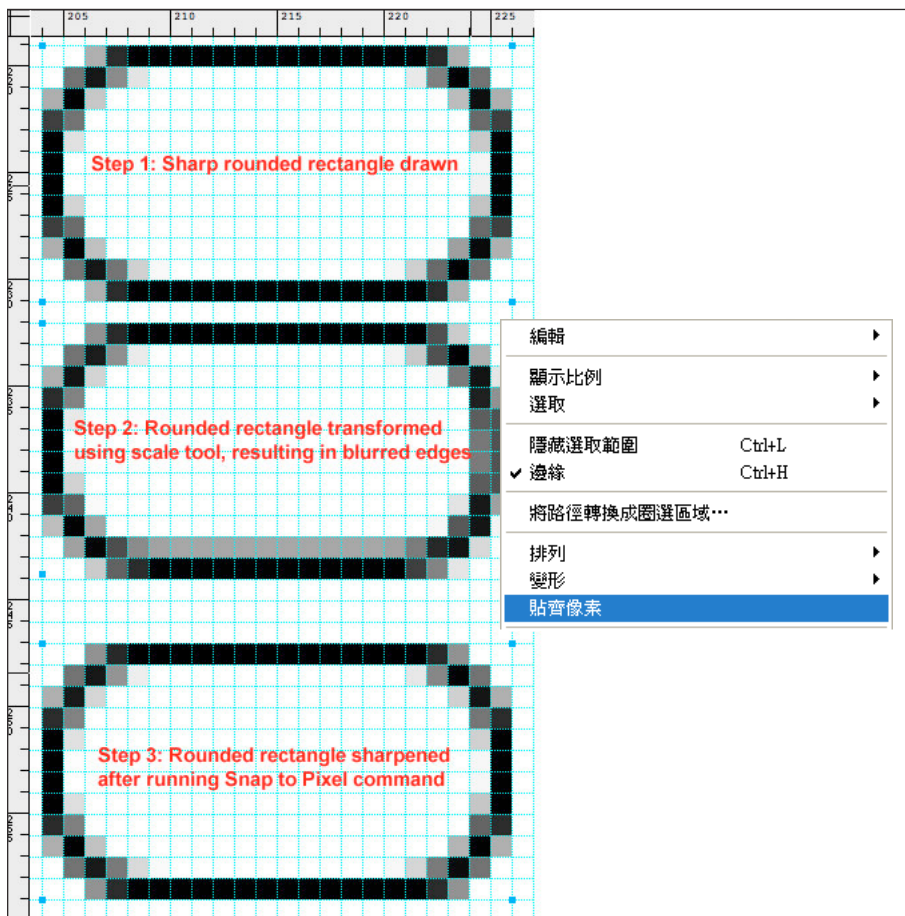
備註：您無法還原「靠齊像素」命令。



案例 1



案例 2



案例 3

JSAPI : `fw.getDocumentDOM().snapToPixel()` - 會在畫布中選取的物件上套用「靠齊像素」。

繪製基本的圓角矩形

您可以使用百分比或像素來指定轉角圓度。以像素來指定轉角圓度時，最大值為矩形短邊長度的一半；輸入更高數值並不會增加其效果。

如需有關在縮放物件時保留矩形圓度的詳細資訊，請參閱 [Sarthak 的文章](#)。

- 1 在「工具」面板的「向量圖」區段中，選取「矩形」工具。
- 2 在畫布上拖曳繪製矩形。
- 3 在「屬性」檢視窗中，從彈出式選單右側的「圓度」方塊中選取百分比或像素。使用滑動軸或在方塊中輸入 0 到 100 的之間的數值來設定百分比。選擇像素之後，您可以輸入最大至矩形短邊長度一半的數值。



拖曳時按住向上鍵或向右鍵以取得圓角。使用向下鍵或向左鍵可減少彎曲度。

繪製基本多邊形

「多邊形」工具會從中心點開始繪製等邊多邊形（包括三角形）。

- 1 選取「視窗 > 自動圖形屬性」。

- 2 按一下「多邊形」工具。
- 3 請執行下列步驟之一：
 - 將黃色控制項拖曳至所需的邊數。
 - 在「自動圖形屬性」對話框中，設定必要的點數與邊數。

繪製星形

- 1 在「工具」面板的任何位置按一下，並按下 U。
- 2 按一下向下箭頭小圖示，並從選單選取「星形」圖示。
- 3 請執行下列步驟之一：
 - 選取「視窗 > 自動圖形屬性」。使用「自動圖形屬性」對話框中在各種選項自訂星形。
 - 拖曳星形上的黃色點。將滑鼠移到黃色點上方。此時會出現描述它功能的工具提示。

若要強制星形方向一次增加 45 度，請在繪製時按住 Shift。

編輯 / 儲存原始矩形

若要在「屬性檢視窗」中使用原始矩形的編輯和儲存選項，必須先將矩形解散群組。

解散矩形的群組之後，無法使用「屬性檢視窗」來更改矩形的圓度。但是，您可以使用向量工具更改矩形圓度。



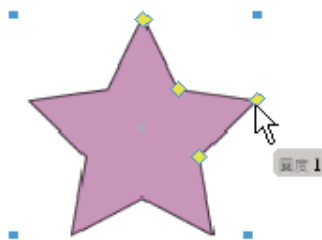
解除矩形群組之前，「屬性檢視窗」中的筆畫選項。



解除矩形群組之後，「屬性檢視窗」中的筆畫選項。

自動圖形

「自動圖形」與其他物件群組不同的是，除了物件群組控制點以外，它還具有菱形的控制點。拖曳控制點僅可改變相關聯的視覺屬性。大部分控制點都有工具提示，用於描述其對於「自動圖形」的影響方式。



「自動圖形」工具會以預設的方位建立形狀。例如，「箭頭」工具會以水平方向繪製箭頭。同理，對於「星形」自動圖形，按一下並以垂直方式向上或下拖曳左控制點，可更改點數。您可以使用其他控制點來修改放射線的「銳利度」和「深度」。

如需更改方向的相關資訊，請參閱「第 40 頁」[「變形和扭曲物件以及選取範圍」](#)。

自動圖形工具

箭形 任意比例的簡單箭形，直線或曲線。

方向線 筆直細長的方向線可讓您快速存取常用箭頭（只需按一下線條的任一端）。

斜角矩形 四角為斜角的矩形。

凹角矩形 含有凹角的矩形（矩形的四個角為圓角向內凹）。

連接線線段 由三條線組成的連接線線段，例如用來連接流程圖或組織圖元素的線段。

甜甜圈形 填色環形。

L 形 直角 L 型形狀。

度量工具 簡單方向線，用來指示以像素或英寸為單位的關鍵設計元素的尺寸。

圓餅形 圓餅形統計圖。

圓角矩形 圓角矩形。

智慧型多邊形 3 到 25 邊的等邊多邊形。

螺旋形 開放螺旋形。

星形 含有 3 到 25 個端點的星形。

繪製自動圖形

1 在「工具」面板的「向量圖」區段中，從彈出式選單選取「自動圖形」工具。

2 請執行下列步驟之一：

- 在畫布上拖曳繪製形狀。
- 按一下畫布，放置預設大小的形狀。

增加陰影至自動圖形

「增加陰影」命令會根據選取物件的尺寸，在該物件底下增加陰影。陰影實際上就是「自動圖形」，含有能讓您用來操作其外觀的控制點。例如，您可以按住 **Shift** 並拖曳方向控制點，將其移動強制為 45 度的角度。按一下方向控制點便會將陰影重設為原始形狀。「增加陰影」命令會將新的陰影形狀自動向後傳送一層。除非只對位於目前圖層頂端的一個物件套用這項命令，陰影就會出現在選取物件的上方。

1 在畫布上選取一個物件。

2 選取「命令 > 創造性 > 增加陰影」。

3 (選擇性) 如果要變更陰影，請執行下列步驟之一：

- 拖曳方向控制點，將其移動強制為 45 度的角度。
- 按一下方向控制點以重設陰影（其大小等於原始形狀）。
- 按住 **Control** 並按一下或按住 **Command** 並按一下方向控制點，只重設 x 軸。
- 連按兩下透視控制點，只重設陰影的寬度。

精確更改自動圖形的屬性

使用「自動圖形屬性」面板可以讓您精確地控制選定「自動圖形」的數值，或將另一個「自動圖形」插入您的文件。

備註：這個面板只支援出現在「工具」面板中的「自動圖形」。它並不支援協力廠商「自動圖形」，或是「圖形」面板中的「自動圖形」（「視窗 > 自動圖形」）。

您可以更改的屬性，取決於「自動圖形」的類型。

- 1 將一個「自動圖形」插入您的文件。
- 2 選取「視窗 > 自動圖形屬性」。
- 3 調整屬性。



對於「矩形」圖形，您可以鎖定圖形四角，讓一個角的變更影響到全部四角。您也可以個別地更改每個角的屬性。

- 4 若要套用變更，請按 Tab 或 Enter。

若要進一步調整畫布上的「自動圖形」，請使用控制點。「自動圖形屬性」面板中的對應數值都會動態地更新。

使用控制點更改自動圖形屬性

選取「自動圖形」，然後使用黃色控制點來調整自動圖形屬性。



控制點的名稱即代表其功能。若要查看名稱，請將滑鼠移到控制點上方，直到工具提示出現為止。

調整箭頭自動圖形

- 若要調整箭頭的銳利度，請拖曳「箭頭尖端」和「箭頭大小」控制點。
- 若要調整箭頭尾端的寬度、高度、粗細以及轉角圓度，請拖曳相關名稱的控制點。



若要建立彎曲箭頭，請往左或往右拖曳寬度或高度控制點。

調整方向線自動圖形

- 若要循環切換箭頭選項，請在線段的任一端按一下控制點。
- 若要將線段拉長或縮短，請拖曳線段的控制點。

調整含有斜角、凹角和圓角的矩形自動圖形

- 若要同時調整矩形的所有邊角，請拖曳角控制點。
- 若只要調整矩形的單個邊角，請按住 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS) 並同時拖曳角控制點。
- 若要調整矩形大小但不要影響邊角，請拖曳「拖曳調整大小」控制點。
- 若要將矩形的所有的角轉換成其他類型，請按一下任何角控制點。
- 若只要將單一角轉換成不同類型，請按住 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS) 並同時按一下任何角控制點。

調整連接線線段自動圖形

- 若要移動起點或終點，請拖曳連接線線段起點和終點處的控制點。
- 若要重新調整交叉跨越線的位置，請拖曳水平位置控制點。
- 若要調整所有邊角，請拖曳角控制點。

- 若只要調整單個邊角，請按住 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS) 並同時拖曳角控制點。

調整甜甜圈形自動圖形

甜甜圈形自動圖形一開始有三個控制點，Fireworks 會為每個新加入的區段加上調整大小或分割新區段的控制點。

- 若要增加區段，請按住 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS) 並拖曳圖形外側圓周上的「新增 / 分割區」控制點。
- 若要移除區段，請拖曳圖形外側圓周上的「新增 / 分割區」控制點，以定義要在畫布上保留的圖形部分。
- 若要調整內部半徑，請拖曳內部半徑控制點。
- 若要將內部半徑設為零，請按一下重設半徑控制點。

調整 L 形自動圖形

- 若要變更區段的高度或寬度，請拖曳高度 / 寬度控制點兩者其中之一。
- 若要調整邊角的圓度，請拖曳角半徑控制點。

調整度量工具自動圖形

- 若要改變度量區段的長度或角度，請拖曳線段任一端的控制點。
- 若要將單位由像素切換為英吋，請按住 Control (Windows) 或 Command (Mac OS) 並拖曳線段任一端的控制點。
- 若要將度量區域邊界的線段拉長或縮短，請拖曳數值任一邊的控制點。



「度量」工具在建立介面規格時非常有用。若要隱藏數值，請在「圖層」面板中按一下眼睛圖示。

調整圓餅形自動圖形

圓餅形自動圖形一開始有三個控制點，Fireworks 會為每個新加入的區段加上調整大小或分割新區段的控制點。

- 若要增加區段，請按住 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS) 並拖曳圖形外側圓周上的「拖曳增加區段」控制點。
- 若要調整圓餅形的分割大小，請拖曳圖形外側圓周上的「拖曳增加區段」控制點。
- 若要將圓餅形重設為一個分割，請按一下重設控制點。

調整智慧型多邊形自動圖形

- 若要調整或旋轉多邊形，請拖曳縮放 / 旋轉控制點。若只要旋轉，請按住 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS) 並拖曳縮放 / 旋轉控制點。
- 若要新增或移除區段，請拖曳區段控制點。
- 若要變更邊數，請拖曳邊數控制點。
- 若要將多邊形分割成區段，請按住 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS) 並同時拖曳邊數控制點。
- 若要調整內部多邊形的大小，請拖曳內部多邊形控制點。
- 若要重設內部多邊形，請按一下重設內部多邊形控制點。

調整螺旋形自動圖形

- 若要調整旋轉數，請拖曳螺旋形控制點。
- 若要開放或關閉螺旋形，請按一下「開放 / 封閉螺旋形」控制點。

調整星形自動圖形

- 若要變更邊數，請拖曳「點」控制點。
- 若要調整低凹處，請拖曳低凹處控制點。
- 若要調整尖峰，請拖曳尖峰控制點。
- 若要調整尖峰或低凹處的圓度，請拖曳圓度控制點。

使用其他自動圖形

「自動圖形」面板包含額外的「自動圖形」，這些「自動圖形」比「工具」面板中的圖形還要複雜。從「自動圖形」面板將這些「自動圖形」拖曳到畫布上，即可將這些「自動圖形」放入您的繪圖中。

- 1 選取「視窗 > 自動圖形」以顯示「自動圖形」面板。
- 2 從「自動圖形」面板將「自動圖形」預覽拖曳到畫布上。
- 3 (選擇性) 拖曳「自動圖形」上的任何控制點以進行編輯。

新增自動圖形至 Fireworks

從 Adobe® Fireworks® Exchange 網站新增「自動圖形」。新的「自動圖形」會出現在「自動圖形」面板或「工具」選單中。

您也可以透過撰寫 JavaScript 程式碼，對 Fireworks 新增「自動圖形」。如需詳細資訊，請參閱「擴充 Fireworks 功能」。

- 1 選取「視窗 > 自動圖形」以顯示「自動圖形」面板。
- 2 從「選項」選單中選取「取得更多自動圖形」。
- 3 在 Exchange 網站中，依照畫面上的指示以新增圖形。

自由變形形狀

您可以繪製和編輯向量路徑，以建立幾乎任何形狀的向量物件。


使用「向量路徑」工具繪製自由變形路徑

「向量路徑」工具位於「鋼筆」工具彈出式選單中，就像使用麥克筆或蠟筆繪製一樣。

此工具有多種筆刷筆畫類別，包括「噴槍」、「書法」、「炭筆」、「蠟筆」和「非自然效果」等。每個類別通常都可以選擇筆畫，例如，「淺色麥克筆」和「深色麥克筆」、「潑濺」、「竹子」、「緞帶效果」、「五彩碎紙」、「3D」、「牙膏效果」和「異形黏液顏料」等。

雖然筆畫看來像是塗料或油墨，卻都具有向量物件的點和路徑。這表示您可以使用任何向量圖編輯技術來更改筆畫形狀。修改路徑形狀之後，筆畫便會重繪。您也可以修改現有的筆刷筆畫，並對「向量路徑」工具繪製的選取物件增加填色。

請參閱「第 99 頁「套用顏色、筆畫和填色」」。

- 1 從「鋼筆」工具彈出式選單，選取「向量路徑」工具.
- 2 (選擇性) 在「屬性」檢視窗中設定筆畫屬性和「向量路徑」工具選項。(選擇性) 如需更精確的路徑平滑，請從向量路徑工具「屬性」檢視窗的「精確度」彈出式選單選取數目。您所選取的數目越高，在您所繪製的路徑上出現的點數也就越多。
- 3 拖曳以進行繪製。若要強制路徑為水平或垂直線段，請按住 Shift 拖曳。

- 4 釋放滑鼠按鈕，即可結束路徑。若要使路徑封閉，請在您將指標移回路徑起點時，放開滑鼠按鈕。

使用「鋼筆」工具繪製點以繪製自由變形路徑

繪製點就像是玩連連看一樣。當您使用「鋼筆」工具按一下每個點時，Fireworks 會自動從您最後按下的點開始繪製向量物件路徑。

除了用直線連接點之外，「鋼筆」工具還能繪製以數學公式計算的平滑曲線，稱作「貝茲曲線」。每個點的類型（位於角上的點或曲線點），會決定相鄰的曲線是筆直線段或曲線。



您可以拖曳線段的點以修改直線路徑線段和曲線路徑線段。您可以拖曳控制點以進一步修改曲線路徑線段。您也可以轉換線段的點，將直線路徑線段轉換為曲線路徑線段（反之亦然）。

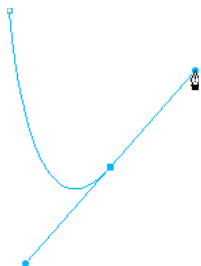
使用直線線段繪製路徑

- 1 選取「工具」面板中的「鋼筆」工具。
- 2 （選擇性）選取「編輯 > 偏好設定」（Windows）或「Fireworks > 偏好設定」（Mac OS X），並選取「編輯」索引標籤上的其中一個選項，然後按一下「確定」：
 - 顯示鋼筆預覽 可以預覽下次按一下時會產生的線段。
 - 顯示實心點 會在繪製時顯示實心點。
- 3 按一下畫布，放置第一個端點。
- 4 移動指標，按一下以放置下一點。
- 5 繼續繪製各點。直線線段會連接各點之間的每個間隙。
- 6 請執行下列步驟之一：
 - 按兩下最後一點，將路徑結束為開啟的路徑。
 - 選取其他工具，將路徑結束為開啟的路徑。
備註：如果您選取其他工具（「文字」工具除外）然後返回「鋼筆」工具，下次按一下時，Fireworks 會繼續繪製原來的物件。
 - 若要封閉路徑，請按一下您所繪製的第一個點。封閉的路徑的起點與終點相同。
備註：路徑本身重疊而成的重複路徑，不屬於封閉路徑。在同一點開始和結束的路徑，才是封閉路徑。

使用曲線線段繪製路徑

- 1 選取「工具」窗格中的「鋼筆」工具。
- 2 按一下以放置第一個端點。

- 3 移至下一個點的位置，然後拖曳以產生曲線點。每次拖曳時，Fireworks 都會將線段延伸到新的點。



- 4 繼續繪製各點。拖曳新點，便會產生曲線點。只按一下的話，則會產生端點。



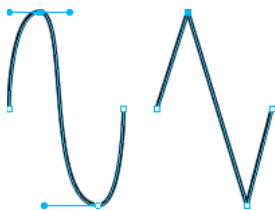
繪製時，您可以暫時切換使用「選取細部」工具，以更改點的位置和曲線的形狀。在使用「鋼筆」工具拖曳點或控點時，按住 Control (Windows) 或 Command (Mac OS)。

- 5 請執行下列步驟之一：

- 若要將路徑結束為開放路徑，請按兩下最後一點或是選取另一個工具。如果在選取某些工具以後返回「鋼筆」工具，下次按一下時，Fireworks 便會繼續繪製原來的物件。
- 若要封閉路徑，請按一下您所繪製的第一個點。封閉的路徑的起點與終點相同。

將路徑線段轉換為直線或曲線點

直線路徑線段由端點交集而成。曲線路徑線段中則包含曲線點。

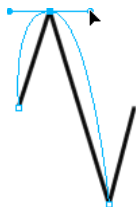


您可以將直線線段轉換為曲線線段，也可以藉由轉換線段的點，將曲線線段轉換為直線線段。

將端點轉換成曲線點

- 1 選取「工具」面板中的「鋼筆」工具。
- 2 按一下所選取路徑的端點並向外拖曳。

控點延伸使相鄰的線段變成曲線。



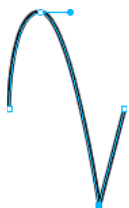
備註：若要編輯該點的控點，請選擇「選取細部」工具，或在使用「鋼筆」工具時按住 Control (Windows) 或 Command (Mac)。

將曲線點轉換成端點


- 1 選取「工具」面板中的「鋼筆」工具。
- 2 按一下所選取路徑上的曲線點。



控點縮回，並使相鄰的線段變直。



使用點和控點編輯自由變形路徑

「工具」面板中的「選取細部」工具  可以讓您選取多個點。在您使用「選取細部」工具選取點之前，請先使用「指標」工具或「選取細部」工具選取路徑，或在「圖層」面板中按一下該路徑的縮圖。

在選定取路徑上選取特定的點

- ❖ 使用「選取細部」工具執行以下任一動作：
 - 按下一點，或按住 Shift 並按下多個點（一次一個）。



- 拖曳工具，圍住要選取的點。

在選取的路徑上插入點

在路徑上增加點，即可讓您控制路徑中的特定線段。

- ❖ 使用「鋼筆」工具在路徑上沒有點的任意位置按一下。

在選取的路徑上刪除點

刪除路徑上的點則可修改形狀或簡化編輯。

- ❖ 請執行下列步驟之一：
 - 用「鋼筆」工具按一下選取物件上的端點。
 - 用「鋼筆」工具按兩下選取物件上的曲線點。
 - 使用「選取細部」工具選取點，然後按 **Delete** 或退位鍵。

移動點

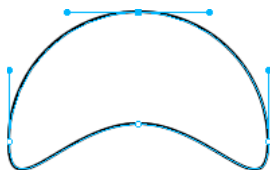
- ❖ 使用「選取細部」工具拖曳點。

更改直線路徑線段

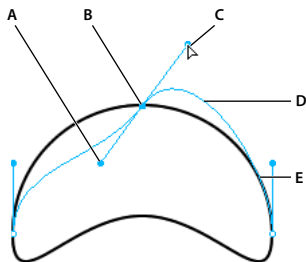
- 1 使用「指標」工具或「選取細部」工具選取路徑。
- 2 以「選取細部」工具按一下點。
選取的端點會顯示為藍色實心方形。
- 3 拖曳點或使用方向鍵，將點移至新的位置。

更改曲線路徑線段的形狀

- 1 使用「指標」工具或「選取細部」工具選取路徑。
- 2 以「選取細部」工具按一下曲線點。
選取的曲線點會顯示為藍色實心方形。控點會從這個點延伸出來。

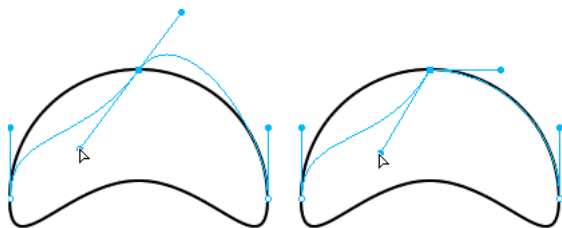


- 3 將控點拖曳至新的位置。若要強制控點一次移動 45 度角，請在拖曳時按住 **Shift**。
如果放開滑鼠按鈕，藍色路徑預覽會顯示新路徑的繪製位置。



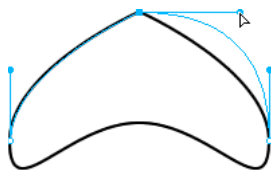
A. 控點 B. 選取的點 C. 選取細部指標 D. 路徑預覽 E. 路徑

例如，如果您向下拖曳左控點，右控點便會向上移動。按住 **Alt** 拖曳控點，即可單獨移動控點。



調整端點的控點

- 1 使用「**選取細部**」工具選取端點。
- 2 按住 **Alt** (Windows) 或 **Option** (Mac OS) 拖曳點，顯示控點並讓相鄰的線段彎曲。



使用「**選取細部**」工具拖曳控點，以編輯相鄰的路徑線段

延伸和合併自由變形路徑

使用「**鋼筆**」工具可以繼續繪製現有的開放路徑以及合併路徑。

繼續繪製現有的開放路徑

- 1 選取「**工具**」面板中的「**鋼筆**」工具。
- 2 按一下終點，繼續處理路徑。

合併兩個開放路徑

連接兩個路徑時，最頂層路徑的筆畫、填色和濾鏡屬性都會成為新合併路徑的屬性。

- 1 選取「**工具**」面板中的「**鋼筆**」工具。
- 2 按一下其中一個路徑的終點。
- 3 將指標移至另一個路徑的終點，然後按一下。

自動接合類似的開放路徑

您可以接合筆畫和填色特性類似的開放路徑。

- 1 選取一個開放路徑。
- 2 選擇「**選取細部**」工具，將路徑終點拖曳到類似路徑的終點像素中。

複合外框

建立複合外框

使用矩形、橢圓形及其他向量路徑等簡單向量路徑來建立複合外框。複合外框的個別物件可以四處移動，而且個別物件結合之後，仍然可以使用選取細部工具進行編輯。在「複合」形狀模式中，所有新的向量物件皆會加到圖層面板中的相同物件。若要將物件加到不同物件，請使用「一般」按鈕退出模式。

您可以執行下列其中一項動作以建立複合外框：





- 建立向量、選取複合外框操作，例如「相加」和「相減」，以及繪製其他向量。
- 建立多個向量，並使用複合外框操作。

建立多個向量物件之後，請套用複合外框

1 選取要組成複合外框的所有物件。您選取的所有開放路徑都會自動封閉。

2 在工具浮動面板中選取向量工具（矩形、橢圓形、鋼筆或向量路徑）。

3 在「屬性」檢視窗選取下列其中一個選項：





- 增加 / 聯集 
- 去除 / 打洞 
- 交集 
- 裁切 

對於打洞操作，最後增加的物件會在其餘物件的聯集上打洞。使用「修改 > 組合路徑」的打洞操作也是以此方式運作。

建立多個向量物件之前，請先套用複合外框

1 建立向量物件。

2 在「屬性」檢視窗選取下列其中一個選項：

- 增加 / 聯集 
- 去除 / 打洞 
- 交集 
- 裁切 

3 在第一個物件上繪製其他物件以達到所需的效果。

將複合外框轉換成複合路徑

將複合外框轉換成複合路徑後，便無法移動和編輯個別的物件。

- ❖ 若要將複合外框轉換成複合路徑，請按一下「組合」按鈕。

特殊的向量圖編輯技術

除了拖曳點和控點，您還可以使用一些 Fireworks 工具來直接編輯向量物件。您也可以使用路徑操作，組合或改變現有的路徑以建立新形狀。另外，您可以使用「路徑」面板快速存取與路徑相關的命令。

如需 Fireworks CS4 的新增向量操作工具資訊，請參閱

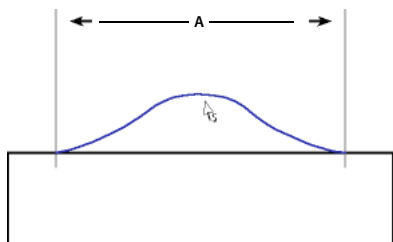
http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/vector_manipulation_tools_02.html。

使用向量工具編輯

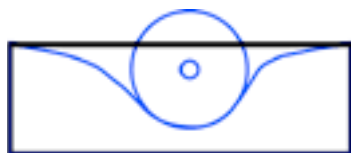
向量工具會出現在「工具」面板中。

使用自由變形工具彎曲和修改向量物件形狀

「自由變形」工具可讓您直接彎曲和修改向量物件形狀（不需要操作點）。您可以移動路徑的任何部分，而不必考慮點的位置。當您更改向量物件形狀時，Fireworks 會沿著路徑增加、移動或刪除點。



使用「自由變形」工具拉動路徑線段；A 代表特定長度



使用「自由變形」工具推動路徑線段

當您移動指標滑過選取路徑時，取決於其位置與選取路徑的相對關係，指標會變更為推動或拉動指標。您可以變更推動或拉動指標的大小。

指標	意義
	「自由變形」工具使用中。
	「自由變形」工具正在使用中，拉動指標已經就位準備拉動選取路徑。
	「自由變形」工具正在使用中，拉動指標正在拉動選取的路徑。
	「自由變形」工具正在使用中，且推動指標處於作用中。
	「修改部分形狀」工具正在使用中，修改部分形狀指標正在作用中。內部圓形和外部圓形之間的區域代表減少的強度。

備註：「自由變形」工具也會回應來自 Wacom 或其他相容數位板的壓力。

拉動選取的路徑

指標直接在路徑上時，您就可以拉動路徑。

- 1 選取「工具」面板中的「自由變形」工具
- 2 將指標直接移至選取的路徑上方。
- 3 拖曳路徑。

推動選取的路徑

指標沒有直接在路徑上時，您可以推動路徑。

- 1 選取「工具」面板中的「自由變形」工具。
- 2 稍微指向路徑旁邊。
- 3 向路徑拖曳以便將之推動。輕推選取的路徑以修改其形狀。

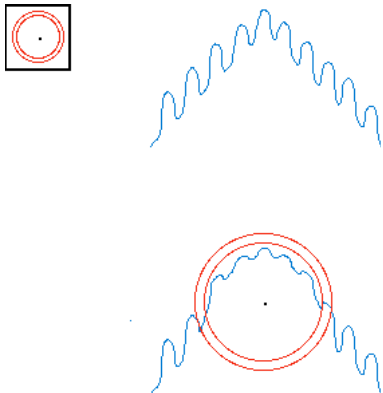
更改推動指標的大小

❖ 請執行下列步驟之一：

- 按住滑鼠按鈕，按向右鍵或數字鍵 2 以增加指標寬度。
- 按住滑鼠按鈕，按向左鍵或數字鍵 1 以減少指標的寬度。
- 若要設定指標大小 (以像素為單位) 並設定其影響的路徑線段長度，請取消選取文件內的所有物件，然後在「屬性」檢視窗的「大小」方塊中輸入 1 到 500 的值。

使用修改部分形狀工具扭曲選取的路徑

「修改部分形狀」工具可以拉動修改部分形狀指標外部圓形中的所有選取路徑區域。



指標的內部圓形是工具完整強度的邊界。內部和外部圓形之間的區域，會以小於完整強度的強度，修改路徑形狀。指標的外部圓形決定指標的拉動程度。您可以設定它的強度。

備註：「修改部分形狀」工具也會回應來自 Wacom 或其他相容數位板的壓力。

- 1 從「自由變形」工具彈出式選單中，選取「修改部分形狀」工具。
- 2 拖曳跨越路徑以重繪路徑。

更改修改部分形狀指標的大小

❖ 請執行下列步驟之一：


- 按住滑鼠按鈕，按向右鍵或數字鍵 2 以增加指標寬度。
- 按住滑鼠按鈕，按向左鍵或數字鍵 1 以減少指標的寬度。
- 若要設定指標大小 (以像素為單位) 並設定其影響的路徑線段長度，請取消選取文件內的所有物件，然後在「屬性」檢視窗的「大小」方塊中輸入 1 到 500 的值。

設定修改部份形狀指標內部圓形的強度

❖ 在「屬性」檢視窗的「強度」方塊中輸入 1 到 100 的數值，指定指標的可能強度百分比。百分比愈高，強度愈大。

使用重繪路徑工具重繪或延伸選定路徑的線段

使用「重繪路徑」工具時，會保留路徑的筆畫、填色和效果特性。

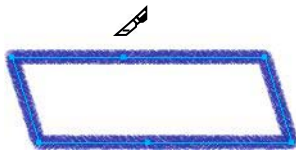
- 1 從「鋼筆」工具彈出式選單中，選取「重繪路徑」工具.
- 2 (選擇性) 從「屬性」檢視窗的「精確度」方塊中的彈出式選單選取數目，以更改「重繪路徑」工具的精確度。數目越高，在路徑上出現的點數也就越多。
- 3 將指標直接移至選取路徑上方。
- 4 拖曳以重繪或延伸路徑線段。
- 5 放開滑鼠按鈕。


使用筆畫壓感工具改變壓力和速度，以變更路徑外觀

使用不同的壓力或速度，即可變更路徑的筆畫屬性。若要指定「筆畫壓感」工具會影響哪些屬性，請使用「編輯筆畫」對話方塊的「敏感度」索引標籤。您也可以指定影響這些屬性的壓力和速度大小。

如需有關設定「編輯筆畫」對話方塊選項的詳細資訊，請參閱「第 107 頁 [「套用和更改筆畫」](#)」。

使用美工刀工具將路徑分割為多個物件



- 1 在「工具」面板中，選取「美工刀」工具。
備註：使用 Wacom 筆上的橡皮擦時，便會自動選取「美工刀」工具。
- 2 請執行下列步驟之一：
 - 拖曳指標跨越路徑。
 - 按一下路徑。
- 3 取消選取路徑。

使用路徑操作編輯

您可以使用「修改」選單中的路徑操作，組合或改變現有路徑以建立新形狀。選取的路徑物件的堆疊順序，可以定義某些路徑操作的作業方式。

如需有關排列選定物件堆疊順序的資訊，請參閱「第 47 頁 [「堆疊物件的順序」](#)」。

備註：使用路徑操作會移除受影響路徑的所有壓力和速度資訊。

從兩個開放路徑建立一個連續路徑

- 1 選取「工具」面板中的「選取細部」工具。
- 2 選取兩個開放路徑上的兩個終點。
- 3 選取「修改 > 組合路徑 > 接合」。

建立複合路徑

- 1 選取兩個或多個開放或封閉的路徑。

- 2 選取「修改 > 組合路徑 > 接合」。

分割複合路徑

- 1 選取複合路徑。
- 2 選取「修改 > 組合路徑 > 分割」。

將選取的封閉路徑組合為一個封閉整個原始路徑區域的路徑

- ❖ 選取「修改 > 組合路徑 > 聯集」。結果路徑會具有最下方物件的筆畫和填色屬性。

將路徑轉換成圈選範圍

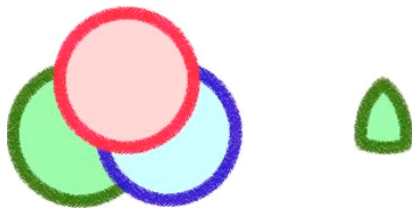
您可以將向量形狀轉換成點陣圖選取範圍，然後使用點陣圖工具來編輯新的點陣圖。

- 1 選取一個路徑。
- 2 選取「修改 > 將路徑轉換成圈選區域」。
- 3 在「將路徑轉換成圈選區域」對話方塊中，選取圈選範圍的「邊緣」設定。
- 4 如果在「邊緣」設定中選擇「羽化」，請指定您要使用的羽化總量的數值。
- 5 按一下「確定」。

備註：將路徑轉換成圈選區域會刪除選取的路徑。若要更改此預設值，請選取「編輯 > 偏好設定 > 編輯」，然後取消選取「轉換成圈選區域時刪除路徑」的設定。

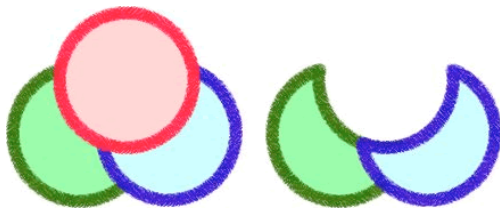
從其他物件交集建立物件

- ❖ 選取「修改 > 組合路徑 > 交集」。結果路徑會具有最下方物件的筆畫和填色屬性。



移除路徑物件的某些部分

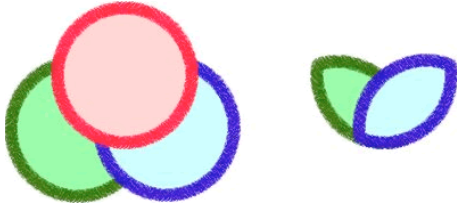
您可以依照前方另一個選取路徑物件的重疊部分的定義，移除選取路徑物件的某些部分。



- 1 選取定義有您要移除區域的路徑物件。
- 2 選取「修改 > 排列 > 移至最前面」。
- 3 按住 Shift，增加至您要從路徑物件移除的選取範圍。
- 4 選取「修改 > 組合路徑 > 打洞」。

裁切路徑

您可以使用另一個路徑形狀裁切路徑。前面或最頂層的路徑會定義裁切區域的形狀。



- 1 選取定義有您要裁切區域的路徑物件。
- 2 選取「修改 > 排列 > 移至最前面」。
- 3 按住 **Shift**，增加至您要裁切路徑物件的選取範圍。
- 4 選取「修改 > 組合路徑 > 裁切」。
產生的路徑物件會保留最下方物件的筆畫和填色屬性。

簡化路徑

「簡化」命令會依據您指定的總量，移除路徑上多餘的點。多餘的點的例子為：直線上有兩個以上的點，或有多個點互相重疊。

- 1 選取「修改 > 變更路徑 > 簡化」。
- 2 輸入簡化總量，然後按一下「確定」。
簡化路徑可增加 Fireworks 能夠變更路徑的範圍，降低該路徑上的點數。

擴張選定物件的筆畫

您可以將選取路徑的筆畫轉換成封閉路徑。產生的結果會建立沒有填色的路徑效果，其筆畫則具有原始物件的相同填色屬性。



備註：擴張本身交集的路徑的筆畫，會產生有趣的結果。如果原始路徑含有填色，路徑的交集部分在擴張筆畫後不會含有填色。

- 1 選取「修改 > 變更路徑 > 擴張筆畫」。
- 2 設定產生的封閉路徑的寬度。
- 3 選取轉角類型。
- 4 如果您選擇尖角，請設定尖角限度，也就是會讓尖角自動變成斜角的那一點。尖角限度是尖角長度和筆畫寬度的比例。
- 5 選取結束端點選項，然後按一下「確定」。

收縮或擴張路徑

- 1 選取「修改 > 變更路徑 > 內縮路徑」。

- 2 選取路徑的收縮或擴張方向：
 - 內部 會收縮路徑。
 - 外部 會擴張路徑。
- 3 設定原始路徑和收縮或擴張路徑之間的寬度。
- 4 選取轉角類型。
- 5 如果您選擇尖角，請設定尖角限度。
- 6 按一下「確定」。

使用路徑面板編輯路徑

若要加快路徑編輯工作的執行速度，請使用「路徑」面板中的下列工具（「視窗 > 其他 > 路徑」）。



如需詳細資訊，請參閱 http://www.adobe.com/go/learn_fw_designguide_tw

第 7 章 使用文字

Adobe® Fireworks® 可讓您使用許多文字功能，這些功能專為功能較複雜的桌上出版應用程式而設計，包括使用各種字體和大小，以及調整字距微調、間距、顏色、行距和基線位移。您隨時可以編輯文字 (即使是在套用「即時濾鏡」之後)，也能匯入 Adobe Photoshop® 文件中的可編輯文字。

輸入文字

使用「文字」工具 **T** 和「屬性」檢視窗中的選項，可以為圖像輸入、設定格式和編輯文字。

備註：如果屬性檢視窗已最小化，按兩下檢視窗列可查看所有文字屬性。

文字物件會自動儲存為符合您所輸入文字的名稱。您可以在「屬性」檢視窗的「文字」方塊或「圖層」面板的物件面板縮圖中更改指定的名稱。

圖層面板中的文字物件可以使用 **T** 圖示來識別。

更多說明主題

第 267 頁 [「文字偏好設定」](#)

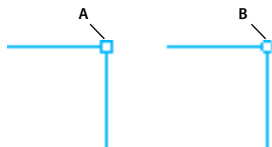
建立和移動文字區塊

Fireworks 文件中的文字都會顯示在文字區塊內，它是一個有控點的矩形。文字區塊分兩種：自動調整大小的區塊，或是固定寬度區塊。

- 您輸入文字時，自動調整大小文字區塊會朝水平方向擴張，當您移除文字時又會收縮。當您使用「文字」工具按一下畫布並開始輸入時，依照預設會建立自動調整大小的文字區塊。
- 固定寬度的文字區塊，能讓您控制文字的寬度。當您使用「文字」工具拖曳繪製文字區塊時，依照預設會建立固定寬度的文字區塊。
- 當文字指標在文字區塊中呈作用狀態時，文字區塊右上角會出現空心圓形或空心方形。圓形表示此文字區塊可自動調整大小，方形表示文字區塊的寬度固定。按兩下這個角落，即可切換至不同的文字區塊。
 - 1 選取「文字」工具。
 - 2 選取文字特性。
 - 3 建立文字區塊：
 - 若要建立自動調整大小的文字區塊，請在文件中您要起始文字區塊的位置按一下，即可建立自動調整大小的文字區塊。
 - 若要建立固定寬度的文字區塊，請拖曳以繪製文字區塊。若要在拖曳建立文字區塊時移動文字區塊，請按住滑鼠按鈕，同時按住鍵盤上的空格鍵，然後將文字區塊拖曳至另一個位置。
 - 1 輸入文字。
 - 2 (選擇性) 反白標示文字區塊中的文字，重新設定文字格式。
 - 3 (選擇性) 若要移動文字區塊，請將其拖曳至新位置。
 - 4 請執行下列步驟之一：
 - 在文字區塊外面按一下。
 - 選取「工具」面板中的其他工具。

- 按下 Esc。

更改自動調整大小和固定寬度的文字區塊



固定寬度的文字區塊和自動調整大小的文字區塊

A. 固定寬度指示器 B. 自動調整大小指示器

- 若要將文字區塊更改為固定寬度或自動調整大小，請按兩下文字區塊內部，然後按兩下文字區塊右上角的圓形或方形。
- 若要更改所選文字區塊的大小，將它更改為固定寬度，請拖曳調整大小控點。
- 若要將多個文字區塊變更為固定寬度，請選取文字區塊，然後再選取「命令 > 文字 > 設定寬度」。
- 若要將固定寬度的文字區塊變更為自動調整大小，請選取文字區塊，然後再選取「命令 > 文字 > 切換固定寬度」。

文字溢出指示器

當文字超過文字區塊或路徑上可容納的空間時，會出現文字溢出指示器。如需詳細資訊，請參閱 <http://www.fireworkszone.com/g-2-565>。

選取文字

選取單字或段落

- ❖ 在單字內按兩下可選取該單字，按三下可選取整個段落。

選取段落中的部分文字

- ❖ 若要選取段落中的部分文字，請按 Shift 鍵，並多次選取文字部分。

選取屬性相近的文字

- ❖ 若要選取屬性相近的文字，請按住 Alt (Win)/Option (Mac OS) 鍵，並按兩下含指定屬性的單字。此時會自動選取文字區塊中符合屬性的所有單字。

例如，如果您要選取字體為粗體的所有文字，請按住 Alt (Win)/Option (Mac OS) 鍵，並按兩下字體為粗體的某個單字。此時會自動選取文字區塊中所有粗體的單字。

將含不同屬性的文字附加至先前的選取項目

- ❖ 您可以將包含不同組屬性的文字附加至先前選取的文字。選取粗體的文字之後，請按住 Alt+Shift/Option+Shift 鍵，並按兩下斜體的單字。現在會選取具有粗體字體的單字以及具有斜體字體的單字。

將文字附加至現有的選取項目

- ❖ 若要將單字逐一加入現有的選取範圍，可先在文字內按一下，然後在按住 Alt+Shift/Option+Shift 鍵的同時，按滑鼠左鍵加入單字。

從多次選取的文字中取消選取文字

- ❖ 若要從多個選取的文字中個別取消選取文字，請按住 Alt/Option 鍵，並按一下特定的已選取文字。

格式化和編輯文字

能夠以詳細的編輯控制項來編輯文字的最快方法，就是使用「屬性」檢視窗。除了「屬性」檢視窗，您也可以使用「文字」選單中的命令。

如需文字命令的詳細資訊，請參閱 <http://www.fireworkszone.com/page-2-4-1-566.html>。

重要事項：您在文字編輯工作階段中所作的更改，只構成一個「復原」動作。編輯文字時選擇「編輯 > 復原」可以復原從按兩下文字區塊開始編輯內容後，所作的每項文字編輯。

1 請執行下列步驟之一，選取要更改的文字：

- 使用「指標」工具或「選取細部」工具按一下文字區塊，選取整個區塊。若要同時選取多重區塊，請在選取每個區塊時，按住 Shift。
- 使用「指標」工具或「選取細部」工具按兩下文字區塊，接著反白標示文字範圍。
- 使用「文字」工具按一下文字區塊內部，接著反白標示文字範圍。

2 變更文字或字體。字體的度量單位是點。

3 請執行下列步驟之一：

- 在文字區塊外面按一下。
- 選取「工具」面板中的其他工具。
- 按下 Esc。

關於字體

字體是共用一般粗細、寬度和樣式（例如 10 點 Adobe Garamond 粗體字）的一整組字元（包括字母、數字和符號）。

字體（通常稱為文字系統或字體系列）是共用整體外觀，而且設計成一起使用的字體集合，例如 Adobe Garamond。

文字樣式是字體系列中個別字體的變體版本。通常，字體系列中的羅馬文字或標準文字（實際名稱依不同的字體系列而異）成員是基本字體，這些字體可能會含有標準、粗體、半粗體、斜體和粗斜體等文字樣式。

對於中日韓（CJK）等語言字體，其字體樣式名稱通常是由粗細（也稱為寬度）變量來決定。例如，日文的 Kozuka-Mincho Std 字體即包含 6 種粗細：極細、細、標準、中等、粗和極粗。顯示的字體樣式名稱是依字體製造商而定。每個字體樣式是獨立的檔案。如果尚未安裝字體樣式檔，則無法從「字體樣式」中選取字體樣式。

除了系統上所安裝的字體，您也可以建立下列檔案夾，並使用安裝在檔案夾中的字體：

Windows Program Files/Common Files/Adobe/Fonts

Mac OS 資源庫 /Application Support/Adobe/Fonts

如果將 Type 1、TrueType、OpenType 或 CID 字體安裝在本機的「Fonts」檔案夾中，該字體只會出現在 Adobe 應用程式中。

預視字體


您可以在「屬性檢視窗」的「字體」選單中預覽字體。您可以在「文字」偏好設定中關閉預覽功能，或者更改字體名稱或字體範例的點數大小。

指定字體大小

1 選取您要變更的字元或文字物件。如果您不選取任何文字，字體大小將會套用至您所建立的新文字上。

2 請執行下列任一動作：


- 在「字元」面板或控制列中，設定「字體大小」選項。
- 從「文字 > 大小」選單中，選擇字體大小。選擇「其他」則可在「字元」面板中輸入新的大小。

 您可以在「偏好設定」對話框中變更文字的度量單位。Fireworks 中未提供這個選項。

使遺失字體變成可使用

❖ 請執行下列任一動作：

- 在您的系統中安裝此遺失字體。
- 使用字體管理應用程式啟用該遺失字體。
- 將遺失字體放到「Fonts」檔案夾中，該檔案夾位於應用程式檔案夾內。此檔案夾內的字體只能在應用程式中使用。在 Mac OS 中，可以將字體安裝在「HD > Library > ApplicationSupport > Adobe > Fonts」檔案夾中。安裝在這裡的字體只有 Adobe 產品可以使用。

 如果您無法存取遺失字體，請搜尋並取代這些遺失字體。

選擇字體系列和樣式


您可以使用「屬性」檢視窗或「文字」選單來選擇字體系列和樣式。

更多說明主題

第 267 頁「[文字偏好設定](#)」

使用屬性檢視窗選擇字體系列和樣式

- 1 從「字體」選單選擇系列。如果電腦上安裝了不只一種字體，字體名稱後會加上縮寫：(T1) 代表 PostScript 字體，(TT) 代表 TrueType 字體，(OT) 代表 OpenType 字體。

 在 Windows 中，您可以在方塊中輸入名稱，以選擇字體系列和樣式。當您輸入時，就會出現開頭為該字母的第一個字體或樣式名稱。繼續輸入，直到正確的字體或樣式名稱出現為止。

- 2 若要選擇字體樣式，請執行下列其中一項作業：

- 從「屬性」檢視窗的「樣式」選單選擇已安裝的樣式。
- 如果字體系列不包括樣式，請按一下「仿粗體」、「仿斜體」或「底線」按鈕套用模擬樣式。

使用文字選單選擇字體系列和樣式

❖ 選擇「文字 > 字體 > [系列] > [樣式]」。如果字體系列不包括樣式，請從「文字 > 樣式」選單中選擇「一般」、「仿粗體」、「仿斜體」或「底線」。

(Windows)：在選單中輸入字體名稱，以搜尋字體。

將文字變更為大寫

您可將選取的文字變更為大寫。

❖ 選取「命令 > 文字 > 大寫」。

將文字變更為小寫

您可將選取的文字變更為小寫。

- ❖ 選取「命令 > 文字 > 小寫」。

將文字變更為句首大寫

您可將選取的文字變更為首字母大寫。

- ❖ 選取「命令 > 文字 > 首字母大寫」。

插入分行符號

您可以使用 **Shift+Enter** 插入分行符號。

還原文字更改

在編輯文字模式中，只要您在編輯模式下，即可針對個別編輯執行還原變更 (**ctrl+z**)。結束此模式後會確認變更，而且之後的還原變更不會影響文字編輯。

插入特殊字元

- 1 在建立文字區塊之後，按一下要在文字區塊內插入特殊字元的位置。
- 2 選取「視窗 > 其他 > 特殊字元」，然後選取您要插入的字元。

插入預留位置文字

您可以插入不具特定意義的預留位置文字區塊。此選項會將文字 (**lorem ipsum**) 區塊放置到您的畫布中。

- ❖ 選取「命令 > 文字 > Lorem Ipsum」。

備註：您也可以使用 **Lorem Ipsum** 隨機文字產生器擴充功能，為圖樣快速增加預留位置文字。此擴充功能可於此網址取得：
http://www.adobe.com/go/learn_fw_randomtextgenerator_tw。

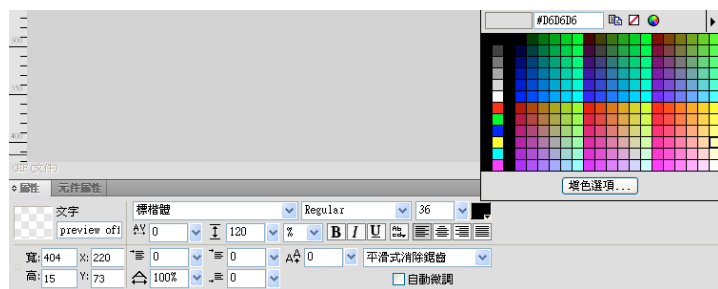
套用顏色至文字

- 根據預設，文字是黑色的，而且沒有筆畫。您可以更改選取文字區塊中所有文字的顏色，或是文字區塊中所有反白標示文字的顏色。此外，您還可以為選取的文字區塊中的所有文字增加筆畫和「即時濾鏡」，但無法為文字區塊中反白標示的文字增加這些效果。
- 「文字」工具會在不同文字區塊間保留目前的文字顏色。
- 當您編輯文字區塊中的文字時，筆畫特性和套用到文字區塊的「即時濾鏡」也會跟著更新，但這些更新不會套用到新的文字區塊。
- 「文字」工具會保留目前文字顏色，與其他工具的填色顏色無關。在您使用填色顏色並返回「文字」工具後，填色顏色會回復至最後的「文字」工具設定，筆畫也會重設為「無」。

請參閱「第 95 頁「將筆畫、填色和濾鏡文字屬性儲存為樣式」」。

設定所選文字區塊中文字的顏色

- ❖ 請執行下列步驟之一：
 - 按一下「屬性」檢視窗中的「填色顏色」方塊，並從顏色彈出式選單選取一個顏色。或者，當顏色彈出式視窗開啟時，使用滴管指標在螢幕上的任何位置取樣顏色。



填色顏色方塊

- 在「工具」面板中，按一下「填色顏色」方塊旁邊的圖示，從顏色彈出式視窗中選取顏色。或者，當「填色顏色」方塊彈出式視窗開啟時，使用滴管在螢幕上的任何位置取樣顏色。

備註：當您套用筆畫至文字區塊中反白標示的文字，便會自動選取整個文字區塊。

設定行距和字母間距

字距微調可以增減某些字母配對之間間距（以百分比為單位），以美化外觀。自動字距微調會在顯示文字時使用字體的字距微調資訊。字距微調會增加或減少所選字元的間距。

在 Fireworks CS5 中，字距微調的方式與 CS3 相同。您可以將游標放置在單字內並變更其值，以更改字距微調。

從舊版 (CS3 及先前版本) 匯入的文字外觀及操作仍會維持相同。不過，字距微調值會變更。這是因為 Adobe Text Engine 自 Fireworks CS3 以來已有更改



若要停用自動字距微調，請取消選取「屬性」檢視窗中的「自動微調」。

行距決定段落中相鄰行的距離。行距可以用像素或行距百分比（與行之間基準線的區隔，以點數為單位）來度量。如需 Fireworks 如何使用 Adobe Text Engine (ATE) 來運算文字元素的詳細概觀，請參閱 Arun Kaza 的文章，網址為：
http://www.adobe.com/go/learn_fw_textengine_tw。

更多說明主題

第 267 頁「[文字偏好設定](#)」

設定字距微調或字距微調

1 請執行下列步驟之一，選取要執行字距微調的文字：

- 使用「文字」工具在兩個字元之間按一下，或反白標示要更改的字元。
- 使用「指標」工具，選取整個文字區塊。按住 Shift，選取多重文字區塊。

2 選取您要設定間距的字元，然後執行下列其中一項：

- 在「屬性」檢視窗中，拖曳「字距微調」彈出式滑動軸，或在方塊中輸入百分比。
零代表一般字距。正值會將字母彼此分開。負值會讓字母靠近。
- 按住 Control (Windows) 或 Command (Mac OS)，再按鍵盤上的向左鍵或向右鍵。
向左鍵會讓字母間的空格一次減少 1%，向右鍵會讓字母間的空格一次增加 1%。



按住 Shift，再按 Control (Windows) 或 Command (Mac OS)，同時按向左鍵或向右鍵調整字距，可以每次增減 10%。

設定選取文字的行距



「屬性」檢視窗中的行距選項

1 請執行下列步驟之一：

- 在「屬性」檢視窗中，拖曳「行距」彈出式滑動軸，或在方塊中輸入數值。預設值為 100%。
- 使用鍵盤按住 Control (Windows) 或 Command (Mac OS) 同時按向上鍵 (增加間距) 或向下鍵 (減少間距)。



按住 Shift，再按 Control (Windows) 或 Command (Mac OS)，同時按向上鍵或向下鍵調整行距，一次增加或減少 10。

2 若要更改行距單位的類型，請在「行距單位」彈出式選單中選取「%」或「px」（像素）。

設定文字方向和對齊方式

設定文字方向

您可以水平或垂直排列整個文字區塊。多行垂直文字的流向是由右到左，反映了亞洲語言格式。

1 按一下「屬性」檢視窗中的「文字方向」按鈕 .

2 選取方向選項：

水平由左到右 預設設定。

垂直由右到左 垂直排列文字的流向是由上到下。以換行區隔的多行文字會顯示為直欄，流向是由右到左。



若要反轉文字以製造特殊效果，請使用「扭曲」工具拖曳物件邊上的控點。

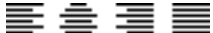
設定文字對齊方式

對齊方式可以決定文字段落相對於文字區塊邊緣的位置。根據預設，水平文字會靠左對齊。

垂直文字可以對齊文字區塊的上緣或下緣、在文字區塊內置中對齊，或是將它在上下邊緣之間完全齊行。

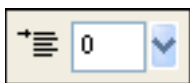
1 選取文字。

2 按一下「屬性」檢視窗中的對齊方式按鈕。

反白標示文字或選取文字區塊時，「屬性」檢視窗中會出現對齊方式控制項 .

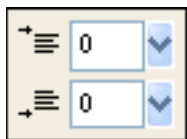
設定段落縮排和間距

- ❖ 若要縮排文字，請在「屬性」檢視窗中，拖曳「段落縮排」彈出式滑動軸，或在文字方塊中輸入數值（以像素為單位）。



「屬性」檢視窗中的段落縮排選項

- ❖ 若要設定段落前後所需的間距大小，請在「屬性」檢視窗中，拖曳「在段落前增加間距」或「在段落後增加間距」彈出式滑動軸，或在文字方塊中輸入數值。



「屬性」檢視窗中的段落間距選項

套用文字效果

平滑文字邊緣

讓選取文字的邊緣變平滑，稱為消除鋸齒。消除鋸齒可讓文字邊緣融入背景，當文字變大時，看起來更清楚並容易閱讀。消除鋸齒可以套用至指定文字區塊中的所有字元。



原始文字；變得平滑之後

❖ 在「屬性」檢視窗中，從「消除鋸齒」彈出式選單中選取選項之一：

不消除鋸齒 停用文字平滑化的功能。

硬邊消除鋸齒 會在文字邊緣和背景之間建立清晰的轉換效果。

強力消除鋸齒 會在文字邊緣和背景之間建立非常突兀的轉換效果，保留了文字字元的形狀，並且增強字元細部區域的清晰度。

平滑式消除鋸齒 會在文字邊緣和背景之間建立柔和的轉換效果。

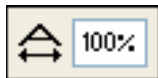
自訂消除鋸齒 提供下列專業級消除鋸齒控制選項：

- **超倍取樣** 決定建立文字邊緣與背景之間轉換效果的細部清晰度。
- **銳利度** 決定文字邊緣與背景之間轉換效果的柔和度。
- **強度** 決定將文字邊緣融入背景的程度。

備註：向量檔案中的文字開啟於 **Fireworks** 時會消除鋸齒。

調整所選字元的字元寬度

❖ 在「屬性」檢視窗中，拖曳「水平縮放」彈出式滑動軸，或在文字方塊中輸入數值。拖曳滑動軸高於 100%，可以擴張字元的寬度或高度。向下拖曳滑動軸，可以收縮字元的寬度或高度。預設值是 100%。

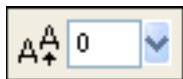


「屬性」檢視窗中的「水平縮放」選項

更改文字至基線的距離

基線位移會決定文字與自然基準線間的距離，例如下標和上標字元。如果沒有基線位移，文字就在基準線上。基線位移的度量單位是像素。

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



「屬性」檢視窗中的「基線位移」選項

❖ 在「屬性」檢視窗中，拖曳「基線位移」彈出式滑動軸，或在文字方塊中輸入數值，指定下標或上標文字的放置高度。輸入正值可以建立上標字元，輸入負值則可建立下標字元。

將筆畫、填色和濾鏡文字屬性儲存為樣式

您可以套用筆畫、填色和濾鏡至選取文字區塊中的文字，接著再將文字屬性儲存為樣式。建立文字後，就可以在 Fireworks 中編輯這些文字。當您編輯文字時，筆畫、填色、濾鏡和樣式都會自動更新。



套用筆畫、填色、濾鏡和樣式的文字

- 1 建立文字物件並套用所需屬性。套用「樣式」面板中的任何樣式 (即使它不是文字樣式)。
- 2 選取文字物件。
- 3 在「樣式」面板的「選項」選單中，選取「新增樣式」。
- 4 選取樣式屬性並命名新樣式。

更多說明主題

第 267 頁 [「文字偏好設定」](#)

將文字附加至路徑

除了矩形文字區塊，您也可以繪製路徑，再將文字附加至路徑。文字流向是根據路徑的形狀。文字和路徑都是可編輯的。

您所附加文字的路徑，將會暫時失去它的筆畫、填色和濾鏡屬性。您接下來套用的任何筆畫、填色和濾鏡屬性，都只會套用至文字，而不會套用至路徑。如果您讓文字與路徑分離，路徑就會恢復其筆畫、填色和濾鏡屬性。

備註：將包含強制換行或非強制換行的文字附加至路徑，可能會產生非預期的結果。

文字量超過路徑內外的空間時，會出現圖示，指出無法容納的剩餘文字。刪除超出的文字或是調整路徑大小，以容納剩餘的文字。可容納所有文字時，該圖示即會消失。

將文字附加至路徑並加以編輯

- 若要將文字附加至路徑周長，請按住 **Shift** 選取文字物件和路徑，然後選取「文字 > 附加至路徑」。
- 若要將文字區塊放進路徑內部，請按住 **Shift** 選取文字物件和路徑，然後選取「文字 > 附加進路徑內部」。
- 若要分離所選取路徑中的文字，選取「文字 > 分離文字和路徑」。
- 若要編輯附加至路徑的文字，請使用「指標」工具或「選取細部」工具按兩下路徑上的文字物件，或使用「文字」工具 + 按一下以選取文字。
- 若要編輯路徑的形狀，使用「選取細部」工具選取路徑上的文字物件，再拖曳各選取細部點以修改路徑的形狀。

備註：您也可以使用「貝茲鋼筆」工具來編輯路徑。在編輯各點時，文字會自動隨著路徑流動。

更改文字方向和在路徑上的方向

您繪製路徑的順序，會建立附加至路徑的文字的方向。例如，如果您由右到左繪製路徑，附加的文字會反向出現，而且上下顛倒。



附加至由右到左繪製的路徑的文字

- ❖ 選取「文字 > 方向」，然後選取一個方向。



文字依路徑旋轉



文字沿著路徑垂直排列



文字沿著路徑垂直傾斜



文字沿著路徑水平傾斜

- 若要反轉所選取路徑上的文字方向，選取「文字 > 反轉方向」。
- 若要移動附加至路徑的文字的起點，請選取路徑上的文字物件，然後在「屬性」檢視窗的「文字位移」文字方塊中，輸入數值。

在路徑中附加文字

您可以將文字附加到向量物件中。文字會包含於向量邊界內。文字和向量物件皆會保持可編輯狀態。當您在路徑內附加文字時，路徑內的區域會決定可見的文字數量。

- 1 在畫布上選取文字和向量物件。
- 2 選取「文字 > 附加進路徑內部」。

將文字轉換為路徑

將文字轉換為路徑，然後編輯字母形狀，就像編輯任何向量物件一般。將文字轉換為路徑以後，即可使用所有向量編輯工具。

備註：轉換後的文字不能當成文字編輯。

- 若要轉換文字，選取「文字 > 轉換成路徑」。
- 若要個別編輯轉換的文字字元路徑，請使用「選取細部」工具選取轉換後的文字，或選取轉換的文字，並選取「修改 > 解散群組」。
- 若要從將文字轉換為路徑所建立的路徑群組，建立複合路徑，請選取「修改 > 解散群組」然後選取「修改 > 組合路徑 > 接合」。

變形文字區塊

讓文字區塊變形，就像讓其他物件變形一樣。您可以縮放、旋轉、傾斜和翻轉文字，建立特殊的文字效果。

變形後文字也許會變得不易閱讀。當文字區塊變形造成文字大小或比例更動時，文字在被選取時，字體大小會顯示在「屬性」檢視窗中。

更多說明主題

第 267 頁「[文字偏好設定](#)」

固化文字

您可以將文字轉換成複合向量物件。將文字轉換為向量物件後，您就無法再編輯文字。因為字元會接合成為複合物件，您必須先分割組合路徑才能夠單獨編輯字元。

- 若要將文字固化，請選取「命令 > 文字 > 固化」。
- 若要將組合路徑分割成可單獨編輯的字元，請使用「選取細部」工具或選取「修改 > 組合路徑 > 分割」。

匯入文字

Fireworks 僅支援 ASCII 文字，且將 Unicode 文字檔案開啟或匯入 Fireworks 時，其文字會以垃圾字元顯示。在將 Unicode 文字匯入 Fireworks 之前將其轉換為 ASCII 文字。或者，複製 ASCII 文字，並將其貼到 Fireworks。

- 若要從 Adobe Photoshop 或 Adobe Illustrator® 匯入文字，請匯入 Photoshop 或 Illustrator 檔案，或複製文字到 Fireworks 中。

您可以從 Fireworks 或其他應用程式中，複製最多 8000 個字元的文字。



依照預設，Adobe Photoshop 或 Illustrator 的文字在 Fireworks 中仍可保留其屬性。但是，您也可以將 Photoshop 文字匯入為點陣圖影像。(請參閱第 267 頁「[Photoshop 匯入和開啟偏好設定](#)」)。

- 若要匯入 RTF (豐富文字格式) 和 ASCII (純文字) 格式的文字，請將其複製到 Fireworks 中。您也可以選取「檔案 > 開啟舊檔」或「檔案 > 匯入」，並瀏覽到檔案。(匯入的 ASCII 文字會設定為目前的填色顏色，以預設字體顯示，大小為 12 像素。)

遺失字體的替代字體

當您在 Fireworks 中開啟的文件中包含電腦沒有安裝的字體時，您可以選擇取代字體或是維持字體外觀。

根據預設，若文字包含電腦未安裝的字體，Myriad Pro 字體會替代該字體。使用「偏好設定」對話框可更改此設定。

維持外觀 會使用以文字原始字體顯示文字外觀的點陣圖影像來取代文字。您仍然可以編輯文字，只不過 Fireworks 會用您系統上安裝的字體來取代點陣圖影像。編輯動作可能會導致文字外觀改變。

取代遺失的字體 取代文件中的字體。您可以編輯並儲存文字。如果在安裝了原始字體的電腦上重新開啟這份文件，Fireworks 仍會使用原始的字體。

更多說明主題

第 267 頁「[文字偏好設定](#)」

選取替代字體

- 1 開啟包含遺失字體的文件，然後在「更改遺失的字體」清單中，選取遺失的字體。

2 請執行下列步驟之一：

- 在「目標」清單中，選取一個替代字體。
- 按一下「不變」，可不處理遺失字體。

下次開啟包含相同遺失字體的文件時，「找不到字體」對話方塊中會包含您選擇的字體。

檢查文字的拼字

檢查文字的拼字

- 1 選取一或多個文字區塊。如果沒有選取文字區塊，Fireworks 會檢查整個文件的拼字。
- 2 選取「文字 > 拼字檢查」。

自訂拼字檢查

- 1 選取「文字 > 拼字檢查設定」，或按一下「拼字檢查」對話方塊中的「設定」按鈕。
- 2 在「拼字檢查設定」對話方塊中選取選項：
 - 選擇一或多個語言字典。
 - 按一下「個人字典路徑」文字方塊旁邊的資料夾圖示，選取自訂字典。
 - 按一下「編輯個人字典」按鈕，然後在清單中增加、刪除或修改單字，以編輯自訂字典。
 - 選取您要拼字檢查包含的單字類型。

第 8 章 套用顏色、筆畫和填色

Adobe® Fireworks® 有許多選項，可以組織、選取和套用顏色。

套用顏色

啟用、移除或替換筆畫和填色

啟用筆畫或填色可決定顏色調整要影響哪些屬性。重設筆劃和填色會套用「偏好設定」對話方塊中指定的預設值。

啟用筆畫或填色顏色

❖ 在「工具」面板的「顏色」區段中，按一下「筆畫顏色」或「填色顏色」方塊左邊的圖示。

備註：「油漆桶」工具會使用「填色顏色」方塊中顯示的顏色，為像素選取範圍和向量物件填色。



工具面板中的筆劃和填色顏色方塊，以及顏色彈出式視窗

將筆畫和填色顏色重設為預設值


❖ 在「工具」面板或「調色盤」中，按一下「設定預設筆畫 / 填滿顏色」按鈕。

從選取的物件中移除筆畫和填色

❖ 在「工具」面板的「顏色」區段中，按一下「無筆畫或填色」按鈕。若要將非作用中特性也設定為「無」，請再按一下「無筆畫或填色」按鈕。

備註：您也可以移除填色或筆畫，做法是在任何「填色顏色」或「筆畫顏色」彈出式視窗中按一下「透明」按鈕，或是在「屬性」檢視窗的「填色選項」或「筆畫選項」彈出式選單中選取「無」。

替換填色和筆畫顏色

- ❖ 在「工具」面板或「調色盤」中，按一下「調換筆畫 / 填滿顏色」按鈕 。

套用和組織色票

您可以在「色票」面板中檢視、更改、建立和編輯色票群組，也可以選取筆畫和填色顏色。

將色票顏色套用至選取物件的筆畫或填色

- 1 在「工具」面板或「屬性」檢視窗中，按一下「筆畫顏色」或「填色顏色」方塊旁邊的圖示，加以啟動。
- 2 選取「視窗 > 色票」。
- 3 按一下色票，將顏色套用至選取物件的筆畫或填色。

選取、更改或增加色票群組

您可以很輕鬆地切換到另一個預設色票群組，或是建立自己的色票群組。您也可以從儲存為 ACT 或 GIF 格式的顏色面板檔案，匯入自訂色票。

- ❖ 若要選取色票群組，請在「色票」面板的「選項」選單中選取群組。

備註：選取「立方體色」會使您返回到預設的色票群組。

- 若要選取自訂替換群組，請從「色票」面板「選項」選單中，選取「取代色票」，瀏覽到資料夾，然後選取檔案。
- 若要從外部顏色面板加入色票，請從「色票」面板「選項」選單中選取「增加色票」，瀏覽到資料夾，然後選取 ACT 或 GIF 顏色面板檔案。

增加或取代色票面板中的顏色

備註：選取「編輯 > 復原」並不能復原新增或刪除色票的動作。

- 1 從「工具」面板選取「滴管」工具。
- 2 從「屬性」檢視窗的「樣本」彈出式選單中選取要取樣的像素數目：1 個像素、3x3 平均像素或 5x5 平均像素。
- 3 在任何開啟的 Fireworks 文件視窗內部任何位置上按一下，以取樣顏色。
 - 若要增加顏色，請將滴管指標尖端移至「色票」面板中最後一個色票後面的開放空間。
 - 若要取代色票顏色，請按住 Shift，將指標放在「色票」面板中的色票上。
- 4 按一下即可增加或取代色票。



如果您在顏色彈出式視窗的「選項」選單中選取「選取網頁安全色」，使用滴管指標挑選的任何非網頁安全色，都會更改為最接近的網頁安全色。

刪除色票

- ❖ 若要刪除色票，請按住 Control (Windows) 或 Command (Mac OS)，將指標放在色票上，然後按一下。

清除或排序色票

- 若要清除整個色票面板，請從「色票」面板的「選項」選單上，選取「清除色票」。
- 若要依據顏色數值排序色票，請從「色票」面板的「選項」選單上，選取「依顏色排序」。

在調色盤中建立和修改顏色

使用「調色盤」（「視窗 > 調色盤」）可以檢視和更改作用中的筆畫和填色顏色。

「調色盤」依照預設會將 RGB 識別為十六進位色彩值，並顯示紅色 (R)、綠色 (G) 和藍色 (B) 的十六進位色彩值的顏色數值。十六進位色彩值的 RGB 數值，是根據 00 到 FF 的數值範圍計算而來的。

顏色模式	顏色呈現的模式
RGB	紅色、綠色和藍色的值，每個元件的值都介於 0 到 255 之間。0-0-0 是黑色，255-255-255 是白色。
十六進位色彩值	紅色、綠色和藍色的 RGB 數值，每個元件都有一個十六進位數值 (00 到 FF)。00-00-00 是黑色，FF-FF-FF 是白色。
HSB	色相、飽和度和亮度的數值。色相的數值介於 0 和 360 度之間，飽和度和亮度的數值介於 0% 和 100% 之間。
CMY	青色、洋紅和黃色的數值，每個元件的值介於 0 和 255 之間。0-0-0 是白色，255-255-255 是黑色。
灰階	黑色百分比。單一「黑色」(K) 元件的數值介於 0% 到 100%，其中 0 是白色，100 是黑色，二者之間則是灰階。

您可以在「調色盤」的「選項」選單中，選取其他顏色模式。目前顏色的元件數值，會隨每個新顏色模式而更改。

 雖然 CMY 是顏色模式選項，但是 Fireworks 直接匯出的圖像不適合列印。若要將匯出的 Fireworks 圖像的用途重設為列印，您可以將圖像匯入 Adobe Illustrator、Adobe Photoshop 或 Adobe FreeHand。如需詳細資訊，請參閱這些應用程式的文件。

將顏色套用至選取的向量物件

- 1 在「調色盤」中，按一下「筆畫顏色」或「填色顏色」方塊旁邊的圖示。
- 2 移動指標，滑過色導表，然後按一下。

挑選顏色

- 1 先取消選取所有物件，以防混合顏色時不小心進行錯誤的物件編輯。
- 2 按一下「筆畫顏色」或「填色顏色」方塊。
- 3 在「調色盤」選項選單中，選取顏色模式。
- 4 若要指定顏色值，請在顏色元件文字方塊中直接輸入值、使用彈出式滑動軸，或從色導表中挑選顏色。

循環切換顏色模式

- ❖ 在「調色盤」底部，按住 Shift 並按一下色導表。

備註：「調色盤」中的選項不會更改。

使用系統顏色挑選器建立顏色

- 1 按一下任何顏色方塊。
- 2 在任何顏色彈出式視窗的「選項」選單中，選取「Windows OS」或「Mac OS」。
- 3 從系統顏色挑選器挑選顏色。

使用顏色面板管理顏色

- ❖ 若要開啟「顏色面板」，請選取「視窗 > 其他 > 顏色面板」。



尋找任一顏色值的最接近網頁安全色彩

- 1 按一下「顏色面板」中「選擇器」索引標籤的填色顏色方塊。
- 2 若要取樣顏色，請使用滴管指標在任何 Fireworks 文件視窗內任何一處按一下。

最接近的網頁安全色彩會顯示在作用中填色顏色方塊的下方。

備註：您也可以使用「選擇器」索引標籤，將顏色在顏色模式（例如 RGB 和 CMYK）之間轉換，並選取顯示顏色的模式。

建立和調換顏色面板

- 1 選取「顏色面板」中的「調色盤」索引標籤。
- 2 使用面板底端的 5 個填色顏色方塊，為您的文件設定 4 個基本顏色。
- 3 若有需要，可使用面板右下角的 HSB 色環來修改色盤。
- 4 如果您想在文件中嘗試兩個不同的色盤，請按一下面板左邊的「色盤 2」，然後為第二個色盤挑選基本顏色。
- 5 若要來回切換這兩個色盤，請按一下兩個「取代顏色」圖示。

備註：調換色盤功能會取代向量元素中的填色、筆畫和漸層，但對於點陣圖元素或圖像元件中的填色、筆畫和漸層沒有影響。

匯出色盤

- 1 選取您要匯出的色盤（「色盤 1」或「色盤 2」）。
- 2 按一下「匯出為點陣圖」圖示，將色盤匯出為點陣圖檔案，或按一下「匯出為色彩表」圖示，將色盤匯出為 ACT 檔案。

建立顏色漸層系列

- 1 選取「顏色面板」中的「混合器」索引標籤。
- 2 使用面板底端的填色顏色方塊，來選取開始顏色和結束顏色。
- 3 使用「階數」彈出式滑動軸來選取系列的階數。

備註：若要查看顏色的十六進位值，請將滑鼠指標放置在任一色票上。

建立共享色盤

如果您編輯多個具有有限顏色面板的影像，則可以匯出包含這些影像內顏色的共享顏色面板。若要建立共享顏色面板，必須將所有影像常駐於相同的資料夾中。

- 1 選取「命令 > 網頁 > 建立共享色盤」。
- 2 指定要包含在共享顏色面板中的顏色數量上限。
- 3 按一下「瀏覽」來指定包含影像的資料夾，再按一下「確定」。

從顏色彈出式視窗選取顏色

當您按一下任何顏色方塊時，會開啟類似「色票」面板的顏色彈出式視窗。

選取顏色方塊的顏色

- 1 按一下顏色方塊。
- 2 請執行下列步驟之一：
 - 若要套用色票至顏色方塊，請按一下色票。
 - 若要套用顏色至顏色方塊，請在畫面中任一位置的顏色上按一下滴管指標。
 - 若要讓筆畫或填色變透明，請按一下彈出式視窗中的「透明」按鈕。

顯示目前的色票面板色票群組

- ❖ 在顏色彈出式視窗的「選項」選單中，選取「色票面板」。

在顏色彈出式視窗中顯示不同的色票群組

- ❖ 在顏色彈出式視窗的「選項」選單中，選取色票群組。

備註：在這裡選取色票群組，並不會影響到「色票」面板。

從顏色彈出式視窗取樣顏色

顏色彈出式視窗開啟時，指標會變成特殊滴管指標，它幾乎可以從螢幕任何位置擷取顏色。這個程序稱為取樣。

- 1 按一下任何顏色方塊。
- 2 在 Fireworks 工作區中按一下任何位置，以選取並套用顏色方塊的顏色。



按住 Shift 並按一下，以選取網頁安全色。

識別顏色值

除了「調色盤」和顏色彈出式視窗之外，您還可以使用「資訊」面板來識別顏色數值。

檢視文件任何部分的顏色值

- ❖ 請執行下列步驟之一：
 - 使用「調色盤」或顏色彈出式視窗。
 - 使用「資訊」面板。按一下「滴管」工具，選取「視窗 > 資訊」，然後移動指標滑過您要檢視之顏色的所在物件（僅限 Windows）。

檢視作用中筆畫或填色顏色的顏色值

❖ 請執行下列步驟之一：

- 為 RGB 或其他顏色系統數值，選取「視窗 > 調色盤」。
- 按一下顏色方塊，開啟顏色彈出式視窗，在視窗頂端檢視十六進位色彩值。
- 將指標放在顏色方塊上，閱讀工具提示 (僅限 Windows)。

備註：依照預設，顏色的 RGB 數值會出現在「資訊」面板和「調色盤」中。它的十六進位色彩值則會出現在顏色彈出式視窗中。

顯示其他顏色模式的顏色資訊

❖ 在「資訊」面板或「調色盤」的「選項」選單中，選取另一個顏色模式。

遞色以模擬網頁安全色和透明度

使用的顏色是非網頁安全色時，可以套用網頁遞色填色。這麼做可讓您的顏色接近網頁安全色，在使用網頁安全色盤匯出時也不會發生位移或遞色。

若要建立透明外觀，可以套用「透明」遞色填色選項。在透明物件中，網頁背景會穿過透明網頁遞色填色的所有其他像素顯示出來。

備註：網頁遞色可能會增加檔案大小。



兩個網頁安全色會建立一個網頁遞色填色。

套用網頁遞色填色

- 1 選取包含非網頁安全色的物件。
- 2 從「屬性」檢視窗的「填色選項」彈出式選單中選取「網頁遞色」。
- 3 在「屬性」檢視窗中，按一下「填色顏色」方塊以顯示「填色選項」彈出式選單。

物件的非網頁安全色會出現在「來源」顏色方塊中。兩個網頁安全色遞色顏色會出現在右側的顏色方塊中。網頁遞色會出現在物件上，成為作用中的填色顏色。

備註：將網頁遞色填色邊緣設定為「消除鋸齒」或「羽化」，會產生非網頁安全色的顏色。

- 4 在彈出式視窗外面按一下以關閉視窗。

套用透明遞色填色

- 1 選取要套用透明填色的物件。
- 2 從「屬性」檢視窗的「填色選項」彈出式選單中選取「網頁遞色」。
- 3 在「屬性」檢視窗中，按一下「填色顏色」方塊以顯示「填色選項」彈出式選單。
- 4 選取「透明」。

畫布上的物件變成半不透明或半透明。

- 5 在彈出式視窗外面按一下以關閉視窗。

- 6 將物件匯出為 GIF 或 PNG 檔，並選取「索引色透明」或「Alpha 色版透明」。如需詳細資訊，請參閱「第 213 頁「使區域透明化」」。

備註：並非所有瀏覽器都支援 PNG 檔案。

儲存色票

儲存色票群組

- ❖ 若要儲存取樣顏色的選取範圍，請增加顏色、從「色票」面板的「選項」選單上選取「儲存色票」，然後選取檔案名稱和目錄。

將色票另存為 ASE 檔案

ASE 檔案包含可以跨應用程式（例如 Photoshop、Illustrator 及 InDesign）交換的顏色。您可以共享 ASE 檔案，將在某一個應用程式上建立的顏色與其他應用程式共享。

Fireworks 支援 RGB 與 CMYK 色彩空間。隸屬於其他色彩空間的色票會遭到忽略。CMYK 色票會先轉換成 RGB 值，然後再匯入 Fireworks。但是，從 CMYK 轉換成 RGB 的色票相關資訊並不會明確顯示。

將色票另存為 ASE 檔案

- 1 在「色票」面板中開啟您要儲存的色票集。
- 2 在「色票」面板的選項中，選取「儲存色票」。
- 3 輸入色票檔案的名稱，然後將其儲存。

匯入來自其他 CS 應用程式的色票

- 1 在「色票」面板中開啟色票集。
- 2 在「色票」面板的選項中，選取「增加色票」。

Kuler 面板

關於 Kuler 面板

Kuler™ 面板是您通往色彩群組或主題的入口，而這些色彩群組或主題則是由設計人員線上社群所建立的。您可以利用它瀏覽 Kuler™ 上數以千計的主題，然後下載以進行編輯或包含在您自己的專案中。您也可以使用 Kuler 面板來建立和儲存主題，然後上載到 Kuler 社群與大家分享。

Adobe Photoshop® CS5、Adobe Flash® Professional CS5、Adobe InDesign® CS5、Adobe Illustrator® CS5 和 Adobe Fireworks® CS5 中皆有提供 Kuler 面板。這些產品的法文版本並不提供此面板。

如需有關 Kuler 面板的資訊，請參閱 www.adobe.com/go/lrvid4088_xp_tw。

如需有關 Kuler 和色彩靈感的文章，請參閱 Veerle Pieters 的部落格：

http://veerle.duoh.com/blog/comments/adobe_kuler_update_and_color_tips/。

瀏覽主題

必須有網際網路連線才能在線上瀏覽主題。

搜尋主題

- 1 選取「視窗 > 延伸功能 > Kuler」，然後選取「瀏覽」面板。
- 2 請執行下列任一動作：
 - 在「搜尋」方塊中，輸入主題、標記或建立者的名稱。
備註：搜尋中僅能使用英數字元 (Aa-Zz、0-9)。
 - 從結果上方的彈出式選單中選取一個選項，以篩選搜尋結果。

線上檢視 Kuler 上的主題

- 1 在「瀏覽」面板的搜尋結果中，選取一個主題。
- 2 按一下主題右側的三角形，然後選取「Kuler 線上檢視」。

儲存常用搜尋

- 1 在「瀏覽」面板的第一個彈出式選單中，選取「自訂」選項。
- 2 在開啟的對話框中，輸入搜尋字句然後儲存。

當您想要執行搜尋時，請從第一個彈出式選單中選取該字句。

若要刪除已儲存的搜尋，請選取彈出式選單中的「自訂」選項。接著，請清除您想要刪除的搜尋項目，並按一下「儲存」。

使用主題

您可以使用 Kuler 面板來建立或編輯主題，並將主題納入您的專案中。

備註：在 Illustrator 中，建立或編輯主題需要使用「編輯色彩 / 重新上色作品」對話框，而不是「建立」面板。如需詳細資訊，請參閱「Illustrator 說明」。

新增主題到應用程式的色票面板

- 1 在「瀏覽」面板中，選取您要使用的主題。
- 2 按一下主題右側的三角形，然後選取「新增至色票面板」。
您也可以按一下「建立」的「新增選取的主題至色票」按鈕，從該面板新增主題。

編輯主題

- 1 在「瀏覽」面板中，找到您要編輯的主題，然後在搜尋結果中按兩下該主題。該主題便會在「建立」面板中開啟。
- 2 在「建立」面板中，依您的需求來使用工具編輯主題。如需詳細資訊，請參閱下面的「建立面板工具」主題。
- 3 請執行下列任一動作：
 - 按一下「儲存主題」按鈕，儲存主題。
 - 按下面板底端的「新增至色票面板」按鈕，將主題新增到應用程式的「色票」面板。
 - 按下面板底端的「上載」按鈕，將主題上載到 Kuler 服務。

建立面板工具

「建立」面板提供各式各樣的工具，供您建立或編輯主題。


- 從「選取規則」彈出式選單中，選取調色規則。色彩調和規則使用基色，做為在顏色群組中產生顏色的基礎。例如，如果選擇藍色基色和「互補」調色規則，則會使用藍色做為基色，以及互補色紅色來建立顏色群組。
- 選取「自訂」規則，便可使用隨意調整形式建立主題。
- 使用顏色輪盤調配顏色。在您進行調整的過程中，選取的調色規則將持續左右著顏色群組產生的顏色。
- 移動顏色輪盤旁的「亮度」滑桿，以調整顏色亮度。
- 環繞顏色輪盤拖曳「基色」標記（即最大的雙環顏色標記），以設定基色。您也可以透過調整對話框底端的顏色滑桿來設定基色。
- 將顏色群組中的其他四種顏色之一設定成基色。選取色票，然後按一下顏色群組下方的靶心按鈕。
- 將主控應用程式的前景 / 背景色或筆畫 / 填色色彩設定成基色。按一下顏色群組下方、前兩個按鈕中的其中一個。
- 選取色票，然後按一下顏色群組下方的「移除色彩」按鈕，將該色彩從顏色群組中移除。選取空白色票，再按一下「新增色彩」按鈕以新增一種色彩。
- 選取新的調色規則並移動顏色輪盤中的標記，以嘗試其他的色彩效果。
- 按兩下顏色群組中的任何色票，設定應用程式的作用中色彩（前景 / 背景或筆畫 / 填色）。如果應用程式沒有該作用中色彩或選定的色彩功能，Kuler 面板會視情況適當設定前景色或填色顏色。

套用筆畫和填色

套用和更改筆畫

您可以完全控制每個筆刷色調，包括油墨總量、筆尖大小和形狀、材質、邊緣效果和比例。在建立物件之前或之後，都可以對筆畫屬性套用變更。鉛筆圖示代表「工具」面板、「屬性」檢視窗和「調色盤」中的「筆畫顏色」方塊。

在所有的文件與應用程式工作階段間，所選物件的筆畫設定、筆畫類別及筆畫名稱會予以保留。當您在目前工作階段的新文件中建立物件，或是重新開啟 Fireworks 之後於新文件中建立物件時，會使用最後選取的筆畫設定。設定會在所有工作階段間維持不變。

 若要套用筆畫至點陣圖物件，請使用「Photoshop 即時效果」並選取筆畫屬性。（請參閱「第 116 頁」[「套用即時濾鏡」](#)。）

更改選取物件的筆畫屬性

請執行下列步驟之一：

- 在「屬性」檢視窗中，在「筆畫類別」彈出式選單內的筆畫屬性之間選取。
- 從「筆畫類別」彈出式選單中選取「筆畫選項」可查看更多選項，接著可在筆畫屬性之間選取。


更改繪製工具的筆畫顏色

- 1 按 Control+D (Windows) 或 Command+D (Mac OS) 取消選取所有物件。
- 2 選取「工具」面板中的繪製工具。
- 3 在「工具」面板或「屬性」檢視窗中按一下「筆畫顏色」方塊。
- 4 選取顏色並拖曳以繪製物件。

備註：新建立的筆畫，會使用目前「筆畫顏色」方塊中顯示的顏色。

移除選取物件中的筆畫屬性

請執行下列步驟之一：

- 在「屬性」檢視窗的「筆畫選項」彈出式選單，或是「筆畫選項」彈出式視窗中，選取「無」。
- 在「工具」面板或「屬性」檢視窗中按一下「筆畫顏色」方塊，再按一下「透明」按鈕

對齊筆畫

在「屬性檢視窗」中，使用筆畫的對齊方式選項。(筆畫置中對齊、筆畫內側對齊及筆畫外側對齊)。「屬性檢視窗」中的對齊方式選項可協助您快速存取這些選項。

建立並編輯自訂筆畫

使用「編輯筆畫」對話方塊可以更改特定的筆畫特性。



開啟編輯筆畫對話方塊

請執行下列步驟之一：

- 在屬性檢視窗中按一下「編輯筆畫」。
- 每一個索引標籤顯示的都是目前筆刷的目前設定。目前壓力和速度感應設定會反映在由左至右漸漸變小、變淡或有其他變化的筆畫預覽中。

設定一般筆刷筆畫選項

- 在「選項」索引標籤上，設定油墨總量、間距和流動率。高流動率建立的筆刷筆畫會漸漸流動，和使用噴槍的效果一樣。

2 選取筆刷筆畫選項：

- 若要重疊筆刷筆畫以建立密集筆畫，請選取「建立」。
- 若要設定筆畫材質，請更改「材質」選項。數字愈大，材質愈明顯。
- 若要對邊緣設定材質，請在「邊緣材質」文字方塊中輸入數字，並在「邊緣效果」彈出式選單中選取邊緣效果。
- 設定您需要的筆刷筆畫的筆尖數目。如果需要多重筆尖，請輸入「筆尖間距」數值，並選取顏色變化方法。
- 若要選取點線或虛線，請從「虛線」彈出式選單中選取選項。
- 若要設定虛線的長度和點線的間隔，請先使用三組「長度」與「間距」文字輸入方塊，分別控制第一、第二和第三條虛線。

3 按一下「確定」。**修改筆刷筆尖**

- 1 在「形狀」索引標籤上選取「方形」會使用方形筆尖，如果取消選取則會使用圓形筆尖。
- 2 輸入筆刷筆尖大小、邊緣柔化、筆尖比例和筆尖角度的數值。
- 3 按一下「確定」。

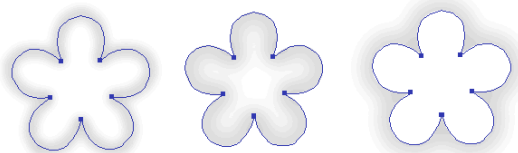
備註：使用 Wacom 的壓力感應數位板和鋼筆時，Fireworks 有一些筆畫設定，可以精確調整由速度和壓力控制的筆畫屬性。您可以選取鋼筆控制的筆畫屬性。

設定筆畫敏感度

- 1 在「敏感度」索引標籤中，從「筆畫屬性」彈出式選單選取筆畫屬性。
- 2 在「影響因素」選項中，選取敏感度資料影響目前筆畫屬性的程度。

儲存 / 刪除自訂筆畫

按一下「屬性檢視窗」中的「儲存自訂筆畫」或「刪除自訂筆畫」，以儲存或刪除自訂筆畫。

將筆刷筆畫移至路徑的內部或外部

置中筆畫、內部筆畫和外部筆畫

使用「筆畫選項」視窗中的「筆畫」彈出式選單，可以將筆畫從預設位置（位於路徑中間）移到其他位置。

- 1 在「工具」面板或「屬性」檢視窗中，按一下「筆畫」方塊開啟色票彈出式視窗。
- 2 在彈出式視窗的底部，從彈出式選單選取「路徑內部」或「路徑外部」。
- 3 (選擇性) 選取「在筆畫上方填色」選項。

通常筆畫會和填色重疊。選取「在筆畫上方填色」，就會在筆畫上繪製填色。如果您對具有不透明填色的物件使用「在筆畫上方填色」，落在路徑內部的任何筆畫部分都會被遮住。有某種透明度的填色，可能會加上顏色或和路徑內部的筆刷筆畫混合。


建立筆畫樣式

您可以更改特定的筆畫特性，例如油墨總量、筆尖形狀和筆尖敏感度，還可以將自訂筆畫儲存為樣式，在許多文件中重複使用。

- 1 請執行下列步驟之一：
 - 按一下「工具」面板中的「筆畫顏色」方塊，再按一下「筆畫選項」。
 - 從「屬性」檢視窗的「筆畫選項」彈出式選單中選取「筆畫選項」。
- 2 編輯筆刷筆畫屬性。
- 3 按一下「儲存自訂筆畫」按鈕，將自訂筆畫屬性儲存為將來使用的樣式。

建立和編輯純色填色

建立並使用向量物件和文字的填色，並使用「油漆桶」工具或「漸層」工具，根據目前的填色設定來填色像素選取範圍。

「油漆桶」圖示  代表「工具」面板、「屬性」檢視窗和「調色盤」中的「填色顏色」方塊。

更改向量繪製工具和油漆桶工具的純色填色顏色

- 1 選取向量繪製工具或「油漆桶」工具。
- 2 請執行下列步驟之一：
 - 按 Control+D (Windows) 或 Command+D (Mac OS) 取消選取所有物件，然後按一下「屬性」檢視窗中的「填色顏色」方塊，開啟填色顏色彈出式視窗。
 - 按一下「工具」面板或「調色盤」中的「填色顏色」方塊，開啟顏色彈出式視窗。
- 3 從一組色票中選取填色的顏色，或是使用滴管指標，在螢幕上的任何位置取樣顏色。
備註：選取「文字」工具，一定會使「填色顏色」方塊回復成「文字」工具使用的最後純色文字顏色。

編輯所選取向量物件的純色填色

- 1 在「屬性」檢視窗、「工具」面板或「調色盤」中按一下「填色顏色」方塊，開啟顏色彈出式視窗。
- 2 選取色票。

建立並套用圖樣填色和漸層填色

- 使用圖樣填色可以用點陣圖圖像來為路徑物件填色。
- 使用漸層填色則能混合顏色，以建立各種效果。「無」、「實心」、「圖樣」和「網頁遞色」以外的填色類別都是漸層填色。
備註：新建立的填色會使用「工具」面板「填色顏色」方塊中的目前顯示顏色。

將圖樣填色套用至選取物件

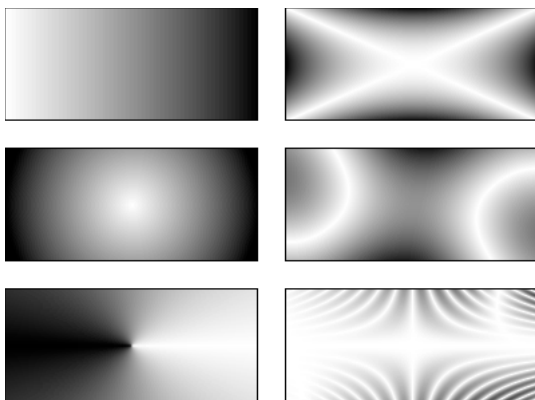
- 1 請執行下列步驟之一：
 - 從「屬性」檢視窗的「填色選項」彈出式選單中選取「圖樣」。
 - 按一下「工具」面板中的「填色顏色」方塊，按一下「填色選項」，並從「填色選項」彈出式選單中選取「圖樣」。
- 2 從「圖樣名稱」彈出式選單中選取圖樣。

從外部檔案建立自訂圖樣填色

將點陣圖檔案設定為新的圖樣填色，可以使用下列格式的檔案做為圖樣：PNG、GIF、JPEG、BMP、TIFF 和 PICT (僅限 Mac OS)。如果圖樣填色是 32 位元透明影像，在 Fireworks 使用透明效果時，會影響填色。非 32 位元的影像會變成不透明。

- 1 當「屬性」檢視窗顯示向量物件屬性時，從「填色選項」彈出式選單選取「圖樣」。
- 2 按一下「填色顏色」方塊，並在「圖樣名稱」彈出式選單中選取「其他」。
- 3 瀏覽到要做為新圖樣的點陣圖檔案，按一下「開啟」。

將漸層填色套用至選取物件



套用各種漸層填色的物件

- ❖ 從「屬性」檢視窗的「填色選項」彈出式選單中選取漸層。

編輯漸層填色



「編輯漸層」彈出式視窗

- 1 選取具有漸層填色的物件，或是從「屬性」檢視窗的「填色選項」彈出式選單中選取漸層填色。
- 2 在「屬性」檢視窗或「工具」面板中按一下「填色顏色」方塊，開啟彈出式視窗。
- 3 請執行下列其中一個動作：
 - 若要增加新色票，請按一下漸層色階下方的區域。
 - 若要增加不透明色票，請按一下漸層色階上方的區域。
 - 若要從漸層中移除顏色或不透明色票，請將色票拖曳出「編輯漸層」彈出式視窗。
 - 若要設定或更改色票的顏色，請按一下色票然後選取顏色。
 - 若要設定或更改不透明色票的透明度，請按一下不透明色票，並拖曳代表透明度百分比的滑動軸 (0 是完全透明，100 是完全不透明)，或輸入 0 到 100 之間的不透明度數值。接著按 **Enter** 或在「編輯漸層」彈出式視窗外按一下。

備註：在透明區域，透明度棋盤會透過漸層顯示出來。

- 若要在填色中調整顏色之間的轉換，請向左或向右拖曳色票。

使用漸層工具建立填色

使用「漸層」工具可以用漸層來為物件填色，而不是用純色。「漸層」工具會保留最後使用之元素的屬性。

- 1 按一下「工具」面板中的「油漆桶」工具，然後選取彈出式選單中的「漸層」工具。
- 2 在「屬性」檢視窗中選取屬性。
- 3 按一下並拖曳指標，建立漸層起點以及漸層區域的方向和長度。

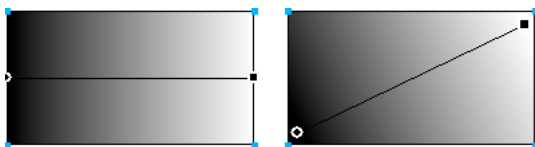
縮小漸層帶

使用此選項可縮小漸層帶量。您可以將遮色只套用到具有線性或放射狀漸層的向量物件。將檔案匯入舊版 Fireworks 時，遮色會遺失。

- 1 繪製向量物件，並以線性或放射狀漸層填色。
- 2 在「填色選項」對話框中，將「邊緣」設定為「消除鋸齒」。
- 3 將「材質」設定為「0%」。
- 4 選取「遮色」。

變形和扭曲填色

您可以移動、旋轉、傾斜和更改物件的圖樣或漸層填色的寬度。當您使用「指標」工具或「漸層」工具來選取包含圖樣或漸層填色的物件時，物件上或物件附近會出現控點。拖曳控點可以調整物件的填色。



使用填色控點，互動調整圖樣或漸層填色。

- 若要在物件內移動填色，請拖曳圓形控點，或使用「漸層」工具按一下新位置。
- 若要調整填色寬度和傾斜，請拖曳方形控點。
- 若要旋轉填色，請拖曳連接控點的線段。



若要以每次 45 度旋轉填色，請在拖曳時按住 Shift。

修改填色邊緣

填色的邊緣可以是一般實線，也可以使用消除鋸齒或羽化來柔化邊緣。

根據預設，邊緣會設為消除鋸齒。消除鋸齒可以精細地將邊緣混合至背景中，讓橢圓形和圓形等圓形物件的鋸齒邊緣變平滑。

羽化則是在邊緣的每側製造明顯的混合效果。這個混合功能可使邊緣變得柔和，建立類似發光的効果。

- 1 請執行下列步驟之一：

- 按一下「屬性」檢視窗中的「邊緣」彈出式選單。

- 按一下「工具」面板中的「填色顏色」方塊，按一下「填色類別」，再按一下「邊緣」彈出式選單。
- 2 選取邊緣選項：「實邊」、「消除鋸齒」或「羽化」。
 - 3 如果選取羽化邊緣，您還必須選取要羽化之邊緣每一邊的像素數目（介於 0 到 100）。預設值為 10。等級越高，羽化效果就越明顯。



儲存自訂漸層填色

- ❖ 若要將目前的漸層設定儲存為自訂漸層，以便在許多文件中使用，您必須建立樣式。

移除選取物件中的填色

請執行下列步驟之一：

- 在「屬性」檢視窗的「填色選項」彈出式選單中，或是「填色類別」彈出式視窗的「填色類別」彈出式選單中，選取「無」。
- 按一下任何「填色顏色」方塊，再按一下「透明」按鈕。這個選項只會移除純色填色。

對筆畫和填色增加立體效果

您可以增加材質，來增加筆畫和填色的立體效果。材質可以修改亮度（而非色相），並增加筆畫和填色外觀的有機程度。材質與寬筆畫一起使用，效果更好。



使用「屬性」檢視窗中的「筆畫」選項或「筆畫選項」彈出式視窗，增加筆刷筆畫的材質。

增加筆畫或填色的材質

- 1 請執行下列步驟之一：
 - 按一下「屬性」檢視窗中的「筆畫材質」彈出式選單或「填色材質」彈出式選單。
 - 按一下「工具」面板中的「筆畫顏色」方塊或「填色顏色」方塊，按一下「筆畫選項」或「填色選項」，再按一下「材質」彈出式選單。
- 2 請執行下列步驟之一：
 - 從彈出式選單中選取材質。
 - 從彈出式選單中選取「其他」，然後瀏覽到材質檔案。
備註：材質可以套用至下列格式的檔案：PNG、GIF、JPEG、BMP、TIFF 和 PICT（僅限 Mac OS）。
- 3 輸入從 0（明暗度最低）到 100（明暗度最高）的百分比以控制材質的深度。
- 4（僅限填色）選取「透明」，為填色增加透明度等級。

增加自訂材質

❖ 您可以使用來自 **Fireworks** 和其他應用程式的點陣圖檔做為材質。可以套用下列檔案格式中的材質：PNG、GIF、JPEG、BMP、TIFF 和 PICT (僅限 Mac OS)。

從外部檔案建立新材質

- 1 當「屬性」檢視窗顯示向量物件屬性時，從任何「材質名稱」彈出式選單中選取「其他」。
- 2 瀏覽到要做為新材質的點陣圖檔案，按一下「開啟」。

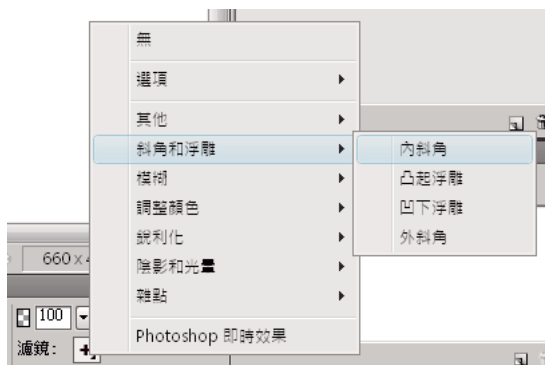
第 9 章 使用即時濾鏡

套用即時濾鏡

Adobe® Fireworks® 「即時濾鏡」(又稱為「即時效果」)是強化的功能,可讓您套用至向量物件、點陣圖影像及文字。「即時濾鏡」包括斜角和浮雕、實心陰影、投影和光暈、色彩校正,以及模糊化和銳利化。您可以從「屬性」檢視窗直接將「即時濾鏡」套用至選取物件。

關於即時濾鏡

Fireworks 會在編輯已經套用「即時濾鏡」的物件時更新濾鏡。套用「即時濾鏡」之後,您隨時都能更改其選項,或是重新排列濾鏡順序嘗試不同的濾鏡組合。您可以在「屬性」檢視窗中開啟、關閉或刪除「即時濾鏡」。移除濾鏡以後,物件或影像就會回到先前的外觀。

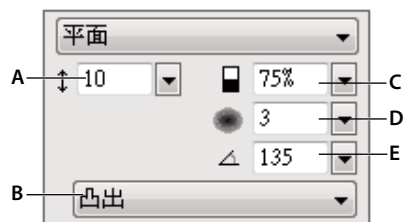


「屬性」檢視窗內的「即時濾鏡」彈出式選單

- Fireworks 「即時濾鏡」的某些項目(例如:「自動色階」、「高斯模糊」和「不銳利化遮色片」),過去只是無法取消的外掛程式或濾鏡。
- 您可以新增協力廠商外掛程式作為「即時濾鏡」使用,或以傳統方式利用「濾鏡」選單來使用這些濾鏡。
- 如果「屬性」檢視窗只有半高,請按一下「編輯濾鏡」或「增加濾鏡」,以顯示「即時濾鏡」彈出式選單。

備註:新建立的填色會使用「工具」面板「填色顏色」方塊中的目前顯示顏色。

- 自訂「即時濾鏡」時,您可以不斷測試設定,直到獲得您需要的外觀。



「內斜角」彈出式選單視窗

A. 斜角寬度 B. 預設按鈕斜角 C. 對比 D. 柔化 E. 斜角角度

套用即時濾鏡

將「即時濾鏡」設定套用至選取的物件

- 1 在「屬性」檢視窗，按一下「濾鏡」標籤旁的「加號 (+)」圖示，然後從「新增即時濾鏡」彈出式選單中選取濾鏡。

濾鏡會增加至所選物件的「即時濾鏡」清單中。



若要套用「即時濾鏡」，讓它只影響影像內的像素選取範圍，您可以在原地剪貼選取範圍來建立點陣圖影像，然後加以選取，再套用「即時濾鏡」。

- 2 如果彈出式選單或對話方塊開啟，請輸入濾鏡設定，然後執行下列步驟之一：
 - 如果「即時濾鏡」具有對話方塊，請按一下「確定」。
 - 如果「即時濾鏡」具有彈出式選單，請按 **Enter**，或按一下工作區中的任何位置。

- 3 重複步驟 1 和 2 以套用更多「即時濾鏡」。

備註：「即時濾鏡」的套用順序會影響到整體的濾鏡。用拖曳方式重新排列「即時濾鏡」的堆疊順序。

啟用或停用套用至物件的「即時濾鏡」

- ❖ 在「屬性」檢視窗的「濾鏡」清單中，按一下濾鏡旁邊的方塊。

啟用或停用套用至物件的所有「即時濾鏡」

- ❖ 在「屬性」檢視窗，按一下「濾鏡」標籤旁的「加號 (+)」圖示，然後從彈出式選單中選取「選項 > 全部開啟」或「選項 > 全部關閉」。

儲存套用的效果

- ❖ 增加和編輯「即時濾鏡」後，按一下設定的彈出式選單外部，或按 **Enter**。

套用斜角邊緣

斜角邊緣會使物件產生凸出的感覺。



包含「內斜角」和「外斜角」的矩形

- 1 在「屬性」檢視窗，按一下「濾鏡」標籤旁的「加號 (+)」圖示，然後從彈出式選單中選取斜角選項。
- 2 在彈出式選單中編輯濾鏡設定。

套用浮雕

使用「浮雕即時濾鏡」會讓影像、物件或文字在畫布看來像是凹下或凸起。



包含「凹下浮雕」和「凸起浮雕」效果的物件

- 1 在「屬性」檢視窗，按一下「濾鏡」標籤旁的「加號 (+)」圖示，然後從彈出式選單中選取浮雕選項。
- 2 編輯濾鏡設定。

若要讓原始物件出現在浮雕區域中，請選取「顯示物件」。

備註：為了向下相容的考量，舊文件中套用「浮雕即時濾鏡」的物件，其「顯示物件」選項是取消選取的。

套用陰影和光暈

選取各種陰影，然後指定陰影角度來模擬物件上亮光的角度。



「陰影」、「內陰影」和「光暈」濾鏡

陰影的「濾鏡」設定

可使用的選項隨著陰影類型改變。

- 若要設定陰影的方向，請拖曳「角度」滑動軸。
- 若要設定陰影和物件之間的距離，請拖曳「距離」滑動軸。
- 若要套用純色至陰影，請選取「純色」選項。
- 若要設定陰影顏色，請開啟顏色彈出式選單，並設定陰影顏色。
- 若要設定陰影的透明度百分比，請拖曳「不透明度」滑動軸。
- 若要設定陰影的銳利度，請拖曳「柔化」滑動軸。
- 若要預覽陰影，請按一下「預覽」選項。
- 若要隱藏物件並僅顯示其陰影，請選取「去底色」。

套用實心陰影

- 1 在「屬性」檢視窗，按一下「濾鏡」標籤旁的「加號 (+)」圖示，指向「陰影和光暈」，然後按一下「實心陰影」。
- 2 在「實心陰影」對話方塊中，調整濾鏡設定。
- 3 完成時，請按一下「確定」。

套用投影或內陰影

- 1 在「屬性」檢視窗，按一下「濾鏡」標籤旁的「加號 (+)」圖示，然後從彈出式選單中選取陰影選項：
 - 「陰影和光暈 > 投影」。

- 「陰影和光暈 > 內陰影」。
- 2 在彈出式選單中編輯濾鏡設定。

套用光暈

- 1 按一下「屬性」檢視窗中的「增加濾鏡」按鈕，然後選取「陰影和光暈 > 光暈」。
- 2 在彈出式選單中編輯濾鏡設定：
 - 若要設定光暈顏色，請按一下顏色方塊。
 - 若要設定光暈寬度，請拖曳「寬度」滑動軸。
 - 若要設定光暈中的透明度百分比，請拖曳「不透明度」滑動軸。
 - 若要設定光暈的銳利度，請拖曳「柔化」滑動軸。
 - 若要指定光暈和物件之間的距離，請拖曳「位移」滑動軸。

套用濾鏡和 Photoshop 外掛程式作為即時濾鏡

備註：舊版中名為 Xtras 的選單，在 Fireworks 8 和更新版本中稱為「濾鏡」選單。Fireworks 的 Xtra 擴充現在名為濾鏡。將內建濾鏡以及「增加濾鏡」彈出式選單中的外掛程式以即時濾鏡的方式套用，可確保您可以在物件上編輯或移除這些濾鏡。只有在確定不要編輯或移除濾鏡時，才使用「濾鏡」選單套用濾鏡和 Adobe Photoshop® 外掛程式。可以使用「復原」命令時，才能移除濾鏡。

安裝和套用 Photoshop 外掛程式

- 1 在「屬性」檢視窗中，按一下「增加濾鏡」按鈕，然後選取「選項 > 指定外掛程式位置」。
- 2 導覽至安裝 Photoshop 外掛程式的資料夾，然後按一下「確定」。
- 3 重新啟動 Fireworks 以載入外掛程式。

備註：如果您將外掛程式移至不同資料夾，請重複上述步驟，或選取「編輯 > 偏好設定」，並按一下「外掛程式」索引標籤，將路徑更改至外掛程式。最後，再重新啟動 Fireworks。

- 4 若要將 Photoshop 外掛程式套用至選取的物件，請在「屬性」檢視窗中，按一下「濾鏡」標籤旁的「加號 (+)」圖示，然後從「選項」子選單中選取濾鏡。

套用 Photoshop 圖層效果

備註：若您匯入 PSD 檔，您也可以編輯檔案中現有的圖層效果。

- 1 在「屬性」檢視窗中，按一下「增加濾鏡」按鈕，然後選取「Photoshop 即時效果」。
- 2 從左方窗格中選取一個效果，然後在右方窗格中編輯設定。您可以同時選擇多個效果。

將濾鏡套用至群組物件

當您將濾鏡套用至群組時，該濾鏡會套用至群組中的所有物件。如果物件解散群組，每個物件的濾鏡設定都會回復為個別套用於物件的設定。

若要將濾鏡套用至群組內的個別物件，請使用「選取細部」工具僅選取該物件。

編輯和自訂「即時濾鏡」

編輯「即時濾鏡」設定

- 1 在「屬性」檢視窗中，按一下所要編輯濾鏡旁邊的資訊按鈕。
- 2 調整濾鏡設定。
 - 不可編輯的濾鏡呈暗灰色。
- 3 按一下視窗外部或按 Enter。

重新排序或移除「即時濾鏡」

重新排序「即時濾鏡」

您可以重新排列套用至物件的濾鏡順序。重新排序濾鏡會更改濾鏡套用的順序，使得濾鏡組合因而更改。先套用清單頂端的濾鏡後，才會套用清單底部的濾鏡。

通常應該先套用更改物件內部的濾鏡，例如「內斜角」濾鏡，然後才套用更改物件外部的濾鏡。例如，您應該先套用「內斜角」濾鏡，然後再套用「外斜角」、「光量」或「陰影」濾鏡。

- ❖ 若要重新排序濾鏡，請將濾鏡拖曳至「屬性」檢視窗的清單內不同的位置。

移除已套用至選取物件的單一濾鏡

- ❖ 從「屬性」檢視窗的「濾鏡」清單中，選取您要移除的濾鏡，然後按一下「刪除即時濾鏡」按鈕。

移除選取物件的所有濾鏡

- ❖ 在「屬性」檢視窗，按一下「濾鏡」標籤旁的「加號 (+)」圖示，然後從彈出式選單中選取「無」。

建立自訂即時濾鏡

「自訂即時濾鏡」就是取消選取除了「濾鏡」選項以外的所有屬性選項的樣式。若要儲存即時濾鏡的特殊設定組合，請建立自訂即時濾鏡。

使用「樣式」面板建立自訂「即時濾鏡」

- 1 將「即時濾鏡」設定套用至選取的物件。如需詳細資訊，請參閱「第 115 頁 [「套用即時濾鏡」](#)」。
- 2 在「樣式」面板的「選項」選單中，選取「新增樣式」。
- 3 取消選取「效果」屬性以外的所有屬性，輸入名稱，然後按一下「確定」。

代表「即時濾鏡」的樣式圖示便會增加至「樣式」面板。

備註：如果您選取「新增樣式」對話方塊中的其他任何屬性，這個樣式就不再是「屬性」檢視窗中「增加即時濾鏡」彈出式選單內的項目，但仍然是「樣式」面板中的一般樣式。

將「即時濾鏡」套用至選取的物件

- ❖ 按一下「樣式」面板中的自訂「即時濾鏡」圖示。

您可以重新命名或刪除自訂「即時濾鏡」，就像處理「樣式」面板中的其他任何樣式一樣。您無法重新命名或刪除標準的 Fireworks 濾鏡。

將即時濾鏡儲存為命令

根據濾鏡建立命令，以便儲存和重複使用該濾鏡。此命令可用於批次處理。

- 1 將濾鏡套用至物件。
- 2 如果看不到「操作記錄」面板，請選取「視窗 > 操作記錄」。
- 3 按 **Shift** 並按一下要儲存為命令的動作範圍。
- 4 請執行下列步驟之一：
 - 在「操作記錄」面板的「選項」選單中，選取「儲存為命令」。
 - 在「操作記錄」面板底部按一下「儲存」按鈕。
- 5 輸入命令名稱，按一下「確定」，將命令增加至「命令」選單。

第 10 章 圖層、遮色和混合

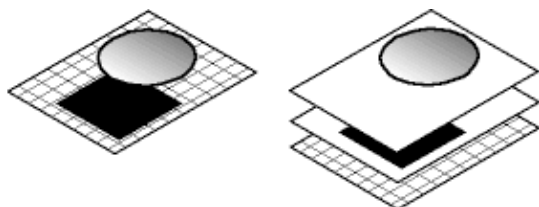
圖層可以將 Adobe® Fireworks® 文件分成各自分開的平面，就像是在堆疊的描圖紙上繪製圖片組件。可使用多個圖層來組成文件，而每一圖層又可包含許多子圖層或物件。Fireworks 的圖層和 Adobe Photoshop® 中的圖層組合很類似。而 Photoshop 的圖層和個別的 Fireworks 物件很類似。

遮色可以讓您擋掉下方影像的一部分。例如，您可以在相片上貼上橢圓形的遮色片。橢圓形外部的所有區域會像裁切掉一般消失不見，只顯示橢圓形內的部分。

混合技術可以讓您更盡情地揮灑創意。您可以在重疊的物件中混合顏色，建立特殊效果。Fireworks 有幾個混合模式，可以協助您製作出想要的外觀。

圖層

文件中的每個物件都常駐在圖層上。您可以在繪製前先建立圖層，或是需要時才增加圖層。畫布位於所有圖層底下，而且本身不是圖層。



「圖層」面板會在文件的目前狀態或頁面中，顯示所有圖層的目前狀態。作用中圖層的名稱會以反白標示。堆疊順序是指物件出現在文件中的順序，會決定圖層上的物件如何重疊到另一個圖層上的物件。Fireworks 會將最後建立的圖層放在堆疊的頂端。您可以重新排序圖層和圖層內的物件，也可以建立子圖層並將物件移動到子圖層上。

遮色片、不透明度和混合模式控制項也會顯示於「圖層」面板內。



A. 擴張 / 隱藏圖層 B. 鎖定 / 解除鎖定圖層 C. 顯示 / 隱藏圖層 D. 作用中圖層 E. 刪除圖層 F. 新增 / 重製圖層 G. 新增子圖層 H. 增加遮色片 I. 新增點陣圖影像

啟用圖層

您所繪製、貼上或匯入的物件會放在作用中圖層的頂端。


- ❖ 請執行下列步驟之一：
 - 在「圖層」面板中按一下圖層名稱。
 - 選取圖層上的物件。

新增和移除圖層

您可以使用「圖層」面板來增加新的圖層、增加新的子圖層、刪除不要的圖層，以及重製現有圖層和物件。


新增圖層

空白圖層會插入到目前所選圖層的上方變成作用中圖層。

- ❖ 請執行下列步驟之一：
 - 按一下「新增 / 重製圖層」按鈕 .
 - 選取「編輯 > 插入 > 圖層」。
 - 從「圖層」面板的「選項」選單或彈出式選單中，選取「新增圖層」或「新增子圖層」，並按一下「確定」。

刪除圖層

在刪除的圖層上方的圖層會變成作用中圖層。如果刪除的圖層是剩下的最後一個層圖，這時便會建立新的空白圖層。

- ❖ 請執行下列步驟之一：
 - 將圖層拖曳至「圖層」面板中的垃圾筒圖示 .
 - 選取圖層，按一下「圖層」面板中的垃圾筒圖示。
 - 選取圖層，然後從「圖層」面板的「選項」選單或彈出式選單中選擇「刪除圖層」。



您可以使用「刪除空白圖層」擴充功能，將目前文件中所有狀態與頁面為空白的一般圖層與網頁圖層全部移除。此擴充功能可於此網址取得：http://www.adobe.com/go/learn_fw_deleteemptylayers_tw。

重製圖層和物件

重製圖層會包含與目前選取的圖層相同的物件。重製的物件會保留原始物件的不透明度和混合模式。您可以更改重製的物件，而不影響原始物件。

- ❖ 請執行下列步驟之一：
 - 將圖層拖曳至「新增 / 重製圖層」按鈕。
 - 選取圖層，然後從「圖層」面板的「選項」選單或彈出式選單中選擇「重製圖層」。接著選取要插入的重製圖層數目，以及在堆疊順序中放置的位置。因為「網頁圖層」一定是最上方的圖層，因此「在最頂層」的意思是指在「網頁圖層」的下一層。

重製物件

- ❖ 按住 Alt (Windows) 或 Option (MAC OS) 並拖曳物件。

展開或收合圖層

若要避免「圖層」面板內一片混亂，請收合顯示的圖層。若要檢視或選取圖層上的特定物件，請展開圖層。

- 若要展開或收合單一圖層，請按一下圖層名稱左邊的三角形。
- 若要展開或收合所有圖層，請按住 **Alt (Windows)** 或按住 **Option (Mac OS)** 並按一下圖層名稱左邊的三角形。

組織圖層

您可以在「圖層」面板中命名或重新排列文件中的圖層和物件，以進行組織。物件可以在圖層內或圖層間移動。

在「圖層」面板中移動圖層和物件，會更改物件在畫布上的出現順序。在畫布上，圖層頂端的物件會出現在這個圖層中其他物件的上方。最頂層圖層上的物件，會出現在較低圖層的物件的前方。

備註：當您上下拖曳圖層或物件超出可檢視區域的界限時，「圖層」面板會自動捲動。

命名圖層或物件

- 1 在「圖層」面板中按兩下圖層或物件。
- 2 輸入圖層或物件的新名稱，然後按 **Enter**。

備註：雖然無法重新命名「網頁圖層」，但是您可以重新命名「網頁圖層」的子圖層和網頁物件，例如分割和連結區。

移動單一圖層或物件


- ❖ 將圖層或物件拖曳至「圖層」面板中的新位置。

移動圖層上所有選取的物件

- ❖ 請執行下列步驟之一：
 - 將圖層名稱旁邊的圓形按鈕拖曳到其他圖層。
 - 在目標圖層的右邊欄中按一下。

備註：父圖層無法拖曳至其子圖層。

保護圖層和物件

鎖定個別物件可以保護該物件不受選取或編輯，鎖定圖層則可以保護該圖層上的所有物件。掛鎖圖示  表示此為鎖定的項目。「編輯單一圖層」功能可以保護所有圖層（作用中圖層和子圖層除外）上的物件，以免遭到不慎選取或更改。您也可以將物件和圖層進行隱藏來加以保護。

備註：匯出文件時，不會包含隱藏的圖層和物件。但是「網頁圖層」上的物件，無論隱藏與否都會匯出。如需有關匯出的詳細資訊，請參閱「第 217 頁 [「從工作區匯出」](#)」。

鎖定物件和圖層


- 若要鎖定物件，請按一下物件名稱左邊最近一欄中的方塊。
- 若要鎖定圖層，請按一下圖層名稱左邊最近一欄中的方塊。
- 若要鎖定多個圖層，請沿著「圖層」面板中的「鎖定」欄拖曳指標。
- 若要鎖定或解除鎖定所有圖層，請從「圖層」面板的「選項」選單或彈出式選單中，選取「鎖定全部」或「解除鎖定全部」。

開啟或關閉「編輯單一圖層」

- ❖ 從「圖層」面板的「選項」選單或彈出式選單中，選取「編輯單一圖層」。

核取記號表示「編輯單一圖層」正在作用中。

顯示或隱藏圖層和物件

- 若要顯示或隱藏圖層或圖層上的物件，請按一下圖層或物件名稱左邊第一個欄位中的方塊。眼睛圖示  表示該圖層或物件是可見的。
- 若要顯示或隱藏多個圖層或物件，請沿著「圖層」面板中的「眼睛」欄拖曳指標。
- 若要顯示或隱藏所有圖層或物件，請從「圖層」面板的「選項」選單或彈出式選單中，選取「顯示全部」或「隱藏全部」。

隱藏或鎖定其他圖層

隱藏或鎖定目前圖層以外的所有圖層，讓您可精確編輯標誌或圖示。

- 1 在「圖層」面板中，選取您想要進行工作的圖層。
- 2 選取「命令 > 文件 > 隱藏其他圖層」或「命令 > 文件 > 鎖定其他圖層」。

合併「圖層」面板中的物件

若要避免一片混亂，您可以合併「圖層」面板中的物件。要合併的物件和點陣圖，在「圖層」面板中不一定要相鄰，也不一定常駐在相同圖層上。

向下合併會導致所有的選取向量物件和點陣圖物件，平面化至最底層選取物件下的點陣圖物件。所得的結果是單一點陣圖物件。向量物件和點陣圖物件一旦合併，就不能個別編輯，而且會失去向量物件的可編輯性。

- 1 選取「圖層」面板上要與點陣圖物件合併的物件。按住 **Shift** 或按住 **Ctrl** 並按一下選取多個物件。



您可以將選取圖層的內容，合併至選取圖層正下方圖層上的最頂層點陣圖物件。

- 2 請執行下列步驟之一：

- 在「圖層」面板的「選項」選單中，選取「向下合併」。
- 選取「修改 > 向下合併」。
- 以滑鼠右鍵按一下 (**Windows**) 或按住 **Control** 並按一下 (**Mac OS**) 畫布上選取的物件，然後選取「向下合併」。

備註：「向下合併」不會影響分割、連結區或按鈕。

將物件分散到圖層

若圖層中有許多物件，您可以將物件分散到新圖層，以避免圖層中一片混亂。同時，新的圖層會以與父圖層相同的等級建立。此外，新建立的圖層會維持圖層階層。分散凌亂的物件可協助您更有效地操作物件。

- 1 選取具有您想要分散之物件的圖層。
- 2 選取「命令 > 文件 > 分散至圖層」。

共享圖層

當您跨頁面或狀態共享圖層時，該圖層上的物件只要一有更新，此更新就會反映在所有的頁面或狀態中。當您想要讓物件（如背景元素）出現在網站的所有頁面或動畫的所有狀態上時，請共享圖層。

如需詳細資訊，請參閱 http://www.adobe.com/go/learn_fw_usingpagesstates_tw

備註：次圖層無法跨頁面或狀態共享；請選取父圖層以共享。

跨狀態共享選取的圖層

❖ 請執行下列步驟之一：

- 從「圖層」面板的「選項」選單或彈出式選單中，選取「共享圖層至狀態」。
- 從「圖層」面板的「選項」選單或彈出式選單中選取「新增圖層」，然後選取「跨狀態共享」。

在狀態之間共享的圖層會在「圖層」面板中以影片圖示顯示。

跨頁面共享選取的圖層

❖ 從「圖層」面板的「選項」選單或彈出式選單中，選取「共享圖層至頁面」。

在頁面之間共享的圖層會在「圖層」面板中以頁面圖示顯示。

取消共享圖層

1 選取共享圖層，然後從「圖層」面板的「選項」選單或彈出式選單中取消選取「跨狀態共享」。

2 指定將物件複製到狀態的方式：

- 只將共享圖層的內容保留於目前的狀態中。
- 複製共享圖層的內容到所有狀態。

使用「網頁圖層」

「網頁圖層」會出現在每個文件內最頂層的圖層。它包含網頁物件（例如分割和連結區），用來將互動功能指定至匯出的 Fireworks 文件。

您不能還原共享、刪除、重製、移動或重新命名「網頁圖層」。也不能合併常駐在「網頁圖層」上的物件。該物件永遠共享於頁面的所有狀態，而且網頁物件在頁面的每個狀態上都是可見的。

重新命名「網頁圖層」中的分割或連結區

1 按兩下「圖層」面板中的分割或連結區。

2 輸入新名稱，按一下視窗外部或 Enter。

備註：匯出分割時便會使用新名稱。

關於匯入 Photoshop 群組圖層

包含圖層的 Photoshop 檔案，會和每個圖層一起匯入，並當作是個別的物件，放在單一 Fireworks 圖層中。群組的圖層會個別匯入，如同已在 Photoshop 中先解散群組後才匯入 Fireworks 中。匯入時會遺失 Photoshop 群組圖層的裁剪效果。

遮色

遮色片可以隱藏或顯示物件或影像的某些部分。您可以使用數個遮色技巧達成物件的多種創意效果。

遮色片就像餅乾壓模器一樣，可以裁切或裁剪下層的物件或影像。有些遮色片有霧窗的效果，可以顯示或隱藏下層物件的部分。

您可以從向量物件（向量圖遮色片）或點陣圖物件（點陣圖遮色片）建立遮色物件。也可以使用多重物件或群組物件建立遮色片，而且可以使用文字（這樣會建立向量圖遮色片）。建立遮色片後，您可以調整畫布上被遮色選取範圍的位置，或修改遮色片外觀。您也可以將變形套用至整個遮色片，或是個別套用至遮色片元件。

關於向量圖遮色片

向量圖遮色片（有時稱為剪裁路徑或貼入範圍內）用於向量圖插圖應用程式。向量圖遮色片物件會將下層物件裁切或裁剪成路徑的形狀，作用就像是餅乾壓模器一樣。



使用路徑外框套用的向量圖遮色片

當您建立向量圖遮色片時，「圖層」面板中會出現帶有鋼筆圖示的遮色片縮圖。



「圖層」面板中的向量圖遮色片縮圖

選取向量圖遮色片後，「屬性」檢視窗會顯示套用遮色片的相關資訊。「屬性」檢視窗的下半部會顯示其他屬性，這些屬性讓您能夠編輯遮色片物件的筆畫與填色。

依預設，是使用路徑外框來套用向量圖遮色片，但您也可以使用其他方法套用。

關於點陣圖遮色片

Fireworks 點陣圖遮色片就如同 Photoshop 圖層遮色片，遮色片物件的像素會影響下方物件的可見性。



原始物件和使用灰階外觀套用的點陣圖遮色片

套用點陣圖遮色片有兩種方式：

- 使用現有的物件遮色其他物件。此技巧就如同套用向量圖遮色片。
- 建立空的遮色片。空的遮色片，起初是透明或不透明的。透明（或白色）遮色片會顯示整個被遮色物件，不透明（或黑色）遮色片會完全隱藏被遮色物件。您可以使用點陣圖工具來繪製或修改遮色片物件、顯示或隱藏下方的物件。

建立點陣圖遮色片時，「屬性」檢視窗會顯示套用遮色片的相關資訊。在選取點陣圖遮色片時，如果您選取點陣圖工具，「屬性」檢視窗會顯示遮色片屬性和選取工具的選項。

依預設，會使用灰階外觀來套用大部分的點陣圖遮色片，但您也可以使用 Alpha 色版來套用。

從現有物件建立遮色片

使用向量物件作為遮色片時，它的路徑外框可用來裁剪或裁切其他物件。點陣圖物件作為遮色片時，它的像素亮度或透明度會影響其他物件的可見性。

使用「貼上成遮色片」命令來遮色物件

您可以使用「貼上成遮色片」命令，以另一個物件重疊到物件或群組，來建立遮色片。「貼上成遮色片」會建立向量圖或點陣圖遮色片。

- 1 選取您要作為遮色片的物件。您可以按住 **Shift** 選取多重物件。

備註：使用多個物件作為遮色片時，即使物件都是點陣圖，**Fireworks** 仍然會建立向量圖遮色片。

- 2 放置選取範圍，讓它與要被遮色的物件或群組重疊。

選取範圍可以在要被遮色的物件之前或之後。



- 3 選取「編輯 > 剪下」，剪下要用來作為遮色片的物件。

- 4 選取您要遮色的物件或群組。

如果您要遮色多重物件，物件必須組成群組。



- 5 請執行下列步驟之一：

- 選取「編輯 > 貼上成遮色片」。
- 選取「修改 > 遮色片 > 貼上成遮色片」。



將遮色片套用在畫布為黑色的影像

使用「貼入範圍內」命令來遮色物件

建立的遮色片可以是向量圖遮色片或點陣圖遮色片，視您使用的遮色片物件類型而定。「貼入範圍內」命令可以使用下列物件來填色封閉路徑或點陣圖物件，以建立遮色片：向量圖像、文字或點陣圖影像。路徑本身有時稱作裁剪路徑，它包含的項目稱作內容或貼入範圍內。延伸超出裁剪路徑的內容都會隱藏。

- 1 選取要作為貼入範圍內容的一個或多個物件。
- 2 將一個或多個物件重疊到想要貼上內容的物件上。

備註：只要您選取作為貼入範圍內之內容的物件，堆疊順序就不是十分重要。這些物件可以在「圖層」面板中遮色片物件的上方或下方。



- 3 選取「編輯 > 剪下」，將物件移至「剪貼簿」。
- 4 選取要將內容貼入的物件。這個物件將作為遮色片（裁剪路徑）。



- 5 選取「編輯 > 貼入範圍內」。

您貼上的物件會出現在內部，或被遮色片物件裁剪。



使用文字作為遮色片

文字遮色片是套用向量圖遮色片的一種方式，正如您套用使用現有物件的遮色片一樣。其中的遮色片物件是文字。套用文字遮色片的一般方式是使用路徑外框，不過您也可以使用文字的灰階外觀來套用文字遮色片。



使用路徑外框套用的文字遮色片

使用自動向量圖遮色片

自動向量圖遮色片會將預先定義的圖樣套用為點陣圖和向量物件的向量圖遮色片。您稍後就可編輯自動向量圖遮色片的外觀和其他屬性。

- 1 選取點陣圖或向量物件。
- 2 選取「命令 > 創造性 > 自動向量圖遮色片」。
- 3 選取遮色片類型，然後按一下「套用」。

使用「圖層」面板來遮色物件

增加空的透明點陣圖遮色片的最快方式，是透過「圖層」面板進行。「圖層」面板會在物件上增加白色的遮色片，您可以使用點陣圖工具在上面繪圖，加以自訂。

- 1 選取您要遮色的物件。
- 2 在「圖層」面板底部按一下「增加遮色片」按鈕。
Fireworks 會將空白的遮色片套用到選取的物件。「圖層」面板顯示代表空白遮色片的遮色片縮圖。
- 3 (選擇性) 若被遮色物件是點陣圖，您可以使用圈選工具或套索工具建立像素選取範圍。
- 4 從「工具」面板中選取點陣圖繪圖工具。
- 5 在「屬性」檢視窗中設定工具選項。
- 6 在遮色片選取狀態下，繪製空的遮色片。在您繪製的區域中，下方的被遮色物件為隱藏。



套用遮色片的影像



出現在「圖層」面板中的遮色片

使用「顯示」和「隱藏」命令來遮色物件

「修改 > 遮色片」子選單有一些選項，可以將空的點陣圖遮色片套用至物件：

顯示全部 套用空的透明遮色片至物件，顯示整個物件。若要達成相同效果，請按一下「圖層」面板中的「新增遮色片」按鈕。

隱藏全部 套用空的不透明遮色片至物件，隱藏整個物件。

顯示選取範圍 只適用於像素選取範圍。「顯示選取範圍」會使用目前像素選取範圍，套用透明像素遮色片。點陣圖物件中的其他像素則會隱藏。若要獲得相同效果，請選取像素選取範圍，然後按一下「新增遮色片」按鈕。

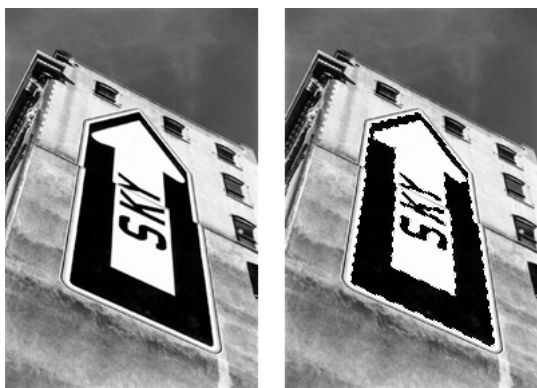
隱藏選取範圍 只適用於像素選取範圍。「隱藏選取範圍」會使用目前像素選取範圍，套用不透明像素遮色片。點陣圖物件中的其他像素則會顯示。若要達成相同效果，請選取像素選取範圍，然後按住 **Alt (Windows)** 或 **Option (Mac OS)** 並同時按一下「新增遮色片」按鈕。

使用「顯示全部」和「隱藏全部」來建立遮色片

- 1 選取您要遮色的物件。
- 2 若要顯示物件，請選取「修改 > 遮色片 > 顯示全部」。若要隱藏物件，請選取「修改 > 遮色片 > 隱藏全部」。
- 3 從「工具」面板選取點陣圖繪圖工具。
- 4 在「屬性」檢視窗中設定工具選項。
如果已經套用「隱藏全部」遮色片，就必須選取黑色以外的顏色。
- 5 繪製空的遮色片。您繪製的區域中，下方的被遮色物件可能會隱藏或顯示，視您套用的遮色片類型而定。

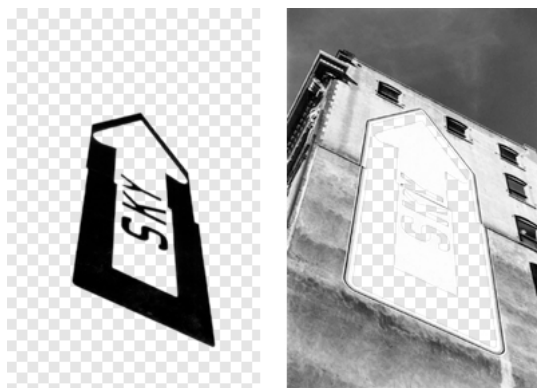
使用「顯示選取範圍」和「隱藏選取範圍」來建立遮色片

- 1 在「工具」面板中選取「魔術棒」工具或任何圈選工具或套索工具。
- 2 選取點陣圖中的像素。



原始影像；使用「魔術棒」工具選取的像素

- 3 若要顯示由像素選取範圍定義的區域，請選取「修改 > 遮色片 > 顯示選取範圍」。若要隱藏該區域，請選取「修改 > 遮色片 > 隱藏選取範圍」。



使用「顯示選取範圍」和「隱藏選取範圍」的結果

您可以使用像素選取範圍套用點陣圖遮色片。您還可以使用「工具」面板中的點陣圖工具，進一步編輯遮色片，顯示或隱藏被遮色物件的其餘像素。

關於匯入和匯出 Photoshop 圖層遮色片

您可以在 Photoshop 中使用圖層遮色片或群組圖層來遮色影像。Fireworks 能讓您匯入使用圖層遮色片的影像，而且還能進行編輯。圖層遮色片會匯入成點陣圖遮色片。

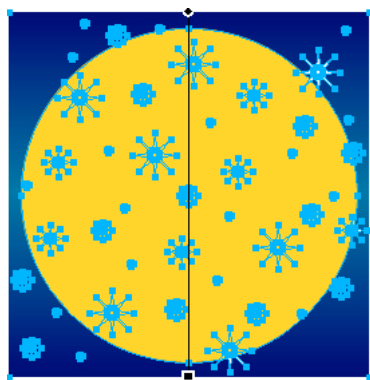
Fireworks 遮色片也能匯出至 Photoshop，它們會轉換為 Photoshop 圖層遮色片。如果被遮色物件內含文字，而且要在 Photoshop 中依然能夠編輯文字，您必須在匯出時選取「維持可編輯性優先於外觀」。

備註：如果文字是作為遮色片物件，它會轉換為點陣圖，而且一旦匯入 Photoshop，就不再能當作文字來編輯。

將物件群組成遮色片

群組兩個以上的物件來建立遮色片時，最頂層物件將變成遮色片物件。最頂層物件的類型將決定遮色片的類型（向量圖或點陣圖）。

- 1 按住 Shift，同時按一下兩個以上重疊的物件。



您可以從不同圖層選取物件。

- 2 選取「修改 > 遮色片 > 群組成遮色片」。



選取和移動遮色片

使用遮色片縮圖來選取遮色片和被遮色物件

在「圖層」面板中，縮圖可以讓您只選取並編輯遮色片或被遮色物件，而不會影響到其他物件。

當您選取遮色片縮圖時，「圖層」面板中的遮色片縮圖旁邊會出現遮色片圖示。「屬性」檢視窗會顯示遮色片的屬性，您可以在視窗裡編輯這些屬性。

- 若要選取遮色片，請按一下「圖層」面板中的遮色片縮圖。
- 若要選取被遮色物件，請按一下「圖層」面板中的被遮色物件縮圖。

使用「選取細部」工具選取遮色片和被遮色物件

使用「選取細部」工具來選取畫布上的個別遮色片和被遮色物件，而不選取遮色片的其他元件。「屬性」檢視窗會顯示選取物件的屬性。

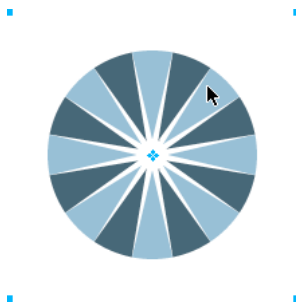
- ❖ 使用「選取細部」工具按一下畫布上的物件。

移動遮色片和被遮色物件

您可以重新放置遮色片和被遮色物件。它們可以同時或個別地移動。

同時移動遮色片和被遮色物件

- 1 使用「指標」工具在畫布上選取遮色片。
- 2 將遮色片拖曳至新位置，但不要拖曳移動控點，除非您希望將被遮色物件從遮色片移開。



中斷連結來個別移動遮色片和被遮色物件

- 1 在「圖層」面板中按一下遮色片上的連結圖示。

遮色片與被遮色物件之間的連結會中斷，而可以分別移動。

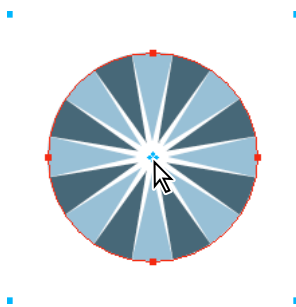
- 2 選取遮色片或被遮色物件的縮圖。
- 3 使用「指標」工具拖曳畫布上的一或多個物件。

備註：如果選取了多個被遮色物件，所有被遮色物件都會一起移動。

- 4 若要重新連結被遮色物件至遮色片，請在「圖層」面板中的遮色片縮圖間按一下滑鼠。

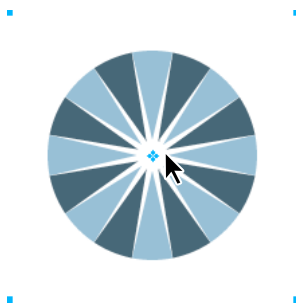
使用移動控點個別移動遮色片

- 1 使用「指標」工具在畫布上選取遮色片。
- 2 選取「選取細部」工具，將遮色片的移動控點拖曳至新的位置。

**使用移動控點個別移動遮色片的被遮色物件**

- 1 使用「指標」工具在畫布上選取遮色片。
- 2 將移動控點拖曳至新位置。

物件移動時，不會影響遮色片位置。



備註：若有多個被遮色物件，所有的被遮色物件都會一起移動。

個別移動每個被遮色物件

- ❖ 使用「選取細部」工具按一下選取物件，然後拖曳物件。

這是您唯一能夠選取和移動個別被遮色物件，且不移動其他被遮色物件的方法。

編輯遮色片

您可以修改遮色片的位置、形狀和顏色，來更改被遮色物件的可見性。您也可以更改遮色片的類型和套用方式。此外，您還可以取代、取消或刪除遮色片。即使遮色片物件本身在畫布上看不到，編輯遮色片的結果在「圖層」面板的縮圖上還是立即可見的。

您也可以修改被遮色物件。您可以重新排列被遮色物件，而不必移動遮色片。您也可以將其他被遮色物件增加至現有的遮色片群組。

修改所選遮色片的形狀

❖ 請執行下列步驟之一：

- 使用任何點陣圖繪圖工具在點陣圖遮色片上繪圖。
- 使用「選取細部」工具移動向量圖遮色片物件的點。

修改所選遮色片的顏色

- 若要修改灰階點陣圖遮色片的顏色，請使用點陣圖工具，以各種灰階顏色數值來繪製遮色片。
- 若要修改灰階向量圖遮色片的顏色，請更改遮色片物件的顏色。

備註：使用較亮色可以顯示被遮色物件，較暗色則可以隱藏被遮色物件。

新增更多遮色片物件至遮色片

- 1 選取「編輯 > 剪下」，剪下選取的物件或是您要增加的物件。
- 2 在「圖層」面板中選取被遮色物件的縮圖。
- 3 選取「編輯 > 貼上成遮色片」。
- 4 接到詢問要取代或增加至現有的遮色片時，請選取「新增」。

使用變形工具來修改遮色片

- 1 使用「指標」工具在畫布上選取遮色片。
- 2 使用變形工具或「修改 > 變形」子選單中的命令，將變形套用至遮色片。

您可以先在「圖層」面板上中斷遮色片物件與遮色片的連結，然後執行變形，個別將變形套用至遮色片物件。

新增被遮色物件至被遮色的選取範圍

- 1 選取「編輯 > 剪下」，剪下選取的物件或是您要增加的物件。
- 2 在「圖層」面板中選取被遮色物件的縮圖。
- 3 選取「編輯 > 貼入範圍內」。

備註：在現有的遮色片上使用「貼入範圍內」命令，並不能顯示遮色片物件的筆畫和填色，除非原始遮色片是使用筆畫和填色來套用的。

取代遮色片

- 1 選取「編輯 > 剪下」，剪下選取的物件或是用來作為遮色片的物件。
- 2 在「圖層」面板中選取被遮色物件的縮圖，然後選取「編輯 > 貼上成遮色片」。
- 3 接到詢問要取代或增加至現有的遮色片時，請選擇「取代」。

取消或啟動選取的遮色片

取消遮色片會暫時隱藏遮色片。

❖ 請執行下列步驟之一：

- 從「圖層」面板的「選項」選單中，選取「取消遮色片」或「啟動遮色片」。
- 選取「修改 > 遮色片 > 取消遮色片」或「修改 > 遮色片 > 啟動遮色片」。

取消的遮色片縮圖上會出現紅色的 X 記號。您只要按一下 X，即可啟動遮色片。

刪除選取的遮色片

刪除遮色片會將它永久移除。

1 請執行下列步驟之一：

- 從「圖層」面板的「選項」選單中，選取「刪除遮色片」。
- 選取「修改 > 遮色片 > 刪除遮色片」。
- 將遮色片縮圖拖曳至「圖層」面板中的垃圾筒圖示。

2 刪除遮色片之前，選擇要套用或放棄被遮色物件上的遮色片效果：

套用 會保留您對物件所作的更改，但是無法再編輯遮色片。如果被遮色物件是向量物件，遮色片和向量物件都會轉換為單一點陣圖影像。

放棄 會除去您所作的更改，將物件復原成原始的形式。

取消 會停止刪除作業，保留完整的遮色片。

更改遮色片的套用方式

選取遮色片後，「屬性」檢視窗會讓您更改遮色片的套用方式。如果「屬性」檢視窗縮到最小，請按一下展開箭頭，查看所有的屬性。

依預設，會使用路徑外框來套用向量圖遮色片。顯示遮色片的填色和筆畫，會產生和使用「貼入範圍內」建立遮色片一樣的結果。



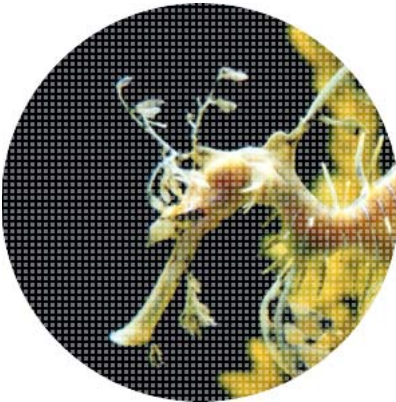
啟動了「顯示填色和筆畫」後，使用路徑外框套用的向量圖遮色片

您可以使用 Alpha 色版來套用點陣圖遮色片，建立類似以路徑外框套用的向量圖遮色片。遮色片物件的透明度會影響被遮色物件的可見性。



使用 Alpha 色版套用的點陣圖遮色片

您可以使用灰階外觀來套用向量圖和點陣圖遮色片。遮色片像素的亮度會決定被遮色物件的清楚顯示程度。淺色像素會顯示被遮色物件，深色像素則會去掉影像並且顯示背景。如果遮色片物件包含圖樣或漸層填色，此技術可以建立有趣的效果。



使用灰階外觀套用且具有圖樣填色的向量圖遮色片

您可以將向量圖遮色片轉換為點陣圖遮色片，但是不可以將點陣圖遮色片轉換為向量圖遮色片。

使用路徑外框來套用向量圖遮色片

- ❖ 選取向量圖遮色片後，在「屬性」檢視窗中選取「路徑外框」。

顯示向量圖遮色片的填色和筆畫

- ❖ 選取以路徑外框套用的向量圖遮色片後，在「屬性」檢視窗中選取「顯示填色和筆畫」。

使用 Alpha 色版套用點陣圖遮色片

- ❖ 選取點陣圖遮色片後，在「屬性」檢視窗中選取「Alpha 色版」。

使用灰階外觀來套用向量圖或點陣圖遮色片

- ❖ 選取遮色片後，在「屬性」檢視窗中選取「灰階外觀」。

將向量圖遮色片轉換為點陣圖遮色片

- 1 在「圖層」面板中，選取遮色片物件的縮圖。
- 2 選取「修改 > 平滑化選取的圖層」。

混合和透明度

複合是一種處理程序，可以用來改變兩個或以上重疊物件的透明度或顏色互動。Fireworks 中的混合模式，能讓您建立複合影像。

關於混合模式

選取混合模式時，Fireworks 會將該模式套用至全部選取物件。單一文件或圖層中的物件可以擁有與文件或圖層中其他物件不同的混合模式。

不同混合模式的物件組成群組時，群組的混合模式會取代個別的混合模式。物件解散群組後，每個物件會復原成個別的混合模式。

備註：退出符號編輯模式時，符號中的混合模式將會略過。

混合模式中的元素

混合顏色 混合模式所套用的顏色。

不透明度 混合模式所套用的透明程度。

基本顏色 在混合顏色下面的像素顏色。

結果顏色 混合模式呈現在基本顏色上的效果。

混合模式

色相、飽和度和色彩混合模式的使用方式與在 Photoshop 的運作方式相同。如需混合模式的詳細資訊，請參閱 [Jim Babbage 有關混合模式的文章](#)。

一般 不會套用混合模式。

溶解 隨機選擇目前圖層和背景圖層之間的顏色，以建立混合效果。

變暗 會選取混合顏色和基本顏色中較暗的顏色作為結果顏色。這個模式只會取代比混合顏色更亮的像素。

色彩增值 將混合顏色與基本顏色相乘，產生更暗的顏色。

顏色加深 讓每個色版的基本顏色變暗，藉由增加對比來反映混合顏色。與白色混合不會產生任何變更。

線性加深 檢視目前圖層和背景圖層的每一個色版，並將背景顏色變暗，以藉由降低亮度來反映混合顏色。整體效果是將影像變暗。中間色調是白色，因此對混合白色的「線性加深」沒有影響。

變亮 會選取混合顏色和基本顏色中較亮的顏色作為結果顏色。這個模式只會取代比混合顏色更暗的像素。

濾色 將基本顏色與混合顏色的反轉相乘，產生漂白的效果。

顏色加亮 將基本顏色加亮，藉由減少對比來反映混合顏色。與黑色混合不會產生任何變更。

線性加亮 檢視目前圖層和背景圖層的每一個色版，並將背景顏色變亮，以藉由增加亮度來反映混合顏色。整體效果是將影像變亮。中間色調是黑色，因此對混合黑色的「線性加亮」沒有影響。

覆蓋 依據基本顏色來進行色彩增值或濾色。圖樣或顏色會覆蓋現有像素，但會保留基本顏色的亮部和陰影。基本顏色不會被取代，但是會和混合顏色混合在一起，以反映原始顏色的亮部和陰影。

柔光 依據混合顏色將色彩加深或變亮。這個效果就像用分散的聚光燈在影像上打光一樣。如果混合顏色（光源）比 50% 灰色更亮，該影像就會像使用加亮效果一樣變亮。如果混合顏色比 50% 灰色更暗，該影像就會像使用加深效果一樣變暗。使用純黑色或純白色繪圖，會產生明顯較暗或較亮的區域，但不會出現純黑色或純白色的區域。

強光 依據混合顏色來進行色彩增值或濾色。這個效果就像用耀眼的聚光燈在影像上打光一樣。如果混合顏色（光源）比 50% 灰色更亮，該影像就會像使用濾色效果一樣變亮。想要增加亮部至影像時，這個方式非常有用。如果混合顏色比 50% 灰色更

暗，該影像就會像使用色彩增值效果一樣變暗。想要增加陰影至影像時，這個方式非常有用。使用純黑色或純白色繪圖會產生純黑色或純白色。

強烈光源 對比增加的混合模式，結合了「顏色加深」模式和「顏色加亮」模式的效果。如果混合顏色比中間灰色更暗，則「強烈光源」會增加對比而使影像變暗或加深。如果混合顏色比中間灰色更亮，則減少對比而使影像變亮或加亮。

線性光源 「線性加深」和「線性加亮」的組合，可以調整亮度。如果混合圖層顏色比中間灰色更暗，則「線性光源」會減少影像亮度。否則的話，「線性光源」會增加影像亮度。

小光源 根據混合顏色來取代顏色。如果混合顏色比 50% 灰色更亮，比混合顏色更暗的像素就會被取代。如果混合顏色比 50% 灰色更暗，比混合顏色更亮的像素就會被取代。

實色疊印混合 將影像中的顏色減少到只有 8 個純色。

差異化 會從基本顏色中減去混合顏色，或從混合顏色中減去基本顏色。從具有較高亮度的顏色中減去較低亮度的顏色。

排除 會建立類似「差異化」模式的效果，但對比度較低。與白色混合會反轉基本顏色數值。與黑色混合不會產生任何變更。

色相 會組合混合顏色的色相數值與基本顏色的明亮度和飽和度，建立結果顏色。

飽和度 會組合混合顏色的飽和度與基本顏色的明亮度和色相，建立結果顏色。

顏色 會組合混合顏色的色相與飽和度與基本顏色的明亮度，建立結果顏色。這個模式會保留為單色影像著色與彩色影像加色的灰階。

明度 會組合混合顏色的明亮度與基本顏色的色相和飽和度。

反轉 反轉基本顏色。

色調 會增加基本顏色的灰色。

擦除 移除所有基本顏色像素，包括背景影像中的像素。

如需有關混合模式的一般資訊和範例，尤其是 Photoshop 混合模式，請參閱下列網站：

www.pegtop.net/delphi/articles/blendmodes/。

混合模式的範例





調整不透明度並套用混合

使用「屬性」檢視窗或「圖層」面板來調整選取物件的不透明度，以及套用混合模式。「不透明度」設定為 100 時，表示讓物件完全不透明。設定為 0 (零) 時，會將物件呈現為完全透明。

您也可以繪製物件之前，先指定混合模式和不透明度。

在繪製物件之前，先指定混合模式和不透明度

❖ 繪製物件之前，先在「工具」面板中選取所需工具，再到「屬性」檢視窗中設定混合和不透明度選項。

備註：並不是所有工具都能使用混合和不透明度選項。

為現有的物件設定混合模式和不透明度等級

- 1 當兩個物件重疊時，選取頂端物件。
- 2 選取「屬性」檢視窗或「圖層」面板中「混合模式」彈出式選單的混合選項。
- 3 選取「不透明度」彈出式滑動軸中的設定，或在文字方塊中輸入數值。

在您繪製物件時，設定要套用的預設混合模式和不透明度等級

- 1 選擇「選取 > 取消選取」，防止不小心套用混合模式和不透明度。
- 2 在選取向量圖或點陣圖繪製工具時，從「屬性」檢視窗中選取混合模式和不透明度等級。
您選取的混合模式和不透明度等級，將用來作為使用該工具繪製任何物件的後續預設值。

關於顏色填色即時濾鏡

Fireworks 的「顏色即時濾鏡」，讓您能夠更改物件的不透明度和混合模式，以調整物件的顏色。這個「顏色填色」濾鏡所產生的效果，和將不同不透明度與混合模式的物件互相重疊相同。

第 11 章 樣式、元件和 URL

Adobe® Fireworks® 提供三種面板，可以儲存和重複使用樣式、元件和 URL。樣式儲存在「樣式」面板中，目前文件的元件儲存在「文件庫」面板中，而 URL 則儲存在「URL」面板中。根據預設，這三個面板位在「資源」面板群組中。

如需在 Fireworks 中使用樣式和元件的視訊教學課程，請參閱 www.adobe.com/go/lrvid4033_fw_tw。

樣式

只要建立樣式，即可儲存並重新套用預先定義的一組填色、筆畫、濾鏡和文字屬性。當您將樣式套用至物件時，物件就會具有這個樣式的特性。


備註：點陣圖物件只會接收樣式的濾鏡屬性。



Fireworks 有許多預先定義的樣式，您可以增加、更改和移除樣式。在 Fireworks DVD 和 Adobe 網站上還有更多預先定義的樣式，可以讓您匯入 Fireworks 中使用。您也可以匯出樣式，與其他 Fireworks 使用者共享，或從其他 Fireworks 文件匯入樣式。

套用樣式

使用「樣式」面板來建立和儲存完整範圍的樣式，並套用至物件、文字、群組及自動圖形。

 若要快速存取在文件中找到的樣式子集合，請使用「屬性」檢視窗中目前的樣式選單。

- 1 在畫布上選取您想要套用樣式的物件。
- 2 選取「視窗 > 樣式」以顯示「樣式」面板。
- 3 選擇「目前文件」以存取目前使用的樣式，或從彈出式選單中選取預設的樣式，以存取預設的 Fireworks 樣式。

備註：如果文件中沒有任何樣式，則在您選取任何預設樣式之前，樣式面板都會保持空白。

- 4 在面板中選取樣式。

更多說明主題

第 142 頁「[儲存和匯入樣式](#)」

第 142 頁「[編輯或重新定義樣式](#)」

第 143 頁「[中斷樣式的連結](#)」


建立和刪除樣式

您可以依據所選物件、群組、文字或自動圖形的屬性來建立樣式。下列屬性可以儲存在樣式中：

- 填色類型和顏色，包括圖樣、材質和向量漸層屬性如角度、位置和不透明度等
- 筆畫類型和顏色
- 濾鏡
- 文字屬性，例如字體、點數、樣式（粗體、斜體或底線）、對齊方式、消除鋸齒、自動字距微調、水平縮放、字距微調和行距等

自訂樣式刪除了便無法復原，但是任何使用該樣式的物件仍能保有其屬性。

建立樣式

- 1 使用所需的筆畫、填色、濾鏡或文字屬性，建立或選取向量物件、文字、群組或自動圖形。
- 2 按一下「屬性」檢視窗或「樣式」面板底部的「新增樣式」按鈕。
- 3 選取要做為樣式部分的屬性。
備註：若要儲存其他文字屬性，請使用「其他文字」選項。
- 4 為樣式命名，並按一下「確定」。

重新命名樣式

- 1 在「樣式」面板中選取樣式。
- 2 在「樣式」面板的「選項」選單中，選取「重新命名樣式」。
- 3 輸入新的樣式名稱，然後按一下「確定」。

依據現有樣式建立新樣式

- 1 套用現有樣式到選取的物件。
- 2 編輯這個物件的屬性。
- 3 建立樣式以便儲存屬性。

刪除樣式

- 1 在「樣式」面板中選取樣式。
選取時按住 Shift 即可同時選取多個樣式；選取時按住 Control (Windows) 或 Command (Mac OS) 則可選取多個不連續的樣式。
- 2 按一下「刪除樣式」按鈕.

若要讓物件回到上一個狀態，請執行下列動作：

- 還原您套用的樣式。
- 手動編輯屬性，並將屬性設定為您套用樣式之前的狀態。

必要時，您可以建立預設樣式，將物件的屬性設定為 Fireworks 的預設。建立物件、加以選取，並將該物件儲存為新樣式，且確保未選取「新增樣式」屬性對話框中的任何選項。這裡的「預設」或「空白」等樣式會重設其他樣式的任何屬性，但不會將物件回復至先前的外觀。

編輯或重新定義樣式

編輯樣式可以啟用或停用特定的屬性，例如填色或筆畫。重新定義樣式可以修改其中包含的任一濾鏡。

當您編輯或重新定義樣式時，您已套用至該樣式的所有物件都會自動更新。不過，您可以中斷所選物件和樣式之間的連結。(請參閱「第 143 頁「[中斷樣式的連結](#)」。)

更多說明主題

第 119 頁「[編輯和自訂「即時濾鏡」](#)」


編輯樣式

- 1 選擇「選取 > 取消選取」，取消選取畫布上的任何物件。
- 2 在「樣式」面板中按兩下某個樣式。
- 3 在「編輯樣式」對話方塊中，選取或取消選取屬性。
- 4 按一下「確定」，套用更改到樣式。

重新定義樣式

- 1 在畫布上選取一個使用樣式的物件。
- 2 在「屬性」檢視窗中，修改套用的濾鏡，然後按一下「重新定義樣式」按鈕。

備註：當您從群組重新定義樣式時，只有效果會被重新定義。所有的路徑屬性都會被忽略。

 若要以「目前文件」樣式中的其他樣式快速取代某種樣式，請在「樣式」面板中按住 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS) 並將第一種樣式拖曳到第二種上。

儲存和匯入樣式

為了節省時間以及維持一致性，您可以把樣式匯出以便與他人共用。

儲存樣式庫

您可以將已建立或編輯過的樣式另存為樣式庫。樣式的名稱會以字母順序排列。樣式也會套用至群組、自動圖形及元件。

- 1 在「樣式」面板的「選項」選單中，選取「儲存樣式庫」。
- 2 輸入樣式庫的名稱和位置。
- 3 按一下「儲存檔案」。

匯入樣式

- 1 在「樣式」面板的「選項」選單中，選取「匯入樣式庫」。
- 2 選取要匯入的樣式庫 (*.stl)。樣式庫可供多個文件和多個 Fireworks 工作階段使用。

將樣式載入到目前文件

- 1 在「樣式」面板的「選項」選單中，選取「載入樣式」。
- 2 選取要載入目前文件的樣式庫 (*.stl)。載入的樣式可用於目前文件。

變更樣式圖示大小

- ❖ 若要更改樣式預覽圖示的大小，請從「樣式」面板的「選項」選單中選取「大圖示」，在大和小的預覽尺寸之間切換。

從某個物件複製屬性到其他物件，但不套用樣式

- 1 選取您想要複製屬性的物件。
- 2 選取「編輯>複製」。
- 3 取消選取原始物件，然後選取想要套用新屬性的物件。
- 4 選取「編輯>貼上屬性」。

中斷樣式的連結

您可以中斷物件和物件所套用樣式之間的連結。物件會保留同樣的屬性，但不再隨樣式更改而變動。

- 1 選取要套用樣式的物件。
- 2 在「屬性」檢視窗的右下角區域，按一下「中斷樣式的連結」按鈕。



如果「屬性」檢視窗已縮到最小，請在「樣式」面板選單中選擇「中斷樣式的連結」。

從物件移除樣式取代

- 1 選取套用樣式後已變更的物件。
- 2 在「樣式」面板的「選項」選單中選取「清除覆寫」。

選取目前文件中未使用的樣式

- ❖ 在「樣式」面板的「選項」選單中，選擇「選取未使用的'樣式」。

重製樣式

- 1 在「樣式」面板中選取樣式。
- 2 在「樣式」面板的「選項」選單中，選取「重製樣式」。

元件

可在 Fireworks 中重複使用的圖像元素稱為元件。Fireworks 有三種元件：圖像、動畫和按鈕。當您編輯原始元件物件時，複製的實體會自動變更以反映編輯過的元件（除非您中斷這兩者間的連結）。

元件也有助於建立跨越多個狀態的按鈕和動畫物件。

如需元件的詳細資訊，請參閱開發人員中心的[瞭解樣式與元件](#)。

更多說明主題

第 170 頁 [「建立按鈕元件」](#)

第 189 頁 [「建立動畫元件」](#)

建立元件

您可以從任何物件、文字區塊或群組建立元件，然後將這個元件儲存在「資源」面板的「通用元件庫」索引標籤中。您可以在這裡編輯元件，以及將元件放置到文件中。

從選定物件建立元件

- 1 選取物件，並選取「修改 > 元件 > 轉換成元件」。
- 2 在「名稱」方塊中輸入元件的名稱。
- 3 選取元件類型。
- 4 若要縮放元件而不扭曲其幾何形狀，請選取「啟動 9 分割縮放導引線」。(請參閱「第 44 頁「9 分割縮放」」。)
- 5 若要儲存元件以便在多份文件中使用，請選取「儲存至通用元件庫」選項。
- 6 按一下「確定」以儲存元件。

選取的物件會成為元件的實體，並且「屬性」檢視窗會顯示元件選項。

從頭建立新的元件

- 1 請執行下列步驟之一：
 - 選取「編輯 > 插入 > 新增元件」。
 - 從「文件庫」面板的「選項」選單中選取「新增元件」。
- 2 選取元件類型。
- 3 若要使用 9 分割縮放導引線來縮放元件，請選取「啟動 9 分割縮放導引線」選項，然後按一下「確定」。
- 4 利用「工具」面板中的工具建立元件。

放置元件的實體

- ❖ 將元件從「文件庫」面板拖曳到目前的文件中。



畫布上的元件實體

編輯元件及元件的所有實體

編輯元件時，所有關聯的實體都會自動更新以反映大部分修改。不過，有些屬性是獨立的。如需詳細資訊，請參閱「第 145 頁「編輯特定的元件實體」」。

打散元件時，圖形會依預設組成群組。解散圖形群組（按鈕、捲軸或其他）即可進行修改。您可以在之後重新將圖形組成群組，並將其轉換為元件。若在轉換前未將圖形組成群組，元件中的個別圖形會變成可編輯的。

編輯元件

- 1 若要進入元件編輯模式，請執行下列步驟之一：
 - 在畫布上按兩下元件實體。
 - 選取實體並選擇「修改 > 元件 > 編輯元件」。
 - 在「文件庫」面板中按兩下元件圖示。
 - (僅限動畫元件) 按一下「動畫」對話方塊中的「編輯」按鈕。

2 視需要更改元件。

備註：如果選取的元件並未啟動 9 分割縮放，則您可以在元件本身的內容中編輯它。您可以選擇「修改 > 元件 > 就地編輯」。



使用 9 分割縮放導引線，可以避免在調整元件大小時扭曲其形狀。(請參閱「第 44 頁「9 分割縮放」」。)

從元件編輯切換至頁面編輯

編輯元件時，文件面板會進入元件編輯模式。此模式會將畫布上其他物件都以灰色呈現，讓您可以在看到整體頁面的情況下快速修改元件。(有一種例外情況是使用 9 分割縮放的元件，這會單獨出現。)

若要將元件編輯切換為頁面編輯，請執行下列其中一項：

- 在畫布上按兩下空白區域。
- 在文件面板頂端的工具匣中，按一下頁面圖示或返回箭頭。(如果元件已巢狀化，則工具匣也可以提供所包含元件的存取權。)

重新命名元件

- 1 在「文件庫」面板中按兩下元件名稱。
- 2 在「轉換成元件」對話方塊中，更改名稱然後按一下「確定」。

重製元件

- 1 在「文件庫」面板中選取元件。
- 2 在「文件庫」面板的「選項」選單中選取「重製」。
- 3 需要的話，請變更重製項目的名稱和類型，並按一下「確定」。

更改元件類型

- 1 在元件庫中按兩下元件名稱。
- 2 選取不同的「類型」選項。

選取「文件庫」面板中所有未使用的元件

- ❖ 從「文件庫」面板的選項選單中選擇「選取未使用的項目」。

刪除元件及元件的所有實體

- ❖ 在「文件庫」面板中將元件拖曳到垃圾筒圖示。

調換元件

- 1 在畫布上用滑鼠右鍵按一下元件，然後選取「調換元件」。
- 2 在「調換元件」對話方塊中，從「文件庫」中選取另一個元件，然後按一下「確定」。

編輯特定的元件實體

當您按兩下實體進行編輯時，實際上是在編輯這個元件本身。如果只要編輯目前的實體，您必須要中斷實體和元件間的連結。這麼做會永久中斷這兩者間的關係：此後對這個元件所做的任何編輯都不會反應在原本的實體中。

按鈕元件有幾個功能，可以讓您保留元件和實體間的關係，同時指定特殊的按鈕文字和 URL 到每個實體。

若要調整元件的 JavaScript 行為，請編輯「元件屬性」面板中的值。若要將可自訂的屬性加入到該面板，您必須編輯與該元件關聯的 JavaScript 檔案。

備註：使用 JavaScript 的元件無法設定高度和寬度屬性。

中斷元件連結

- 1 選取實體。
- 2 選取「修改 > 元件 > 打散」。

選取的實體會變成群組，而「文件庫」面板中的元件就不再與這個群組相關。在與元件分開之後，之前的按鈕實體會遺失按鈕元件特性，而之前的動畫實體也會遺失動畫元件特性。

編輯實體而不中斷元件連結

- 1 選取實體。
- 2 在「屬性」檢視窗中修改實體屬性。

您可以修改這些實體屬性，但不影響元件或其他實體：

- 混合模式
- 不透明度
- 濾鏡
- 寬度和高度
- x 和 y 座標

建立和使用元件

元件是圖像元件，可以智慧型調整並使用 JavaScript (JSF) 檔案給予特定屬性。它們也稱為豐富元件。使用「屬性」面板修改實體會影響元件和所有其他實體。不過，在「元件屬性」面板中修改參數（「視窗 > 元件屬性」）則只會影響選取的實體。

Fireworks 含有一個預先設計的元件庫，您可以自訂這些元件以符合特定網站或使用者界面的外觀。

將元件加入文件

- 1 從「視窗」選單選取「通用元件庫」。
- 2 若要使用元件，請將元件從「通用元件庫」面板拖放到 Fireworks 畫布上。

調整元件屬性

- 1 在畫布上選取元件。
- 2 在「元件屬性」面板（「視窗 > 元件屬性」）中調整參數，如狀態、標籤和顏色。

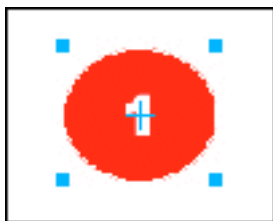


若要建立 HTML 網頁和軟體原型的互動按鈕，請參閱「第 159 頁 [「互動式分割」](#)」。

建立元件

如需詳細資訊，請參閱[使用 Fireworks 的豐富元件](#)，也可以參閱影片教學課程，網址為：www.wonderhowto.com

- 1 建立具有您想要自訂之屬性的物件。



這個元件可能包含可自訂的選項，例如項目符號顏色和項目編號。

- 2 建立物件時，可在「圖層」面板中輸入名稱，為您想要讓其為可編輯的功能自訂名稱。確保您對文字圖層使用的名稱為「標籤」(Label)，英文字母 L 保持大寫。這個名稱會使用在 JavaScript 檔案中。
備註：為了避免 JavaScript 錯誤，請勿在功能名稱內包含任何空格。例如，使用「number_label」，不要使用「number label」。
- 3 選取物件，接著選取「修改 > 元件 > 轉換成元件」。
- 4 在「名稱」方塊中輸入元件的名稱。
- 5 選取「圖像」做為元件類型，再選取「儲存至通用元件庫」，然後按一下「確定」。
- 6 出現提示時，將新元件儲存到預設的「自訂元件」資料夾，或在預設資料夾相同的層級中建立另一個資料夾。
備註：元件必須儲存在「通用元件庫」內的資料夾中。
儲存之後，該元件會自畫布中移除，並出現在「通用元件庫」中。
- 7 從「命令」選單中選取「建立元件 Script」。
- 8 按一下面板右上角中的「瀏覽」按鈕，並瀏覽到元件 PNG 檔案。預設位置如下：
 - Microsoft® Windows® XP: <使用者設定>\Application Data\Adobe\Fireworks CS5\Common Library\Custom Symbols
 - Windows Vista®: \Users\<使用者名稱>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS5\Common Library\Custom Symbols
 - Mac® OS: <使用者名稱>/Application Support/Adobe/Fireworks CS5/Common Library/Custom Symbols
- 9 按一下加號按鈕以加入元素名稱。
- 10 在「成份名稱」方框中，從選單選取要自訂的成份名稱。
- 11 在「屬性」方塊中選取您想要自訂之屬性的名稱。例如，若要自訂標籤中的文字，請選取「textChars」。
備註：如需有關這些屬性選項的詳細資訊，請參閱「擴充 Fireworks 功能」。
- 12 在「屬性名稱」欄位中輸入可自訂屬性的名稱，例如「標籤」或「編號」。這個屬性名稱會出現在「元件屬性」面板中。
- 13 在「值」欄位中輸入第一次將元件的實體放置到文件中時要使用的屬性預設值。
- 14 視需要加入其他元素。
- 15 按一下「儲存檔案」以儲存選取的選項，並建立 JavaScript 檔案。
- 16 從「通用元件庫」面板選項選單中選取「重新載入」，以重新載入新元件。
建立 JavaScript 檔案後，您可以將元件拖曳到畫布上以建立實體。然後您可以在「元件屬性」面板中變更其屬性。
備註：如果您移除或重新命名 Script 參照到的物件，則「元件屬性」面板會報告錯誤。

將現有的元件儲存成元件

- 1 選取「文件庫」面板中的元件。

- 2 從「文件庫」面板的「選項」選單中選取「儲存至通用元件庫」。
- 3 建立 JavaScript 檔案以控制元件屬性。

使用 JavaScript 建立可編輯的元件參數

儲存元件時，Fireworks 會將 PNG 檔案儲存到下列預設資料夾：

- (Windows XP) <使用者設定>\Application Data\Adobe\Fireworks CS5\Common Library\Custom Symbols
- (Windows Vista) \Users\<使用者名稱>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS5\Common Library\Custom Symbols
- (Mac OS) <使用者名稱>/Application Support/Adobe/Fireworks CS5/Common Library/Custom Symbols

若要建立元件，必須建立 JavaScript 檔案，並將此檔案以 JSF 的副檔名儲存於和元件相同的位置，而且名稱也要和元件相同。例如，mybutton.graphic.png 的 JavaScript 檔案名稱應為 mybutton.jsf。

「建立元件 Script」面板可以讓非程式設計人員指定一些簡單的元件屬性，並且自動建立 JavaScript 檔案。若要開啟這個面板，請從「命令」選單中選取「建立元件 Script」。

建立 JavaScript 檔案

您必須在 JavaScript 檔案中定義兩個函數，才能將可編輯的參數增加至元件：

- function setDefaultValues() – 定義可編輯的參數，以及這些參數的預設值。
- function applyCurrentValues() – 會將透過「元件屬性」面板輸入的值套用到圖像元件。

下列是建立自訂元件的範例 .JSF 檔案：

```
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;
}
```

請查看隨附於軟體中的範例組件，進一步瞭解如何使用 .JSF 檔案自訂元件屬性。

匯入和匯出元件

「文件庫」面板中儲存著您在目前文件中建立或匯入的元件。「文件庫」面板會因目前的文件而異。若要在另一份文件中使用同一元件庫的元件，請進行匯入、匯出、複製或拖曳。

從 Fireworks 元件庫匯入一或多個準備好的元件

您可以匯入準備好的動畫元件、圖像元件、按鈕元件以及導覽列和多元件主題。

1 開啟 Fireworks 文件。

2 選取「通用元件庫」面板中的資料夾。

您也可以從先前匯出的元件庫 PNG 檔案 (位於您的硬碟、CD 或網路上) 匯入元件。

從另一個檔案匯入元件到目前的文件

1 從「文件庫」面板的「選項」選單中選取「匯入元件」。

2 瀏覽到包含這個檔案的 PNG 資料夾，選取這個檔案，然後按一下「開啟」。

3 選取要匯入的元件，然後按「匯入」。

匯入的元件會出現在「文件庫」面板中。

以拖放或複製和貼上等方式匯入元件

❖ 請執行下列步驟之一：

- 從包含這個元件的文件中，將元件實體拖曳到目標文件中。
- 在包含這個元件的文件中複製元件實體，然後將它貼到目標文件中。

這個元件會匯入到目標文件的「文件庫」面板，並且保有原始文件中與這個元件的關係。

匯出元件

1 從「文件庫」面板的「選項」選單中選取「匯出元件」。

- 2 選取要匯出的文件，然後按「匯出」。
- 3 瀏覽到資料夾，輸入元件檔案的名稱，然後按一下「儲存檔案」。

Fireworks 會將元件儲存於單一的 PNG 檔案中。

更新多份文件中的匯出元件和實體

匯入的元件將保有與其原始元件文件的連結。您可以編輯原始的元件文件，然後更新目標文件以反映您的編輯動作。

- 1 在原始文件中，按兩下實體或選取實體，然後選取「修改 > 元件 > 編輯元件」。
- 2 修改元件。
- 3 儲存檔案。
- 4 在匯入元件的目標文件中，選取「文件庫」面板中的這個元件。
- 5 從「文件庫」面板的「選項」選單中選取「更新」。

備註：若要更新所有匯入的元件，請選取「文件庫」面板中的所有元件，並選取「更新」。

建立巢狀元件

在元件內建立的元件稱為巢狀元件。

- 1 使用向量工具，在頁面上建立物件。例如，使用向量工具來建立矩形。
- 2 在矩形上按一下滑鼠右鍵，然後選取「轉換成元件」。
- 3 在「轉換成元件」對話框中，執行下列動作：
 - a 輸入元件的名稱。例如，「元件 A」。
 - b 如果您計劃將「9 分割縮放」套用至元件，請選取「啟動 9 分割縮放導引線」。
- 4 在元件中心按兩下「+」圖示。
- 5 重複執行步驟 1 到 4，以建立另一個元件（元件 B）。因為元件 B 是建立在元件 A 內，所以元件 B 是元件 A 的巢狀元件。

備註：您可以建立多個巢狀元件。

9 分割縮放巢狀元件

您可以在元件內建立多個元件。這類元件（稱為巢狀元件）可以個別縮放。

嘗試 9 分割縮放元件之前，請先確定下列各項：

- 建立元件時，選取「啟動 9 分割縮放導引線」。
- 請確定您位於要縮放之元件的「編輯」模式中。在內層元件上按兩下「+」圖示，移至其編輯模式。

根據「9 分割縮放」設定來變形巢狀元件時，您可以個別縮放巢狀元件。例如，假設有一個已巢串三個層級（元件 A 位於元件 B 內，而元件 B 位於元件 C 內）的元件。您可以按照各自的「9 分割導引線」來縮放元件 A（最內層）和元件 B（中間層）。請確定您位於內層元件的「編輯」模式中，才能使用 9 分割縮放。在適當的編輯模式中，適用於巢狀元件的 9 分割縮放僅能透過「文件庫」面板進行檢視。按兩下畫布上的元件，不會顯示 9 分割縮放導引線。

啟動現有元件的 9 分割縮放

- 1 移動至您建立該元件位置進行檢視。
- 2 選取「文件庫」面板中的「元件」，然後按一下「元件屬性」。

備註：如果未顯示「文件庫」面板，請選取「視窗 > 文件庫」以顯示該面板。

- 3 在「轉換成元件」對話框中，選取「啟動 9 分割縮放導引線」。

URL

指定 URL 到網頁物件可以建立連到檔案 (如網頁) 的連結。您可以指定連結區、按鈕和分割的 URL。若要儲存、編輯和組織 URL 以供重複使用，請在「URL」面板建立 URL 元件庫。

例如，如果您的網站包含多個可以返回首頁的導覽按鈕，您可以將首頁的 URL 加進「URL」面板中。然後您就可以在 URL 元件庫中選取這個 URL，將它指定到每個導覽按鈕。使用「尋找和取代」功能可以更改跨越多份文件的 URL (請參閱「第 254 頁「尋找和取代」」)。

所有 Fireworks 文件都提供 URL 元件庫，這些元件庫會在工作階段之間儲存。

關於絕對和相對 URL

您可以在「URL」面板中輸入絕對或相對 URL。

- 若要連結到自己網站以外的網頁，必須使用絕對 URL。
- 如果連結到自己網站中的網頁，則兩種都能使用。

絕對 URL 是完整的 URL，包含伺服器通訊協定，這通常是網頁的 `http://`。例如 `http://www.adobe.com/tw/support/` 就是 Fireworks 支援中心網頁的絕對 URL。絕對 URL 可以保持正確性，不受來源文件位置的影響，但如果目標文件移動了，就無法正確連結。

相對 URL 是相對於包含來源文件的資料夾。對於和目前文件位於相同資料夾中的檔案而言，相對 URL 通常是最簡單的連結方式。下列範例顯示相對 URL 的導覽語法：

- `file.htm` 會連結到與來源文件位於同一資料夾中的檔案。
- `../file.htm` 會連結到包含來源文件的資料夾以上兩個層級的資料夾中的檔案。每個 `../` 代表一個層級。
- `htmldocs/file.htm` 會連結到位於名為 `htmldocs` 的資料夾中的檔案，這個資料夾位於包含來源文件的資料夾內。

Fireworks 文件中的頁面連結

您可以使用每個頁面的 URL，建立 Fireworks 文件中多個頁面之間的連結。在「屬性」檢視窗和「URL」面板中，「連結」彈出式選單包含了一份文件內每個頁面的 URL 清單。選取其中一個頁面 URL，即可建立該頁面的連結。

提供預設頁面 URL .htm 以外的副檔名

- 1 將您的文件開啟，並選取「檔案 > 匯出」。
- 2 選取「HTML 和影像」。
- 3 按一下「選項」按鈕。
- 4 在「一般」索引標籤的「副檔名」彈出式選單中，選取檔案副檔名，再按一下「確定」。
- 5 按一下「匯出」對話方塊中的「取消」。

指定 URL 到網頁物件

- 1 在 URL 面板中，在「目前 URL」文字方塊中輸入 URL。
- 2 按一下「將目前 URL 增加至圖庫中」按鈕 (+)，將 URL 增加至 URL 元件庫中。
- 3 選取網頁物件。

- 4 從「URL 預覽」窗格中選取 URL。

建立 URL 元件庫

元件庫可以將相關的 URL 放在一起，使存取更方便。您可以將 URL 儲存在預設的 URL 元件庫、URLs.htm 或您建立的新 URL 元件庫中。您亦可匯入現有 HTML 的 URL，作為建立元件庫的依據。

URLs.htm 和您建立的任何新元件庫都會儲存在 Adobe/Fireworks CS5/URL Libraries 資料夾中，此資料夾位於使用者專屬 Application Data 資料夾 (Windows) 或 Application Support 資料夾 (Mac OS)。

如需關於尋找這些資料夾的資訊，請參閱「第 270 頁「處理組態檔」」。

建立 URL 元件庫

- 1 從「URL」面板的「選項」選單中選取「新增 URL 庫」。
- 2 在方塊中輸入元件庫名稱，然後按一下「確定」。

增加新 URL 到 URL 元件庫

- 1 從「元件庫」彈出式選單中選取元件庫。
- 2 在「連結」方塊中輸入 URL。
- 3 按一下加號 (+) 按鈕。


在指定 URL 到網頁物件的同時，將它增加到元件庫中

- 1 選取物件。
- 2 請執行下列步驟之一，輸入 URL：
 - 從「URL」面板的「選項」選單中選取「增加 URL」，輸入絕對或相對 URL 並按一下「確定」。
 - 在「連結」方塊中輸入 URL，然後按一下加號 (+) 按鈕。這個 URL 會出現在 URL 預覽窗格中。

將使用過的 URL 增加至 URL 元件庫

- 1 從「元件庫」彈出式選單中選取元件庫。
- 2 從「URL」面板的「選項」選單中選取「將使用的 URL 加入庫中」。

從 URL 預覽窗格刪除選取的 URL

- ❖ 按一下「URL」面板底部的「從圖庫中刪除 URL」按鈕 。

從元件庫中刪除所有未使用的 URL

- 1 從「URL」面板的「選項」選單中選取「清除未使用的 URL」。
- 2 按一下「確定」。

編輯 URL

編輯單一 URL，或者更改所有出現的 URL。

- 1 從「URL 預覽」窗格中選取 URL。
- 2 從「URL」面板的「選項」選單中選取「編輯 URL」。

- 3 編輯這個 URL。
- 4 如果您想要更新整份文件的連結，請選取「更改文件中所有這個項目」。

匯入和匯出 URL

您可以匯出 URL，然後將這些 URL 匯入任何其他的 Fireworks 文件。您也可以匯入現有 HTML 文件中的所有 URL。

匯出 URL

- 1 從「URL」面板的「選項」選單中選取「匯出 URL」。
- 2 輸入檔案名稱，然後按一下「儲存檔案」。
會建立一個 HTML 檔案，包含您已匯出的 URL。

匯入 URL

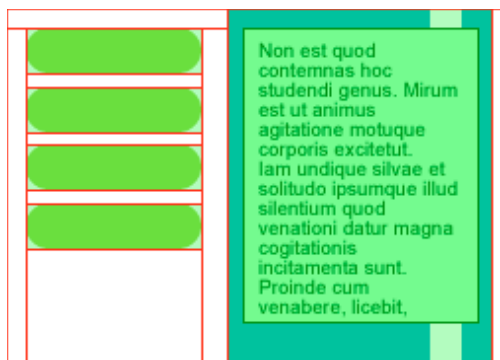
- 1 從「URL」面板的「選項」選單中選取「匯入 URL」。
- 2 選取 HTML 檔案，然後按一下「開啟」。
便會匯入這個檔案中的所有 URL。

第 12 章 分割、變換影像和連結區

建立和編輯分割

分割是基本的建置區塊，作用是在 Adobe® Fireworks® 中建立互動功能。分割是網頁物件，根本上而言，它是 HTML 程式碼。您可以透過「圖層」面板中的「網頁圖層」來檢視、選取和重新命名分割。

分割會將 Fireworks 文件分割為較小的片段，並且將每個片段匯出為個別的檔案。在匯出時，Fireworks 會建立包含表格程式碼的 HTML 檔案，在瀏覽器中重新組合圖像。



分割會將文件分割為多個片段，而這些片段會匯出成個別的檔案。

分割影像主要有下列三個優點：

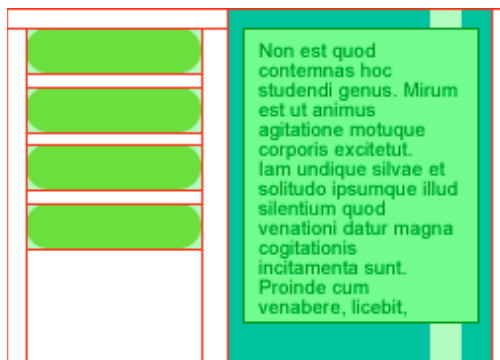
將影像最佳化 可加速下載。

增加互動功能 可讓影像回應滑鼠事件。


容易更新 針對網頁中需經常更改的部分（例如，每月最佳員工網頁中的相片和名稱）。

建立矩形分割

使用「分割」工具來繪製分割，或是插入基於選取物件的分割，即可建立矩形分割。使用分割導引線（由分割物件延伸出的線段）可以決定了這份文件在匯出時分割的個別影像檔案的邊界。



繪製矩形分割物件

1 選取「分割」工具.

2 拖曳以繪製分割物件。

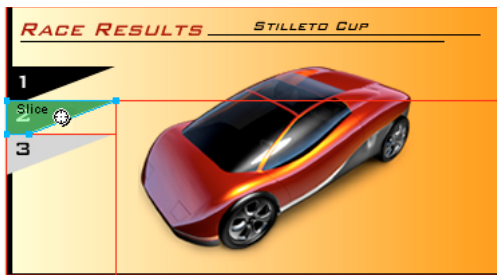
備註：若要在以拖曳方式繪製分割時調整它的位置，請按住滑鼠按鈕，同時按住鍵盤上的空格鍵，然後將分割拖曳至畫布的另一個位置。然後放開空格鍵，繼續繪製分割。

依據選取物件建立矩形分割


- 1 選取「編輯 > 插入 > 矩型分割」。這個分割是包含選取物件最外圍邊緣的矩形區域。
- 2 如果選取了一個以上的物件，請選取「單一」建立單一分割物件並讓其涵蓋所有選取物件，或選取「多重」為每個選取物件各建立一個分割物件。

建立非矩形分割

使用「多邊形分割」工具可建立非矩形分割。當您試著在非矩形影像中附加上互動功能時，非矩形分割就會很有用。



繪製多邊形分割物件

- 1 選取「多邊形分割」工具.
- 2 按一下滑鼠按鈕，放置多邊形的向量點。您必須這麼做，因為「多邊形分割」工具繪製的是直線線段。
- 3 在具有柔化邊緣的物件四周繪製多邊形分割物件時，請將整個物件包含在內，避免在分割圖像中建立不想要的實邊。
- 4 若要停止使用「多邊形分割」工具，請從「工具」面板中選取其他的工具，您不需要再按第一個點來封閉多邊形。

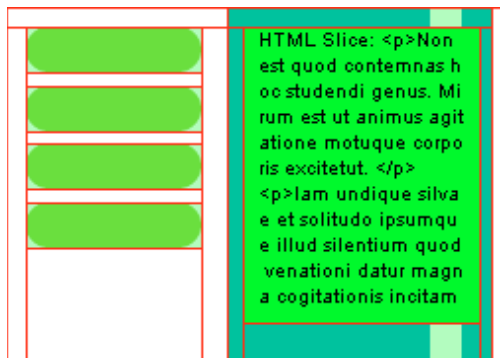
備註：多邊形分割結合了 HTML 表格和影像地圖，比類似的矩形分割需要更多的程式碼。使用過多的多邊形分割會增加網頁瀏覽器處理的時間。

從向量物件或路徑建立多邊形分割

- 1 選取向量路徑。
- 2 選取「編輯 > 插入 > 多邊形分割」。

建立 HTML 文字分割

HTML 分割會指定一般 HTML 文字出現在瀏覽器中的區域。接著會匯出顯示在表格儲存格 (由分割定義) 中的 HTML 文字。



如果想要快速更新網站文字，而不想建立新圖像，HTML 分割便能派上用場。

備註：由於可以設定瀏覽器中的字體大小和類型，所以在不同瀏覽器或作業系統上檢視時，HTML 文字分割的外觀可能會不同。

- 1 繪製分割物件。
- 2 在選取分割物件的同時，從「屬性」檢視窗的「類型」彈出式選單中選取「HTML」。
- 3 按一下「編輯」。
- 4 在「編輯 HTML 分割」視窗中輸入文字，並加上 HTML 文字格式標記將文字格式化。

備註：或者，也可以在匯出 HTML 後再套用 HTML 文字格式標記。

- 5 按一下「確定」套用變更，然後關閉「編輯 HTML 分割」視窗。

您輸入的文字和 HTML 標記在 Fireworks PNG 檔案中，會以原始 HTML 程式碼的形式出現在分割主體上。

檢視和顯示分割與分割導引線

您可以利用「圖層」面板和「工具」面板，控制文件中分割和其他網頁物件的可見性。當您將整份文件的分割可見性關閉時，分割導引線也會隱藏。


檢視和選取分割


「網頁圖層」會顯示文件中所有的網頁物件。

- 1 選取「視窗 > 圖層」。
- 2 按一下三角形即可展開「網頁圖層」。
- 3 按一下分割名稱，選取分割。

顯示和隱藏分割

隱藏分割會在 Fireworks PNG 檔案中將分割運算為不可見。隱藏的分割物件可以於 HTML 中匯出。

- 若要隱藏個別的分割，請按一下「圖層」面板中個別網頁物件旁邊的眼睛圖示 .
- 若要顯示已隱藏的分割，請在眼睛欄中按一下，即可再度開啟可見性。

- 若要隱藏或顯示所有連結區、分割和導引線，請按一下「工具」面板上「網頁」工具區中適當的「隱藏 / 顯示分割」按鈕 ，或按一下「圖層」面板中「網頁圖層」旁邊的眼睛圖示。
- 若要在任何文件檢視中隱藏或顯示分割導引線，請選取「檢視 > 分割導引線」。

更改分割物件和導引線的顏色

為個別的分割和分割導引線指定特殊的顏色，有助於查看和組織這些分割。

- 若要更改所選分割物件的顏色，請在「屬性」檢視窗中，從顏色方塊中選取新顏色。
- 若要更改分割導引線的顏色，請選擇「編輯 > 偏好設定」(Windows) 或「Fireworks > 偏好設定」(Mac OS)。接著從「偏好設定」對話方塊的「導引線和格線」類別中，選取新的分割導引線顏色。

備註：當您預覽文件的時候，取消選取的分割上會覆蓋一層白色。

更多說明主題

第 267 頁「[導引線和格線偏好設定](#)」

編輯分割

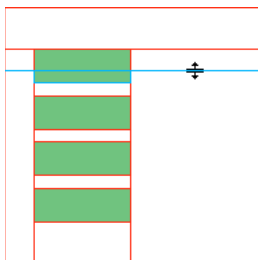
處理分割配置的方式，與在文書處理應用程式中處理表格的方式類似。當您拖曳分割導引線重新調整分割大小時，所有鄰近矩形分割也會跟著調整大小。

您也可以使用「屬性」檢視窗來調整分割的大小並將其變形。

移動分割導引線來編輯分割

分割導引線定義了分割的周圍長度和位置，延伸超過分割物件範圍的分割導引線定義了文件其餘部分在匯出時的分割方式。您可以拖曳分割物件四周的分割導引線，更改矩形分割物件的形狀。

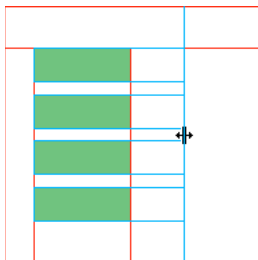
非矩形的分割物件無法藉由移動分割導引線來調整大小。



藉由拖曳分割導引線來調整分割物件的大小

備註：拖曳「文件」視窗中 Fireworks 按鈕四周的分割導引線時，Fireworks 會重新調整定義該按鈕作用區域的分割大小。您無法藉由拖曳 Fireworks 按鈕四周的分割導引線來刪除按鈕的作用區域。

如果多個分割物件沿著單一分割導引線對齊，拖曳這條分割導引線就可以同時調整所有分割物件的大小。




拖曳單一導引線來調整多個分割物件的大小

如果沿著指定座標拖曳一條導引線，該座標上的其他所有導引線也會跟著一起移動。

調整一或多個分割的大小

1 將「指標」工具或「選取細部」工具放在分割導引線上。

指標會變更為導引線移動指標 .

2 將分割導引線拖曳到想要的位置。

分割和所有相鄰的分割都會跟著調整大小。

將分割導引線移到畫布的邊緣

❖ 使用「指標」工具或「選取細部」工具將分割導引線拖曳到畫布邊緣以外的地方。

移動相鄰的分割導引線

1 按住 Shift 拖曳分割導引線，越過相鄰的分割導引線。

2 在想要的位置放開分割導引線。

現在，所有您拖曳經過的分割導引線都移動到了這個位置。



若要取消這項操作並將所有分割導引線都回復到原來的的位置，請在放開滑鼠按鈕前放開 Shift。

使用工具編輯分割

使用「指標」工具、「選取細部」工具和「變形」工具，重新調整分割的形狀或大小。

備註：只有多邊形分割可以進行傾斜和扭曲。

因為相鄰分割物件的大小不會自動調整，所以調整大小或修改形狀可能會產生重疊的分割。當分割重疊時，如果涉及互動功能，則最上層的分割優先。若要避免重疊分割，請使用分割導引線來編輯分割。

❖ 若要編輯選取分割的形狀，請執行下列步驟之一：

- 選取「指標」工具或「選取細部」工具，並拖曳分割角上的點以修改其形狀。
- 使用變形工具執行變形操作。將矩形分割變形可能會改變其形狀、位置或尺寸，但分割本身仍維持矩形。
- 使用「屬性」檢視窗能以數字方式更改分割物件的位置和大小。

移除分割

1 在「圖層」面板中，選取「網頁圖層」中的分割。

2 在面板底部按一下垃圾筒圖示。

將按鈕元件從「通用元件庫」拖曳到頁面時，它會在畫布上自動建立可見的分割，但是不會顯示在網頁圖層中。

如果您使用指標工具選取畫布上的分割並將其刪除，則整個按鈕元件會遭刪除。若要保留下方的圖像，請使用指標工具選取畫布上的分割 / 物件，然後選取「修改 > 元件 > 打散」。分割隨即消失，並且會保留狀態 #1 的按鈕圖像。不過，當您打散按鈕元件時，狀態 2、3 和 4 的圖像會遺失。

互動式分割

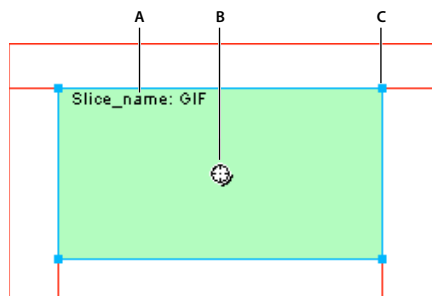
Fireworks 提供兩種可以建立分割互動功能的方式：

- 若是簡易的互動功能，請使用拖放變換影像方式。
- 如需更複雜的互動功能，請使用「行為」面板。Fireworks 中的行為與 Adobe Dreamweaver® 行為相容。當您匯出 Fireworks 的變換影像到 Dreamweaver 時，也可以使用 Dreamweaver 的「行為」面板來編輯 Fireworks 的行為。

對分割增加簡易的互動功能

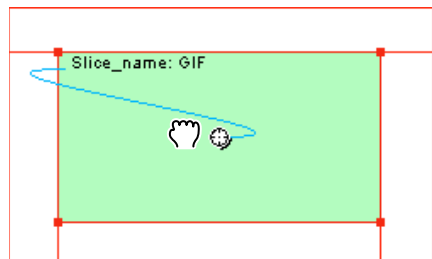
拖放變換影像方法是建立變換影像和調換影像效果的快速方式，也最有效率。拖放變換影像方法可以讓您決定當指標滑過分割時分割的回應方式。產生的結果是一個影像，通常被稱為變換影像。

選取分割時，分割的正中央會出現中間有十字標記的圓圈，稱為行為控點。



A. 分割名稱 B. 行為控點 C. 選取範圍控點

您只要從觸發分割拖曳這個行為控點，放在目標分割上，就可以輕鬆建立變換影像和調換影像效果。觸發和目標可以是同一個分割。

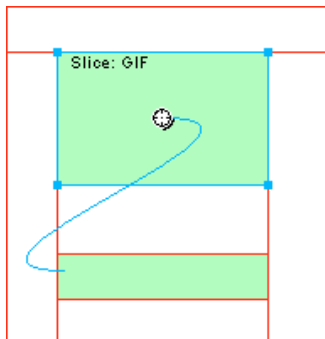


備註：連結區中也有用來加入變換影像效果的行為控點。

關於變換影像

變換影像的作用方式都相同：當滑鼠指標滑過某個圖像時，該動作會觸發另一個圖像顯示。觸發項目一定是網頁物件（分割、連結區或按鈕）。

最簡易的變換影像會以狀態 1 影像正下方的狀態 2 影像來調換狀態 1 的影像。您也可以建立更複雜的變換影像方式。調換影像的變換影像可調換任何狀態中的影像。斷續的變換影像除了可觸發分割之外，還可以調換分割中的影像。

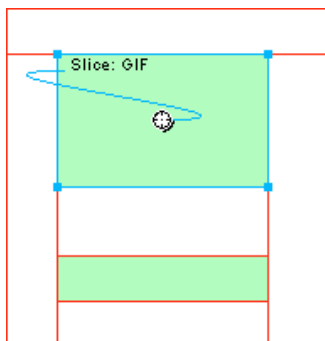


當您選取以行為控點或「行為」面板建立的觸發網頁物件時，其所有行為關係皆會顯示出來。

根據預設，會以藍色的行為線段來表示變換影像互動性。

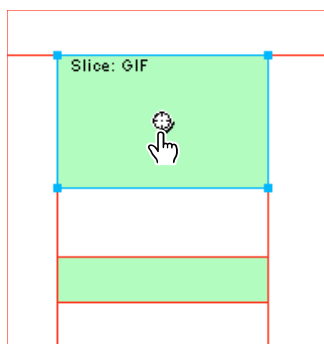
建立並附加簡易變換影像

簡易變換影像會在最上方狀態的下一個狀態調換，而且僅涉及一個分割。



- 1 請確定該觸發物件不在共享圖層上。
- 2 選取「編輯 > 插入 > 矩型分割」或「多邊形分割」，在觸發物件頂端建立分割。
- 3 按一下「新增 / 重製狀態」按鈕，在「狀態」面板中建立新狀態。
- 4 建立、貼上或匯入影像，以作為新狀態上的調換影像。
將這個影像放在您於步驟 2 中所建立的分割下方。即使您目前位於狀態 2，還是可以看到這個分割。
- 5 選取「狀態」面板中的「狀態 1」，返回具有原始影像的狀態。

- 6 選取這個分割並將指標放在行為控點上。



備註：您可以在任何狀態中選取這個分割。

- 7 按一下行為控點，並從選單中選取「增加簡易變換影像的行為」。
8 按一下「預覽」索引標籤並測試簡易變換影像，或按 F12，在瀏覽器中預覽。

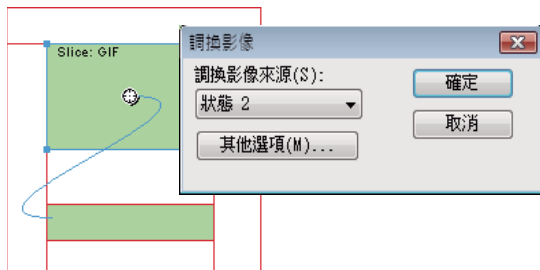
建立並附加斷續的變換影像

當指標滑過另一個網頁物件時，斷續的變換影像會調換網頁物件下的影像。當指標滑過，或按一下觸發影像時，影像會出現在網頁上不同的位置。指標滑過的影像就是觸發，變更的影像則是目標。

您必須先設定觸發、目標分割，以及調換影像所在的狀態。接下來，您就可以將這個觸發連結到具有行為線段的目標分割。斷續變換影像的觸發項目可以是分割、連結區或按鈕。

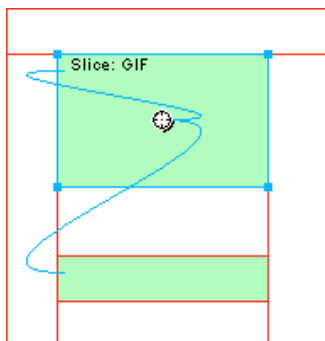
- 1 選取「編輯 > 插入 > 矩型分割」、「多邊形分割」或「連結區」，將分割或連結區附加至觸發影像。(如果選取物件是按鈕，或是分割或連結區已經涵蓋影像，則請忽略此步驟。)
- 2 按一下「狀態」面板中的「新增 / 重製狀態」按鈕，建立新狀態。
- 3 在新狀態中放置第二個影像(目標)。
- 4 將這個狀態放置在步驟 1 中建立之分割下方以外的任何其他畫布位置。
- 5 選取這個影像，然後選取「編輯 > 插入 > 矩型分割」或「多邊形分割」，即可對影像附加分割。
- 6 選取「狀態」面板中的「狀態 1」，返回具有原始影像的狀態。
- 7 選取涵蓋觸發區域(原始影像)的分割、連結區或按鈕，然後將指標放在行為控點上。
- 8 拖曳觸發分割或連結區的行为控點到目標分割。

由觸發中央延伸到目標分割左上角的行为線段便會出現，並且會開啟「調換影像」對話方塊。



- 9 從「調換影像來源」彈出式選單中選取您在步驟 2 建立的狀態，然後按一下「確定」。
10 預覽和測試斷續變換影像。

套用多個變換影像到分割



觸發變換影像行為和斷續的變換影像行為的分割

- 1 從選取的分割拖曳行為控點，到相同分割的邊緣或到另一個分割上。
 - 若要建立調換影像，請將控點拖曳到同一個分割的左上邊緣。
 - 若要建立斷續的變換影像，則請拖曳到另一個分割。
- 2 選取調換影像的狀態，然後按一下「確定」。

從分割、連結區或按鈕移除拖放變換影像

- ❖ 按一下想要移除的藍色行為線段，然後按一下「確定」。

對分割增加複雜的互動功能

使用「行為」面板上的選項可以建立和編輯自訂的互動性。自訂互動性是根據現有行為而產生。

行為選項

備註：對於簡易、斷續和複雜變換影像，拖放變換影像方法都是建議的採行方式。

簡易變換影像 使用「狀態 1」做為「一般」狀態、「狀態 2」做為「滑過」狀態，將變換影像行為增加到選取的分割。選取這個行為以後，您就必須在相同分割下的第二個狀態中建立影像，以便建立「滑過」狀態。「簡易變換影像」選項實際上就是包含「調換影像」和「復原調換影像」行為的行為群組。

設定導覽列影像 可將分割設定為 Fireworks 導覽列的一部分。導覽列中的每個分割都必須具有這個行為。「設定導覽列影像」選項實際上就是包含「滑過導覽列按鈕」、「按下導覽列按鈕」和「復原導覽列按鈕」等行為的行為群組。當您使用「按鈕編輯器」建立含有「包含按下後滑過」狀態或「載入時顯示按下影像」狀態的按鈕時，這個行為將依照預設自動設定。建立雙狀態的按鈕時，需指定簡易變換影像給其分割。當您建立三或四狀態的按鈕時，「設定導覽列影像」行為會指定給其分割。

備註：您無法更改「簡易變換影像」和「設定導覽列影像」的事件。

調換影像 會以另一個狀態的內容或外部檔案的內容來取代指定分割下的影像。

復原調換影像 會將目標物件復原為「狀態 1」中的預設外觀。

滑過導覽列按鈕 會指定目前選取分割（當分割是導覽列的一部分時）的「滑過」狀態，並選擇性地指定「預先載入」影像狀態和「包含按下後滑過」狀態。

按下導覽列按鈕 會指定目前選取分割（當分割是導覽列的一部分時）的「按下」狀態，並會選擇性地指定「預先載入」影像狀態。

復原導覽列按鈕 會將導覽列中所有其他的分割復原成它們的「一般」狀態。

設定彈出式選單 會將彈出式選單附加至分割或連結區。套用彈出式選單行為時，可以使用「彈出式選單編輯器」。

設定狀態列文字 可以讓您定義顯示在大多數瀏覽器視窗底部狀態列中的文字。

附加行為至選取的分割

- 1 按一下「行為」面板中的「增加行為」按鈕。



A. 增加行為按鈕 B. 移除行為按鈕

- 2 選取一個或多個行為。

更改啟動行為的滑鼠事件

- 1 選取包含要修改的行為的觸發分割或連結區。

所有與這個分割或連結區相關的行為都會顯示在「行為」面板中。

- 2 選取要編輯的行為。
- 3 按一下事件旁的箭頭，然後從彈出式選單中選取新事件。簡易變換影像行為沒有此選項。

onMouseOver 當指標滑過觸發區域時會觸發行為。

onMouseOut 當滑鼠離開觸發區域時會觸發行為。

onClick 當按一下觸發物件時會觸發行為。

onLoad 網頁載入時會觸發行為。

使用外部影像檔案做為調換影像

您可以使用目前 Fireworks 文件以外的影像做為調換影像的來源，來源影像可以是 GIF、GIF 動畫、JPEG 或 PNG 格式。如果您選擇外部檔案做為影像來源，當調換影像在網頁瀏覽器中觸發時，Fireworks 便會以目標分割調換該檔案。

如果檔案和它調換的分割不具有相同的寬度和高度，瀏覽器會調整檔案的大小，以符合分割物件。調整檔案大小可能會降低檔案品質，GIF 動畫尤其顯著。

- 1 在「調換影像」、「滑過導覽列按鈕」或「按下導覽列按鈕」對話方塊中，選取「影像檔案」並按一下資料夾圖示。
- 2 瀏覽到您要使用的檔案，然後按一下「開啟」。
- 3 如果外部檔案是 GIF 動畫，請取消選取「預先載入影像」。這麼做可以防止將 GIF 動畫顯示為變換影像狀態時發生問題。

備註：Fireworks 會建立影像檔案的文件相對路徑。如果要匯出文件以在網頁上使用，請確認外部影像檔案可以從匯出的 Fireworks HTML 存取。在 Fireworks 中使用外部檔案做為調換影像前，最好將這些檔案放置在您的本機網站內，並確定當您上傳檔案到網頁時，外部影像檔案也同時上傳。

準備要匯出的分割

使用「屬性」檢視窗可準備分割以便進行匯出。



屬性檢視窗中的分割屬性

💡 若要快速最佳化分割，請從「屬性」檢視窗或「最佳化」面板中的「匯出設定」彈出式選單選取預設選項。若要設定詳細選項，請參閱「第 206 頁」[「在工作區中最佳化」](#)。

指定 URL 到分割

如果您對分割指定 URL，使用者即可按一下這個分割所定義的區域，在自己的瀏覽器中導覽至該位址。

❖ 若要指定 URL，請在「屬性」檢視窗的「連結」文字方塊中輸入 URL。

如果您的檔案包含一些將要匯出的頁面，您可以開啟「連結」彈出式選單，然後選取其中一個頁面做為 URL。匯出這些頁面之後，這個連結就會自動將使用者帶往指定的頁面。

💡 如果您想要重複使用 URL，可以在「URL」面板建立 URL 元件庫。

輸入替代文字

輸入簡潔、有意義的替代文字 (替代文字) 很重要，因為有越來越多視障人士使用螢幕閱讀程式。當使用者的滑鼠指標經過網頁上的圖像時，這種應用程式會以電腦發音讀取替代文字。

❖ 在「屬性」檢視窗中的「替代」方塊內輸入文字。

選取沒有替代文字的分割或連結區

您可以選取尚未輸入替代文字的分割或連結區。然後您可以為設定這些物件的預設替代文字。

❖ 選取「命令 > 網頁 > 選取空白替代文字」。

設定預設替代文字

您可以選取尚未輸入替代文字的分割和連結區，並為它們設定預設替代文字。

❖ 選取「命令 > 網頁 > 設定替代文字」並輸入預設替代文字。

指定選取分割或連結區的目標

目標就是連結文件開啟的替代網頁狀態或網頁瀏覽器。

❖ 在「目標」文字方塊中輸入 HTML 狀態的名稱，或者從「目標」彈出式選單中選取保留的目標：

_blank 會將連結的文件載入新的、未命名的瀏覽器視窗中。

_parent 會將連結的文件載入父狀態組或包含連結的狀態視窗中。如果包含這個連結的狀態不是巢狀的，則連結的文件會載入完整的瀏覽器視窗中。

_self 會將連結文件載入到與這個連結相同的狀態或視窗中。因為這是預設的目標，所以您通常不需要指定它。

`_top` 會在完整的瀏覽器視窗中載入連結的文件，然後移除所有狀態。

命名分割

分割會將影像分割為片段。因為狀態的各個片段會分別匯出，因此每個片段都必須有唯一的名稱。可以使用預設的命名規則，也可以指定自訂名稱。

備註：請勿在基本名稱中加入副檔名。Fireworks 會自動在匯出時將副檔名增加到分割檔。

輸入自訂分割名稱

❖ 請執行下列步驟之一：

- 在畫布上選取分割，在「屬性」檢視窗中的「編輯物件名稱」方塊中輸入名稱，然後按下 **Enter**。
- 在「網頁圖層」中按兩下這個分割的名稱，輸入新名稱，然後按 **Enter**。

自動命名分割檔案

❖ 當您匯出分割影像時，請在「匯出」對話方塊中的「檔名」(Windows) 或「名稱」(Mac OS) 文字方塊中輸入名稱。請勿加上副檔名。

更改預設自動命名規則

您可以建立包含最多八種元素的命名規則。每個元素都可以包含下列任一自動命名選項：

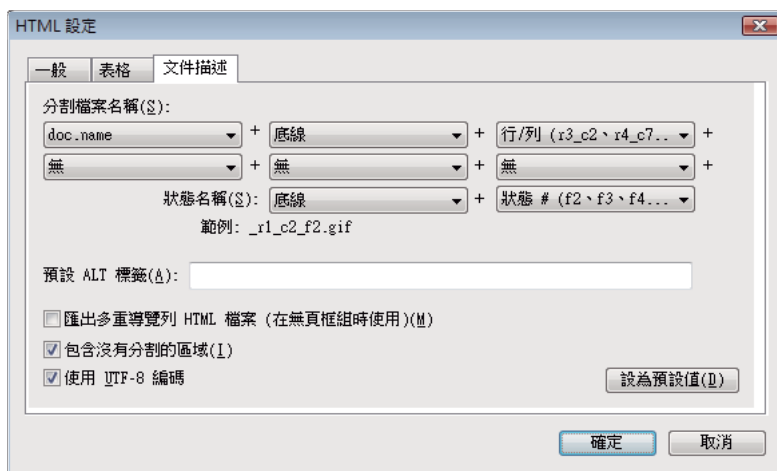
選項	說明
無	元素不套用名稱。
doc.name	元素採用文件的名稱。
"分割"	您可以將「分割」一字插入命名規則。
分割 # (1、2、3...) 分割 # (01、02、03...) 分割 # (A、B、C...) 分割 # (a、b、c...)	取決於您所選取的樣式，元素會以數字順序或字母順序標示。
橫列 / 直行 (r3_c2、r4_c7...)	橫列 (r##) 和直行 (c##) 會指定網頁瀏覽器用來重建分割影像的表格的橫列與直行。您可以在命名規則中使用這個資訊。
底線 句點 空格 連字符號	元素通常會使用這些字元，做為與其他元素間的時間符號。

例如，假設文件的名稱是 `mydoc`，命名規則 `doc.name + 「分割」 + 分割 # (A、B、C...)` 會產生稱作「`mydoc 分割 A`」的分割。

如果分割有一個以上的狀態，依照預設 Fireworks 會增加一個數字到每個狀態的檔案名稱。例如，如果您為三種狀態的按鈕輸入自訂分割檔案名稱 `home`，Fireworks 就會將「一般」狀態圖像命名為 `home.gif`、「滑過」狀態圖像命名為 `home_s2.gif`，而將「按下」狀態圖像命名為 `home_s3.gif`。您可以使用「HTML 設定」對話方塊，建立您自己的多重狀態分割命名規則。

- 1 選取「檔案 > HTML 設定」以開啟「HTML 設定」對話方塊。
- 2 按一下「文件描述」索引標籤。

- 3 在「分割檔案名稱」區段中，從清單中選取，建立新的命名規則。



- 4 (選擇性) 若要將所有新 Fireworks 文件的這項資訊設為預設，請按一下「設為預設值」。

備註：當您為分割自動命名選取「無」做為選單選項時，請謹慎進行。如果您為任何前三個選單選取「無」做為選項，Fireworks 會匯出彼此覆寫的分割檔，因此所得到的結果是單一的匯出圖像，以及一個會在每個儲存格中顯示此圖像的表格。

定義 HTML 表格匯出的方式

分割會定義當 Fireworks 文件匯出以使用於網頁時，HTML 表格結構的顯示方式。

當您將分割的 Fireworks 文件匯出為 HTML 時，文件便會使用 HTML 表格重組。每個來自 Fireworks 文件的分割元素會置於一個表格儲存格中。匯出時，Fireworks 分割便會以 HTML 形式轉譯為表格儲存格。您可以指定 Fireworks 表格在瀏覽器中重建的方式，包括使用間隔或巢狀表格。

- 間距是在瀏覽器中檢視時協助表格儲存格適當對齊的影像。
- 巢狀表格就是表格內的表格，巢狀表格並不使用間距。雖然在瀏覽器中的載入速度較慢，但是因為沒有間距，所以編輯巢狀表格的 HTML 會比較容易。

1 選取「檔案 > HTML 設定」，或按一下「匯出」對話方塊中的「選項」按鈕。

2 按一下「表格」索引標籤。

3 從「間距」彈出式選單中選取間距選項：

巢狀表格 - 無間距 會建立沒有間距的巢狀表格。

單一表格 - 無間距 會建立沒有間距的單一表格。這個選項可能在某些情況下導致表格顯示不正確。

1 像素透明間距 會使用 1x1 像素的透明 GIF 做為在 HTML 中調整大小的間距。會在表格上方產生 1 像素高的列，而在右邊出現 1 像素寬的行。

4 選取 HTML 分割的儲存格顏色：

備註：如果您從顏色彈出式視窗中選取顏色，該顏色僅會套用至 HTML 分割；影像分割會繼續使用畫布顏色。

5 從「內容」彈出式選單中選取要在空的儲存格中放置的內容：

無 會讓空的儲存格保持空白。

間距影像 會在空的儲存格中放置名為 spacer.gif 的小型透明影像。

不換行空白 會在空的儲存格中放置 HTML 空白標記。這個儲存格會顯示空白。

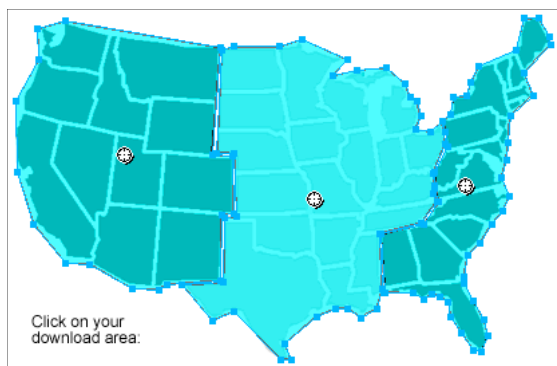
備註：只有當您在匯出時取消選取「匯出」對話方塊中的「包含不含分割的區域」時，才會出現空的儲存格。

6 按一下「確定」。

備註：您可以指定每份文件的特殊表格匯出設定，或使用「HTML 設定」對話方塊中「文件描述」索引標籤上的「設為預設值」按鈕，讓所有新文件套用預設值。

連結區和影像地圖

網頁設計師可利用連結區，為較大型圖像互動功能的小部分建立互動功能，將網頁圖像區連結到 URL。從包含連結區的文件匯出 HTML，即可在 Fireworks 中建立影像地圖。



具有連結區的影像地圖

連結區和影像地圖通常比分割圖像需要的資源要少。分割需要較多的處理效能，因為需要下載更多的 HTML 程式碼，也需要重組分割圖像。

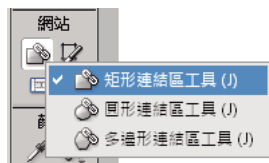
備註：您也可以建立分割的影像地圖。匯出分割影像地圖通常會產生很多的圖像檔案。如需有關分割的詳細資訊，請參閱「第 154 頁「[建立矩形分割](#)」」。

建立連結區

- 雖然要讓影像的部分區域連結到其他網頁，連結區會是理想的選擇；不過您不需要這些區域反白標示，或產生變換影像效果來回應滑鼠的移動或動作。
- 此外，如果您放置連結區的圖像最好匯出為單一的圖像檔案（也就是說，整個圖像最好以相同的檔案格式和最佳化設定匯出），連結區和影像地圖也是很好的選擇。
- 連結區可以是矩形、圓形或多邊形。多邊形很適合用來處理複雜的影像。
- 選取物件，然後在物件上方插入連結區。

建立矩形或圓形的連結區


- 1 從「工具」面板上的「網站」區段中選取「矩形連結區」工具或「圓形連結區」工具。



- 2 拖曳連結區工具，在圖像上的某個區域繪製連結區。按住 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS)，由中心點開始繪製。

備註：在進行拖曳繪製時，可以同時調整連結區的位置。在按住滑鼠按鈕的同時，按住鍵盤上的空格鍵，然後將連結區拖曳至畫布上的另一個位置。放開空格鍵就可以繼續繪製連結區。

建立奇特形狀的連結區

- 1 選取「多邊形連結區」工具。
- 2 按一下來放置向量點，很類似使用「鋼筆」工具繪製直線線段的方式。不論路徑是開放或封閉的，填色都會定義連結區的區域。

描繪一或多個選取物件的輪廓以建立連結區

- 1 選取多個物件，然後選取「編輯 > 插入 > 連結區」。
- 2 按一下「單一」，建立涵蓋所有物件的單一矩形連結區，或按一下「多個」，建立多個連結區（每個物件一個）。
「網頁圖層」會顯示一或多個新連結區。

將選取的連結區轉換為矩形、圓形或多邊形連結區

- ❖ 在「屬性」檢視窗中，從「連結區形狀」彈出式選單中選取「矩形」、「圓形」或「多邊形」。

準備要匯出的連結區

在「屬性」檢視窗中指定連結區屬性（例如 URL 和替代文字），方法與指定分割屬性的方式相同。

建立影像地圖

在圖像上方插入連結區之後，將圖像匯出為影像地圖，如此便可以在網頁瀏覽器中運作。匯出影像地圖會產生圖像，以及包含連結區和對應 URL 連結地圖資訊的 HTML。Fireworks 在匯出時只會產生用戶端的影像地圖。

此外，您也可以複製影像地圖到剪貼簿，然後將它貼入 Dreamweaver 或其他 HTML 編輯器。

如需有關將匯出的 Fireworks 內容放置到 Dreamweaver 的詳細資訊，請參閱「第 228 頁「與 Dreamweaver 搭配使用」」。

- 1 最佳化這個影像，準備匯出。
- 2 選取「檔案 > 匯出」。
- 3 如果您要匯出影像，請瀏覽到您要放置 HTML 檔案的資料夾，然後命名檔案。

如果您已經建立網站的本機檔案結構，則可以從這裡將圖像儲存到網站的適當資料夾內。

- 4 在「存檔類型」彈出式選單中，選取「HTML 和影像」。
- 5 從「HTML」彈出式選單中選取選項。

匯出 HTML 檔案 會產生必要的 HTML 檔案和對應的圖像檔案，以便匯入至 Dreamweaver 或其他 HTML 編輯器。

複製至剪貼簿 會將所有必要的 HTML（若文件已分割，則還包括表格）複製到剪貼簿，以便貼入 Dreamweaver 或其他 HTML 編輯器。

備註：對於「分割」，請只在文件不含分割時選取「無」。

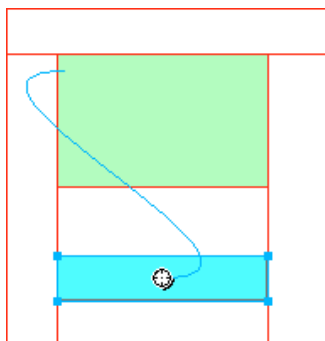
- 6（僅限匯出）如有必要，選取「將影像放入子資料夾」，並瀏覽至適當的資料夾。
- 7 按一下「儲存檔案」。

- 8 匯出檔案時，Fireworks 能夠使用 HTML 註解來標示影像地圖和其他在網頁功能的開頭和結尾程式碼。依照預設，HTML 註解不包含在程式碼中。若要包含 HTML 註解，請選取「HTML 設定」對話方塊中「一般」索引標籤上的「包含 HTML 註解」。

使用連結區建立變換影像

使用拖放變換影像方法，將斷續的變換影像效果附加至連結區。目標區域必須由分割定義。變換影像效果套用到連結區的方式與套用到分割的方式相同。

備註：一個連結區只能觸發一個斷續的變換影像，它無法成為來自另一個連結區或分割的變換影像的目標。



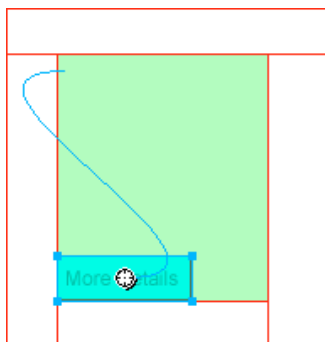
使用連結區建立斷續的變換影像後，連接的藍色線段就只在連結區選取時才看得見。

在分割上方使用連結區

如果您擁有大型圖像，並想要將其中一小部分做為動作的觸發，請在分割的上方放置連結區，以便觸發動作或行為。

您也可以將分割放置在圖像上方，然後在文字上方放置連結區。當指標滑過文字時，就會觸發變換影像效果，而分割下方的整個圖像也會在發生變換影像效果時調換。

備註：請避免建立重疊一個以上分割的連結區。



- 1 在要調換的影像上方插入分割。
- 2 在「狀態」面板中建立新狀態，然後插入一個要作為調換影像的影像。請確定將影像放置在您於步驟 1 中插入的分割下方。
- 3 將行為線段從連結區拖曳到包含您要調換之影像的分割。
- 4 從「調換影像來源」清單中選取含有變換影像的狀態，然後按一下「確定」。

第 13 章 建立按鈕和彈出式選單

導覽基本入門

關於導覽功能

在您的文件中增加按鈕、選單和導覽列，簡化文件內的導覽。即使您對 JavaScript 和 CSS 程式碼沒有概念，仍然可以使用 Adobe® Fireworks® 輕易地建立和使用這些導覽輔助工具。

當您匯出按鈕或彈出式選單時，Fireworks 會自動產生在網頁瀏覽器中顯示這些的必要 CSS 程式碼或 JavaScript。您可以在 Adobe Dreamweaver 中輕易地將 Fireworks 的 CSS 程式碼、JavaScript 和 HTML 程式碼插入您的網頁，或是插入任何 HTML 或 CSS 檔案中。

建立基本導覽列

導覽列就是提供到網站上不同區域連結的按鈕群組。導覽列通常在整個網站中保持一樣，以提供一致的導覽方法。但是導覽列中的連結可能不同，以符合某些頁面的需求。

若要建立一致的導覽體驗，您必須使用元件實體重製按鈕元件。如果您編輯原始元件的外觀和功能，所有關聯的實體都會自動更新，以反映您的更改。(請參閱「第 143 頁「[元件](#)」。)

- 1 建立按鈕元件。
- 2 從「文件庫」面板拖曳元件的實體 (副本) 到工作區域。
- 3 請執行下列步驟之一，複製按鈕實體：
 - 選取這個按鈕實體，並選取「編輯 > 原地複製」。
 - 按住 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS) 並同時拖曳按鈕實體。
- 4 按下 Shift 並同時拖曳按鈕以利進行水平或垂直對齊動作。若需要更精確的控制，請使用方向鍵來移動實體。
- 5 重複步驟 3 和步驟 4，建立其他的按鈕實體。
- 6 選取每個實體，然後使用「屬性」檢視窗為實體指定唯一文字、URL 和其他屬性。

建立按鈕元件

按鈕是特殊類型的元件，作為網頁的導覽元素使用。您可以使用「屬性」檢視窗輕鬆地編輯按鈕。由於您可以從元件元件庫中將按鈕的實體拖曳到文件中，因此您可以更改單一按鈕的圖像外觀，同時自動更新導覽列中所有按鈕實體的外觀。

您可以編輯按鈕實體的文字、URL 和目標，而不影響同一個按鈕的其他實體，也不會破壞元件和實體間的關係。

按鈕實體是封裝的，Fireworks 會移動所有與您拖曳至文件中之按鈕相關的元件和狀態。

如同其他的元件一樣，按鈕也有定位點 (編輯按鈕時用以協助對齊文字和不同按鈕狀態的中心點)。

- 1 選取要轉換為按鈕的物件。
- 2 選取「修改 > 元件 > 轉換成元件」。
- 3 在「轉換成元件」對話框中，輸入按鈕的名稱。
- 4 在「文字選項」中，選取「按鈕」。

- 5 (選擇性) 若要啟用按鈕的 9 分割縮放，請選取「啟動 9 分割縮放」導引線。
- 6 (選擇性) 若要將圖形以按鈕的形式儲存在 Fireworks 中的圖像庫，請選取「儲存至通用元件庫」。


套用狀態至按鈕




按鈕最多可以有四個不同的狀態，每個皆代表回應滑鼠事件時的按鈕外觀。包含兩種狀態的按鈕有「一般」和「按下」狀態。包含三種狀態和包含四種狀態的按鈕有「滑過」狀態和「按下後滑過」狀態。這些狀態代表當按鈕在一般（「滑過」）或按下（「按下後滑過」）狀態時，指標移到按鈕上方時的按鈕外觀。

您可以使用包含二或三種狀態的按鈕建立導覽列。但是只有具備四種狀態的按鈕才能充分利用 Fireworks 中內建的「導覽列」行為。

建立包含兩種狀態的簡易按鈕

- 1 若要進入元件編輯模式，請執行下列步驟之一：
 - 按兩下畫布上現有的按鈕。
 - 選擇「編輯 > 插入 > 新增按鈕」。
- 2 請執行下列步驟之一，匯入或建立「一般」狀態圖像：
 - 將您要按按鈕的「一般」狀態時出現的圖像拖放或匯入到工作區中。
 - 使用繪製工具建立圖像，或使用「文字」工具以文字建立按鈕。
 - 在「屬性」檢視窗中按一下「匯入按鈕」，並從「匯入元件：按鈕元件庫」中選取現成的可編輯按鈕。利用這個選項，每個按鈕的狀態都會自動填入適當的圖像和文字。
 - (選擇性) 設定 9 分割縮放導引線，避免按鈕形狀在重新調整大小時扭曲。(請參閱「第 44 頁「將 9 分割導引線套用於元件」」)。
 - (選擇性) 選取「文字」工具，並建立按鈕文字。
- 3 若要建立「滑過」狀態，請從彈出式選單中選取「滑過」，然後執行下列其中一項作業：
 - 按一下「複製一般圖像」，將「一般」狀態按鈕的圖像貼入「滑過」視窗，然後再進行編輯。
 - 拖放、匯入或繪製圖像。
- 4 (選擇性) 若要使用「即時濾鏡」為每個狀態建立一般外觀，請選取要增加「即時濾鏡」的圖像，然後在「屬性」檢視窗中，按一下「濾鏡」標籤旁的「加號 (+)」圖示。
- 5 選取「斜角和浮雕 > 內斜角」或「凹下浮雕」或「外斜角」或「凸起浮雕」。
- 6 為每個狀態各選取一個按鈕預設濾鏡。

按鈕預設濾鏡	說明
 <p data-bbox="289 1640 326 1661">凸出</p>	<p data-bbox="607 1560 824 1581">斜角看似從下方的物件凸出。</p>

按鈕預設濾鏡	說明
 <p>標示的</p>	按鈕的顏色變亮。
 <p>內加</p>	斜角看似內縮到下方物件下。
 <p>負片效果</p>	斜角看似內縮到下方物件下，而且顏色變亮。

建立包含三或四個狀態的按鈕

雖然不一定要使用包含四種狀態的按鈕，但是使用它們可以讓您充分利用內建的「導覽列」行為。

- 1 在元件編輯模式的畫布中開啟兩種狀態按鈕，並從「屬性」檢視窗的彈出式選單中選取「按下」，然後執行下列其中一項作業：
 - 按一下「複製滑過圖像」，將「滑過」狀態按鈕的圖像貼入「按下」視窗，然後再更改按鈕外觀。
 - 拖放、匯入或繪製圖像。
- 2 若要增加「按下後滑過」狀態，請確認已開啟「按下」狀態按鈕，然後重複步驟 1。
- 3 (選擇性) 套用預設濾鏡至按鈕。

備註：當您插入或建立「按下」或「按下後滑過」狀態的圖像時，將狀態加入導覽列的選項會自動變成選取狀態。

將 Fireworks 變換影像轉換為按鈕

您可以將舊版 Fireworks 建立的變換影像轉換為按鈕，然後將它們儲存到元件庫。如需有關變換影像的詳細資訊，請參閱「第 159 頁「[互動式分割](#)」」。

- 1 刪除涵蓋變換影像的分割或連結區。
- 2 從「狀態」面板中的「描圖紙」選單中選取「顯示全部狀態」。
- 3 選取您想要包含在按鈕中的所有物件。使用「選取後方物件」工具選取隱藏的物件。
- 4 選取「修改 > 元件 > 轉換成元件」。
- 5 在「名稱」方塊中輸入元件的名稱，並選取一種「按鈕」元件類型。



若要將四狀態動畫轉換為按鈕，請將四個物件全部選取，然後將每個物件放置在自己的按鈕狀態上即可。

插入和匯入按鈕元件

您可以從「通用元件庫」面板將按鈕元件實體插入到文件中。您也可以將現有按鈕元件匯入到新文件的「文件庫」面板中。如需詳細資訊，請參閱「第 149 頁「[匯入和匯出元件](#)」」。

- 1 若要將按鈕的實體插入文件中，請開啟「通用元件庫」面板，然後將按鈕元件拖曳到文件中。
- 2 若要放置按鈕元件的其他實體，請執行下列步驟之一：
 - 選取實體，然後選取「編輯 > 原地複製」，將另一個實體直接放置在選取實體的前面。新實體會變成選取物件。
 - 從「文件庫」面板拖曳另一個按鈕到文件中。

- 按住 Alt (Windows) 或按住 Option (Mac OS) 拖曳畫布上的實體，建立另一個按鈕實體。
 - 複製實體，然後貼上其他實體。
- 3 若要將按鈕元件匯入到新文件的「文件庫」面板中，請執行下列其中一項作業：
- 從另一份 Fireworks 文件拖放 (或剪下並貼入) 按鈕實體。
 - 從 Fireworks PNG 檔匯入按鈕元件。
 - 從另一份 Fireworks 文件匯出按鈕元件到 PNG 元件庫檔案，然後再從 PNG 元件庫檔案匯入按鈕元件到這份文件。
 - 從「文件庫」面板的「選項」選單中選取「匯入元件」。元件庫中包含了各式各樣 Adobe 提供的預製按鈕元件。

編輯按鈕元件

您可以在元件等級一次編輯按鈕屬性的多個實體，也可以只編輯按鈕屬性的單一實體。

在元件等級編輯按鈕屬性

❖ 按兩下按鈕以變更按鈕的特性。按一下畫布頂端的頁面圖示，或在按鈕以外的地方按兩下，以返回到畫布。

可編輯的元件等級按鈕屬性在導覽列的各按鈕間通常是一致的。請參閱下列範例：

- 圖像外觀，如筆畫顏色和類型、填色顏色和類型、路徑形狀以及影像等
- 套用至按鈕元件中個別物件的「即時濾鏡」或不透明度
- 作用區域的大小和位置
- 核心按鈕行為
- 最佳化和匯出設定
- URL 連結 (也是實體等級屬性)
- 目標 (也是實體等級屬性)

在實體等級編輯按鈕屬性

❖ 在工作區中選取按鈕實體，然後在「屬性」檢視窗中設定屬性。

可編輯的實體等級屬性在一系列的按鈕中通常隨按鈕而異。您可以更改某個實體的實體等級屬性，而不會影響相關聯的元件或該元件的其他實體。請參閱下列範例：

- 出現在「圖層」面板的實體物件名稱，用來在匯出時為按鈕實體命名匯出切割
- 套用至整個實體的「即時濾鏡」或不透明度
- 文字字元和文字格式
- URL 連結 (覆寫任何存在於元件等級屬性的 URL)
- 替代 (Alt) 影像說明
- 目標 (覆寫任何存在於元件等級屬性的目標影格)
- 使用「行為」面板指定到實體的其他行為
- 導覽列中實體「屬性」檢視窗裡的「載入時顯示按下狀態」選項

備註：當您從「HTML 設定」對話方塊的「文件描述」區段中選取「匯出多個檔案」選項，然後匯出導覽列時，Fireworks 會匯出每個對應按鈕為「按下」狀態的 HTML 網頁。請參閱「第 224 頁 [設定 HTML 匯出選項](#)」。

設定互動按鈕屬性

您可以控制按鈕的下列互動元素：

作用區域 當使用者在網頁瀏覽器中將指標移動到作用區域上方，或按一下這個區域時，會觸發互動功能。按鈕的作用區域是元件等級的屬性，只有按鈕元件才有。從彈出式選單中選取「作用區域」，以編輯按鈕分割或繪製連結區物件。如果您繪製新分割，這個新繪製的分割便會取代之前的分割。

按鈕元件或實體的 URL URL 可以是元件或實體等級的按鈕屬性。它將按鈕連結到另一個網頁、網站或是同一個網頁上的錨點。您可以在「屬性」檢視窗或在「URL」面板中，將 URL 附加到選取的按鈕實體。

按鈕目標 按鈕目標就是當使用者按一下按鈕實體時，會出現目標網頁的視窗或影格。如果您並未在「屬性」檢視窗中輸入目標，這個網頁就會在連結呼叫時所在的同一個影格或視窗中出現。目標可以是元件或實體等級的按鈕屬性。您可以設定元件的目標，如此一來，這個元件的所有實體便會有相同的目標選項。

按鈕元件或實體的替代 (Alt) 文字 替代 (Alt) 文字會在下載影像時出現在影像預留位置上或附近，或是在下載失敗時出現在影像的位置上。如果使用者將瀏覽器設定為限制顯示影像，替代文字會取代圖像。替代文字可以是元件或實體等級的按鈕屬性。

編輯互動按鈕屬性

備註：更改按鈕元件的目標、URL 或替代文字，並不會變更該元件現有的按鈕實體。

1 在元件編輯模式中開啟按鈕元件。

2 請執行下列步驟之一：

- 若要在按鈕元件的作用區域中編輯分割或連結區，請從屬性檢視窗的彈出式選單選取作用區域。使用指標工具移動或修改分割或分割導引線的形狀。或使用任一種分割或連結區工具，繪製新的作用區域。
- 若要設定按鈕元件的 URL，請從彈出式選單中選取「作用區域」。然後在「屬性」檢視窗的「連結」方塊中輸入 URL、從清單中選取頁面，或從「URL」面板中選取 URL。

備註：當在網站內輸入絕對 URL 時，您可以附加 URL 到元件，如此一來，相同的 URL 都會出現在各實體「屬性」檢視窗中的「連結」方塊內。

- 若要設定按鈕元件的目標，請在工作區中開啟按鈕。然後在「目標」方塊中輸入目標，或從「屬性」檢視窗的「目標」選單中選取下列預設目標之一：

無或 _self 會將網頁載入連結所在的相同框架或視窗中

_blank 會將網頁載入新的、未命名的瀏覽器視窗中

_parent 會將網頁載入父框架組或包含連結的框架視窗中

_top 會將網頁載入完整的瀏覽器視窗中，並移除所有框架

- 若要設定按鈕元件或按鈕實體的替代文字，請在工作區中選取按鈕實體。然後在「屬性」檢視窗中輸入您要套用的文字或說明。

彈出式選單

當使用者將指標移到觸發性網頁物件上方，或按一下這類物件時（如分割或連結區），瀏覽器中會出現彈出式選單。

- 每個彈出式選單項目會以 HTML 或影像儲存格形式出現。儲存格擁有「一般」狀態、「滑過」狀態以及這兩種狀態下的文字。
- 您可以將 URL 連結附加到彈出式選單項目以供導覽，而且可以在彈出式選單中建立任意數目的子選單層級。
- 您可以使用任一或全部的索引標籤，並可隨時編輯索引標籤設定。
- 您至少必須在「內容」索引標籤中增加一個選單項目，以建立可以在瀏覽器中預覽的選單選項。

- 若要預覽彈出式選單，請按 F12。彈出式選單不會顯示在 Fireworks 的工作區中。

建立簡單的彈出式選單

- 1 選取要作為彈出式選單觸發區域的連結區或分割。
- 2 請執行下列步驟之一：
 - 選取「修改 > 彈出式選單 > 增加彈出式選單」。
 - 按一下這個分割中央的行為控點，並選取「增加彈出式選單」。
- 3 按一下「內容」索引標籤，然後按一下「增加選單」。
- 4 在每個儲存格上按兩下，並輸入或選取適當的「文字」、「連結」和「目標」資訊。在「連結」和「目標」欄位中，請輸入自訂資訊或從顯示的選單中選取。在視窗的最後一行中輸入內容，會在其下方增加一個空白行。



按 Tab 鍵在儲存格之間移動，並使用向上鍵和向下鍵垂直捲動清單。

- 5 重複步驟 3 和步驟 4，直到已經增加所有選單項目。若要刪除選單項目，請按一下「刪除選單」按鈕。
- 6 按「下一步」或「完成」，或選取其他索引標籤。

在工作區建立彈出式選單的連結區或分割，會顯示附加至彈出式選單最上層外框的藍色行為線段。

在彈出式選單內建立子選單

子選單是當使用者將指標滑過或按一下另一個彈出式選單項目時出現的彈出式選單。您建立的子選單階層多寡沒有限制。

- 1 請開啟「彈出式選單編輯器」的「內容」索引標籤，並建立選單項目。將要作為子選單的選單項目直接放置在要作為上層選單的項目之下。
- 2 反白標示要變成子選單項目的彈出式選單項目，然後按一下「縮排選單」按鈕。
- 3 若要增加下一個項目到子選單，請反白標示這個項目，然後按一下「縮排選單」。或者，您也可以反白標示選單或子選單項目，然後按一下「增加選單」，在標示的項目正下方插入新項目。

所有在相同等級上連續縮排的項目，會組成單一的彈出式選單。
- 4 若要在彈出式子選單中建立子選單，請在「彈出式選單編輯器」的「內容」索引標籤中反白標示子選單物件，然後按一下「縮排選單」按鈕。
- 5 按「下一步」繼續建立彈出式選單，或按一下「完成」。

更改彈出式選單的外觀

建立基本的選單和選用的子選單後，即可設定文字格式，套用圖像樣式至「滑過」和「一般」狀態，並在「彈出式選單編輯器」的「外觀」索引標籤中選取垂直或水平方向。

- 1 在「彈出式選單編輯器」中開啟彈出式選單後，按一下「外觀」索引標籤。
- 2 從「選擇彈出式選單的對齊方式」中選取「水平」或「垂直」。
- 3 選取「儲存格」選項：
 - HTML** 僅會使用 HTML 程式碼設定選單的外觀。這項設定會產生檔案大小較小的網頁。
 - 影像** 提供您圖像影像樣式的選擇，作為儲存格背景。這項設定會產生檔案大小較大的網頁。
- 4 從「大小」彈出式選單選取預設大小，或在「大小」文字方塊中輸入數值。

備註：當「彈出式選單編輯器」「進階」索引標籤中的儲存格寬度和高度設定為「自動」時，文字的大小就會決定與這個選單項目相關的圖像大小。

- 5 從「字體」彈出式選單選取系統字體群組，或輸入自訂字體的名稱。

備註：如果使用者沒有在系統上安裝您選取的字體，他們的網頁瀏覽器上便會顯示替代字體。

- 6 (選擇性) 將樣式、對齊及顏色套用至文字。
- 7 選取每個狀態的文字和儲存格顏色。
- 8 如果選取的儲存格類型是「影像」，請選取每個狀態的圖像樣式。
- 9 繼續建立彈出式選單，或按一下「完成」。

在「彈出式選單編輯器」中增加自訂選單樣式

請在選取「影像」作為儲存格樣式時，選取使用的儲存格樣式。如需有關樣式的詳細資訊，請參閱「第 141 頁「[建立和刪除樣式](#)」」。

備註：「選單列」資料夾的確切位置會因不同的作業系統而有不同。如需詳細資訊，請參閱「第 270 頁「[處理組態檔](#)」」。

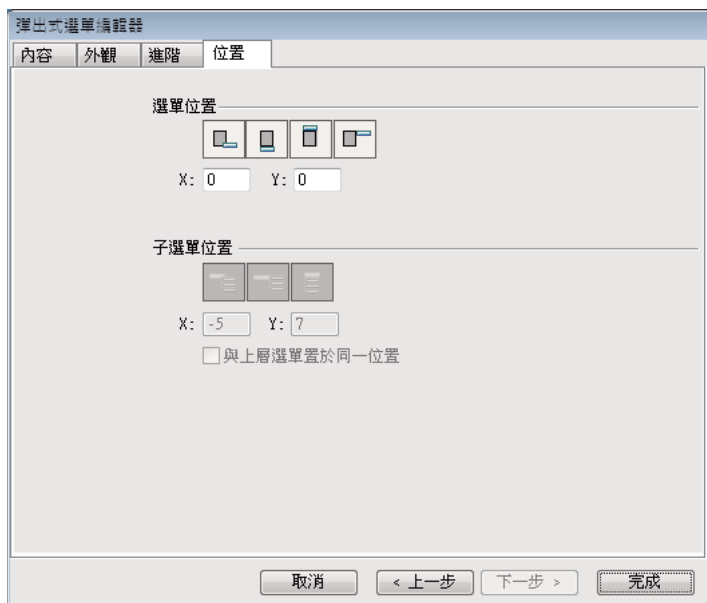
- 1 將任何筆畫、填色、材質和「即時濾鏡」的組合套用至物件，並使用「樣式」面板將此組合儲存成樣式。
- 2 在「樣式」面板中選取新樣式，然後從「樣式」面板的「選項」選單中選取「儲存樣式庫」。
- 3 導覽到硬碟上的「選單列」資料夾，重新命名樣式檔案(如有需要)，然後按一下「儲存」。

設定進階儲存格屬性

- 1 開啟「彈出式選單編輯器」，然後按一下「進階」索引標籤。
- 2 從「自動 / 像素」彈出式選單選取寬度或高度限制：
 - 自動** 會強制儲存格高度與「彈出式選單編輯器」「外觀」索引標籤中設定的文字大小一致，而儲存格寬度與包含最長文字的選單項目一致
 - 像素** 讓您可以在「儲存格寬度」和「儲存格高度」文字方塊中輸入以像素為單位的數值
- 3 請在「儲存格內距」文字方塊中輸入數值，決定彈出式選單文字和儲存格邊緣間的距離。
- 4 請在「儲存格間距」文字方塊中輸入數值，設定選單儲存格間的時間總量。
- 5 請在「文字縮排」文字方塊中輸入數值，設定彈出式選單文字的縮排量。
- 6 請在「選單延遲」文字方塊中輸入數值，設定在指標移開後選單保持可見狀態的時間量(以毫秒為單位)。
- 7 選擇顯示或隱藏彈出式選單邊框。如果您選擇顯示邊框，請設定邊框屬性。
- 8 繼續建立彈出式選單，或按一下「完成」。

更改彈出式選單和子選單的位置

使用「彈出式選單編輯器」的「位置」索引標籤來指定彈出式選單的位置。當「網頁圖層」為可見狀態時，您也可以在工作區域中拖曳最上層彈出式選單的外框，來調整它的位置。



為彈出式選單或子選單設定特定位置

- 1 在「彈出式選單編輯器」開啟想要的彈出式選單後，按一下「位置」索引標籤。
- 2 請執行下列步驟之一，定義選單的位置：
 - 按一下「位置」按鈕，將彈出式選單放置在觸發它分割的相對位置。
 - 輸入 x 和 y 座標。座標 0,0 會將彈出式選單的左上角，對齊觸發它的分割或連結區的左上角。
- 3 定義子選單的位置：
 - 按一下「子選單位置」按鈕，將子選單放置在觸發它彈出式選單的相對位置。
 - 輸入 x 和 y 座標。座標 0,0 會將彈出式子選單的左上角，對齊觸發它的選單或選單項目的右上角。
- 4 設定相對位置：
 - 若要使每個子選單與觸發它的父選單項目擁有相對的位置關係，請取消選取「與上層選單置於同一位置」。
 - 若要使子選單與父彈出式選單擁有相對的位置關係，請選取「與上層選單置於同一位置」。
- 5 按一下「完成」關閉「彈出式選單編輯器」，或按「上一步」，修改其他索引標籤上的屬性。

以拖曳方式設定彈出式選單的位置

- 1 請執行下列步驟之一，顯示網頁圖層：
 - 在「工具」面板中按一下「顯示分割和連結區」按鈕。
 - 在「圖層」面板中按一下「眼睛」欄。
- 2 選取觸發彈出式選單的網頁物件。
- 3 將彈出式選單外框拖曳到工作區域中的另一個位置。

編輯或移動彈出式選單中的項目

在「彈出式選單編輯器」中，您可以編輯或更新彈出式選單的內容、重新排列選單項目，或更改四個索引標籤上的其他屬性。

- 1 請執行下列步驟之一，顯示網頁圖層：
 - 在「工具」面板中按一下「顯示分割和連結區」按鈕。
 - 在「圖層」面板中按一下「眼睛」欄。
- 2 選取附加了彈出式選單的分割。
- 3 在工作區域中按兩下彈出式選單藍色外框。
- 4 在「彈出式選單編輯器」中，對任一索引標籤進行更改。

編輯選單文字

- 1 在「彈出式選單編輯器」中開啟彈出式選單，然後按一下「內容」索引標籤。
- 2 按兩下「文字」、「連結」或「目標」文字方塊，編輯選單文字。然後在項目清單外按一下，套用變更。

移動選單項目

- 1 反白標示「彈出式選單編輯器」「內容」索引標籤中的選單項目。
- 2 請執行下列其中一項：
 - 若要將項目移動到較上層的子選單或主要的彈出式選單，請按一下「凸排選單」按鈕。
 - 若要將項目移動到同一選單中的不同位置，請將項目拖曳至清單中想要的位置。

關於匯出彈出式選單

Fireworks 產生在瀏覽器中檢視彈出式選單的所有必要 CSS 程式碼或 JavaScript (視您所選取的選項而定)

如果選擇對彈出式選單使用 CSS 程式碼，包含彈出式選單的 Fireworks 文件便會匯出為使用 CSS 程式碼的 HTML。您也可以將 CSS 程式碼寫入外部 .css 檔案，並將該檔案和 mm_css_menu.js 檔案一起匯出至與 HTML 檔案相同的位置。

除了使用 CSS 程式碼之外，也可以使用 JavaScript。如果您使用 JavaScript，包含彈出式選單的 Fireworks 文件會匯出為 HTML，而一個名為 mm_menu.js 的 JavaScript 檔案也會匯出至與 HTML 檔案相同的位置。

當您上載檔案時，請將 mm_css_menu.js (對於 JavaScript 為 mm_menu.js) 上載至與包含彈出式選單的網頁相同的目錄位置。若要將檔案貼到不同的位置，請更新在 Fireworks HTML 程式碼中參照 mm_css_menu.js 和 .css 檔案 (或 mm_menu.js) 的超連結，以反映自訂的位置。針對每份包含 CSS 彈出式選單的文件 (由您匯出為 HTML 文件和來自 Fireworks 的影像)，都會匯出唯一的 .css 檔案。

當您增加子選單時，Fireworks 會產生名為 arrows.gif 的影像檔案，也就是出現在擁有子選單的選單項目旁的小型箭頭。無論文件包含的子選單數量為何，Fireworks 永遠使用相同的 arrows.gif 檔案。

如需有關匯出 HTML 的詳細資訊，請參閱「第 220 頁「匯出 HTML」」。

第 14 章 製作網站和應用程式介面的原型

Adobe® Fireworks® 提供理想的原型製作環境，可將設計模型完整轉換成現實網站及應用程式。

製作工作流程原型

藉由「頁面」面板與其他 Fireworks 強大功能的結合，您可以快速地建立互動式網站和軟體原型。若要將製作完成的原型轉換為運作的網站，您只需要將它匯出到 Adobe Flash®、Adobe Flex®、Adobe AIR™ 或 Adobe Dreamweaver® 中即可。

請參閱 Fireworks 開發人員中心的下列文章，以取得製作原型工作流程的一般提示：

- Nick Myers 之使用 Fireworks 設計互動式產品的文章：http://www.adobe.com/go/learn_fw_interactiveproducts_tw
- Dave Cronin 之原型設計方面的產業趨勢文章：http://www.adobe.com/go/learn_fw_prototypingtrends_tw
- Matt Stow 之在 Fireworks 中使用預先建立的 CSS 範本的文章：[在 Fireworks CS4 中預先建立的 CSS 範本](#)。
- Jim Babbage 的文章，[Fireworks CS4 作法摘錄：匯入、匯出、元件、製作原型、縮放](#)。
- Dave Hogue 之使用 Fireworks 來進行互動式設計與快速製作原型的視訊教學課程：
 - 使用 Fireworks 處理資訊和互動的設計：http://www.adobe.com/go/learn_fw_infointeract_tw
 - 使用 Fireworks 建立互動式原型：http://www.adobe.com/go/learn_fw_creatinginteractivepro_tw
 - 使用 Fireworks 快速製作原型：http://www.adobe.com/go/learn_fw_rapidpro_tw
 - Fireworks 是完整設計過程的一部分：http://www.adobe.com/go/learn_fw_completedesignpro_tw
- 使用 Fireworks 設計網站應用程式的文章：http://www.adobe.com/go/learn_fw_designwebsiteapp_tw
- Kumar Vivek 之使用 Fireworks 設計行動裝置的文章：http://www.adobe.com/go/learn_fw_designmobiledevices_tw

如需製作應用程式介面原型的視訊教學課程，請參閱 www.adobe.com/go/lrvid4034_fw_tw。

1. 建立頁面

在「頁面」面板中，為您的初始設計建立需要的頁面或畫面數量。隨著設計演進，您可以按照需要增加或去除頁面。

2. 版面常用設計元素

在畫布上，您要在多個頁面中共享的版面設計元素，例如導覽列和背景影像。若要將元素對齊，請使用「智慧型導引線」。為了獲得最多的彈性，請使用 CSS 語言建構您的版面。（請參閱「第 28 頁「[智慧型導引線](#)」和「第 183 頁「[建立以 CSS 為基礎的版面](#)」」。）。

3. 在多個頁面之間共享常用元素

共享常用元素時，單一變更會自動更新所有受影響的頁面。您可以使用主要頁面來共享內含的所有元素或共享圖層，以便複製元素的子集。（請參閱「第 181 頁「[使用主要頁面](#)」以及「第 124 頁「[共享圖層](#)」」。）。

4. 將唯一的元素加入單一頁面

在每個頁面上，增加唯一的設計、導覽或表格元素。在「通用元件庫」面板上有許多按鈕、文字方塊和彈出式選單，可協助您加速設計過程。在「Flex 元件」、「HTML」、「Mac」、「Win」、「網頁和應用程式」以及「選單列」資料夾中的元件，包含可讓您自訂個別元件實體的屬性。（請參閱「第 146 頁「[建立和使用元件](#)」」。）。

5. 利用連結來模擬使用者瀏覽

藉由例如分割、連結區或導覽按鈕等網頁物件，連結您原型中的不同頁面。(請參閱「第 151 頁」[「Fireworks 文件中的頁面連結」](#)。)

6. 匯出完成的互動原型

Fireworks 可為您的原型提供多種輸出格式，所有這些格式皆可保留導覽頁面的超文字連結。請參閱下列文章：

- 若要與用戶端共享以 CSS 為基礎且具彈性的原型或是以後要在 Adobe Dreamweaver 中編輯，請參閱「第 184 頁」[「匯出 CSS 版面」](#)。
- 若要建立更傳統且以表格為基礎的原型，請參閱「第 221 頁」[「匯出 Fireworks HTML」](#)。
- 若要發佈 PDF 版本以供評論或列印，請參閱「第 225 頁」[「匯出 Adobe PDF 檔案」](#)。
- 若要建立 Flex 應用程式原型，請參閱「第 185 頁」[「製作 Flex 應用程式原型」](#)。若要建立 Adobe AIR 應用程式，請參閱「第 187 頁」[「建立 Adobe AIR 應用程式」](#)。

使用 Fireworks 頁面

一個 Fireworks PNG 檔可以包含多個頁面，是製作網站和應用程式介面原型時的最佳工具。每個頁面對於畫布大小和色彩、影像解析度及導引線皆有獨特的設定。您可以為各頁面個別設定這些選項，也可以全域套用至文件中的所有頁面。除了網頁圖層以外，每一個頁面也包含唯一的一組圖層。不過，對於常用元素您可以使用主要頁面或是在多個頁面間共享圖層。(請參閱「第 124 頁」[「共享圖層」](#)。)



如果您沒有建立任何頁面，您的文件的所有元素都會保留在單一頁面中。

您可在「頁面」面板中檢視頁面，每頁的物件將在頁面名稱旁邊以縮圖顯示。作用中的頁面在面板中會反白標示，並在作用中文件上方的頁面彈出式選單中顯示。

如需有關匯出頁面的詳細資訊，請參閱「第 217 頁」[「從工作區匯出」](#)。


新增、刪除和瀏覽頁面

使用「頁面」面板，您可新增頁面、刪除頁面 and 重製現有頁面。當您新增、刪除或移動頁面時，Fireworks 會自動更新頁面標題左邊的數字。這些自動產生的數字可協助您在大型的多頁面設計中快速瀏覽到特定的頁面。

新增頁面

頁面清單的末端將插入一頁空白頁面，然後成為作用中的頁面。

❖ 請執行下列步驟之一：

- 在「頁面」面板，按一下「新增 / 重製頁面」按鈕。
- 在面板上按一下滑鼠右鍵，然後從彈出式選單中選擇「新頁面」。
- 選取「編輯 > 插入 > 頁面」。

瀏覽至頁面

❖ 請執行下列步驟之一：

- 在「頁面」面板中選取一個頁面。
- 在鍵盤上，使用 Page Up 和 Page Down 鍵。

- 在文件視窗的頂端或是「頁面」面板右下角的頁面彈出式選單中選擇頁面。



頁面彈出式選單中的頁面名稱旁邊若標示星號，表示其為主要頁面。

重製頁面

執行重製會新增一個新頁面，其中包含與目前選取頁面相同的物件和圖層階層。重製的物件會保留原始物件的不透明度和混合模式。您可以更改重製的物件，而不影響原始物件。

- ❖ 請執行下列步驟之一：
 - 將頁面拖曳至「新增 / 重製頁面」按鈕。
 - 在頁面上按一下滑鼠右鍵，然後從彈出式選單中選取「重製頁面」。


移動一或多個頁面

在「頁面」面板中，移動頁面以便集合相關的設計並加速版面製作過程。

- 1 (選擇性) 如果您正要移動多個頁面，請執行下列其中一個動作：
 - 按住 **Shift** 並按一下這些頁面，藉此可選取連續的群組。
 - 按住 **Ctrl** 並按一下 (**Windows**) 或是按住 **Command** 並按一下 (**Mac OS**) 這些頁面來選取不連續的群組。
- 2 在面板中往上或往下拖曳所選取的頁面。在其他頁面的上方或下方會出現深色的邊框，您可以在那裡放開滑鼠以便移動選取的頁面。

刪除頁面

所刪除頁面上方的頁面會變成作用中的頁面。

- ❖ 請執行下列步驟之一：
 - 在「頁面」面板中，將頁面拖曳至垃圾桶圖示 .
 - 在頁面上按一下滑鼠右鍵，然後從彈出式選單中選取「刪除頁面」。

編輯頁面畫布

每一頁都有唯一的畫布，使用獨立的畫布大小、色彩和影像解析度。

- 1 從「頁面」面板或從文件視窗頂端的頁面彈出式選單選取頁面。
- 2 選取「修改 > 畫布 > 影像大小」，「修改 > 畫布 > 畫布顏色」，或「修改 > 畫布 > 畫布大小」。
- 3 進行變更。在選取頁面的畫布後，也可使用「屬性」面板進行這些更改。
- 4 若只要將更改套用至選取的頁面，請選取「只有目前頁面」選項。若要將更改套用至所有頁面，請取消選取該選項。

使用主要頁面

若要在有頁面中使用同一組元素，請使用主要頁面。當您將一般頁面轉換為主要頁面後，一般頁面會移至「頁面」面板中清單的頂端。建立主要頁面後，每個頁面的圖層階層底部都會增加「主要頁面圖層」。

建立主要頁面

- ❖ 在「頁面」面板中，在現有頁面上按一下滑鼠右鍵，然後從彈出式選單中選擇「設成主要頁面」。

多個頁面間共享的任何圖層都會變成一般 (非共享) 圖層。不過，框架之間共享的圖層則維持原樣。要在連結的頁面顯示主要頁面框架，請參閱「第 195 頁「檢視某狀態的物件」」。

更多說明主題

第 124 頁「[共享圖層](#)」

將頁面連結至主要頁面

建立主要頁面之後，任何新建立的頁面都會自動繼承主要頁面的設計。現有頁面不會繼承這些設計，除非您將那些頁面連結至主要頁面。如果您之後變更主要頁面，所有連結的頁面都將自動更新。

下列限制適用從主要頁面繼承到其他頁面的物件和行為：

- 頁面只會繼承主要頁面中所有物件的目前狀態。若要繼承各頁面上所有物件的所有狀態，請使用狀態的最高數目來新增相等或更多的狀態到物件中。該頁面的所有物件會繼承主要頁面的所有狀態。
 - 變更一個頁面的畫布大小或影像大小會影響所有頁面，包括未連結至主要頁面的頁面。若要限制僅變更目前頁面，請選取「僅目前頁面」。
 - 只有連結的頁面會繼承主要頁面的畫布顏色變更。
- ❖ 請執行下列步驟之一：
- 在「頁面」面板中，在頁面按一下滑鼠右鍵，然後從彈出式選單中選擇「連結至主要頁面」。
 - 在「頁面」面板中，按一下頁面縮圖左側的欄位。連結圖示表示該頁面已連結至主要頁面。

備註：當您變更連結至主要頁面之頁面的設定，新的設定會生效，但將中斷與主要頁面的連結。

顯示或隱藏主要頁面圖層

可見性的變更將反映在所有頁面上。

- ❖ 在「圖層」面板中，按一下主要頁面圖層左邊的眼睛圖示。

移除主要頁面圖層

- ❖ 在「圖層」面板按一下滑鼠右鍵，然後從彈出式選單選取「移除主要頁面圖層」。

若要將主要頁面圖層加回頁面，請在「圖層」面板按一下滑鼠右鍵，然後從彈出式選單選取「增加主要頁面圖層」。

將主要頁面變更回一般頁面

- ❖ 在「頁面」面板上按一下滑鼠右鍵，然後從彈出式選單中選擇「重設主要頁面」。

匯出選取的頁面

您可以在單一步驟匯出多個頁面。只會匯出選取的頁面。匯出頁面時，為個別頁面指定的最佳化設定會用於匯出檔案。

- 1 在「頁面」面板中，選取您要匯出的頁面。
- 2 按一下滑鼠右鍵，然後選取「匯出選取的頁面」。
- 3 在「匯出」對話框中，從「匯出」選單選取其中一個選項：
 - 圖層至檔案 將所選頁面中的圖層匯出為個別檔案。
 - 狀態至檔案 將所選頁面中的狀態匯出為個別檔案。
 - 頁面至檔案 將選取的頁面匯出為個別檔案。

在匯出頁面時自訂檔案名稱

- 1 在「頁面」面板中，選取您要匯出的頁面。
- 2 按一下滑鼠右鍵，然後選取「匯出選取的頁面」。

- 3 在「匯出」對話框中，按一下「選項」。「選項」按鈕會依「匯出」選單中所選取的選項而啟動。
- 4 在「匯出選項」對話框中，選取「增加字首」或「增加字尾」，然後從選單選取選項。您可以使用下列任何選項來命名檔案：
 - doc.name** 來源檔案名稱會增加成字首或字尾。例如，如果您使用「增加字首」選項，從來源檔案 sites.png 匯出具有名稱索引的頁面，會產生名為 Sites_Index.gif 的檔案。
 - 數值 (1, 2, 3... 或 01, 02, 03...)** 檔案會依數值順序產生並且將該編號增加至字首或字尾。所有匯出的頁面檔案都會按照在頁面面板中的顯示順序加以編號。匯出許多頁面時，請使用雙位數的順序。
- 5 使用「檔案類型」選單中的選項，將匯出檔案的設定最佳化。

匯出所選頁面中的分割

匯出檔案時，會忽略來源檔案中的分割。若要匯出分割，請使用「匯出」對話框中的下列設定。

- 1 在「匯出」選單中，選取「HTML 和影像」或是「只有影像」。
- 2 在「HTML」選單中，選取「匯出 HTML 檔案」。
- 3 在「分割」選單中，選取「匯出分割」。
- 4 選取下列其中一個選項：
 - 只有選取的分割 同時也會匯出標示為分割的區域。
 - 包含不含分割的區域 同時也會匯出未標示為分割的區域。

多頁預覽

匯入或開啟檔案時，預覽主要頁面以外的所有頁面。開啟檔案時，預覽時所選取的頁面會變成焦點頁面。

從主要圖層插入含有物件的頁面時，主要頁面會轉換成一般圖層並加以匯入。

啟動多頁預覽

匯入或開啟檔案時，預覽檔案中的所有頁面。在「偏好設定」對話框中預設會啟動多頁預覽選項。

若要為在舊版中所建立的檔案啟動多頁預覽，請在目前的版本中開啟並儲存檔案。

- 1 在「偏好設定」對話框中，選取「一般」。
- 2 選取「儲存每頁縮圖」以啟動多頁預覽。如果停用此選項，會儲存頁面名稱，但是不會產生這些檔案的縮圖。

開啟或匯入頁面之前先預覽頁面

- 在 Windows 中，當您匯入或開啟檔案時，會在「匯入」或「開啟」對話框中顯示預覽。
- 在 Mac 中，按一下「開啟」或「匯入」對話框中的「預覽」。或者，您可以按兩下「匯入」對話框中的檔案，進入「預覽」模式。
 - 匯入檔案時，選取「在目前頁面後插入」以在文件中目前所選取的頁面後新增匯入頁面。

建立以 CSS 為基礎的版面

您可以在 Fireworks 文件中設計以 CSS 為基礎的版面，然後使用複製版面的 CSS 規則，將它們轉換為 HTML 頁面。以 CSS 為基礎的版面會提供標準方法和跨瀏覽器的易用程式碼。

如需建立以 CSS 為基礎的 HTML 頁面版面之視訊教學課程，請參閱：www.adobe.com/go/lrvid4035_fw_tw。此外，也請參閱下列資源：

- 在 Fireworks 中匯出 CSS 和影像的教學課程，網址為 http://www.adobe.com/go/learn_fw_exportcssimages_tw。
- 使用 Fireworks 建立標準相容的網頁設計之教學課程，網址為 http://www.adobe.com/go/learn_fw_standardscompliantdesign_tw。

關於 CSS 頁面版面

Fireworks 會使用分析物件位置的匯出引擎，讓您能夠設計頁面且立即匯出 HTML 和 CSS 程式碼。此外，您也可以設定頁面對齊方式和指定重複的背景影像。

您可以使用可在「通用元件庫」的 HTML 資料夾中取得的 HTML 元素。HTML 資料夾包含 HTML 元素，例如按鈕、下拉式清單物件和文字欄位。您可以使用「元件屬性」面板，編輯這些元素的屬性。當您將任一表格元素拖曳至頁面時，匯出引擎會在匯出以 CSS 為基礎的版面時插入 <form> 標籤。

您已放置分割的任何文字都會以影像的形式出現在匯出的 HTML 上。如果您想讓此文字顯示為文字，請使用「通用元件庫」的 HTML 元件。HTML 元件包含標題 1-6 與連結元素。

以 CSS 為基礎的版面規則

在建立以 CSS 為基礎的版面以得到預期的結果時，您會注意到有幾項規則。

規則 1：使用矩形來將文字和分割匯出成匯出影像。 匯出引擎會將放置在矩形中的文字匯出。因為只會匯出矩形分割所涵蓋的影像，所以請將分割放在影像上以將它們匯出。這些分割會「告訴」匯出引擎影像的所在位置。

規則 2：避免物件的重疊 匯出引擎會將文字、影像以及矩形視為矩形區塊。它會檢視這些物件的大小和位置，判斷要在版面上放置它們的邏輯橫列與直行。請謹慎放置物件，不要讓邊界重疊。

規則 3：規劃版面的橫列與直行 匯出引擎會在物件之間或物件的群組之間，尋找空曠且可供放置的邏輯分割。在矩形中包含直行版面，可以避免讓匯出引擎插入邏輯橫列而中斷直行版面。

規則 4：將文件視為平面 當您設計頁面時，請使用矩形來包含要視為矩形子元素的物件。匯出引擎會偵測出這類的父子關係。匯出引擎會根據規則 3 來進行掃描，找出邏輯橫列與直行的子元素。

除這些規則之外，您還會注意到下列情況：

- 匯出引擎只會匯出原始矩形。若要匯出圓角矩形，請在圓角上放置矩形分割。
- 若要匯出含筆畫的矩形，請在有筆畫的矩形上放置矩形分割。
- 若要匯出元件，請在元件上放置矩形分割。
- 若要匯出您套用到文字或矩形的濾鏡，請在濾鏡上放置矩形分割。

匯出 CSS 版面

Fireworks 可以讓您將建立的版面匯出成以 CSS 為基礎的檔案。接下來，您就可以在 Dreamweaver 或其他與 CSS 相容的編輯器中開啟和編輯這些以 CSS 為基礎的檔案。

- 1 選擇「檔案 > 匯出」。
- 2 從「匯出」彈出式選單中，選擇「CSS 和影像」。
- 3 按一下「選項」以設定 HTML 頁面屬性。
- 4 按一下「瀏覽」以指定背景影像並設定背景影像的拼貼方式：
 - 選取「無重複」，僅顯示一次影像。
 - 選取「重複」，以水平和垂直排列方式重複（並排）顯示背景影像。

- 選取「水平重複」，以水平排列方式顯示影像。
 - 選取「垂直重複」選項，以垂直排列方式顯示影像。
- 5 選取頁面在瀏覽器上的對齊方式：靠左、置中或靠右。
 - 6 選取附件的捲動方式為固定或捲動。
 - 7 按一下「確定」，然後按一下「儲存」。

建立文件示範

您可以為正在處理的 Fireworks 文件建立示範。該展示會在瀏覽器中開啟，以展示功能預覽功能並讓您瀏覽頁面。

- 1 選取「命令 > 示範目前文件」
- 2 選取您想要建立示範的頁面，然後按一下「建立示範」。
- 3 選取該資料夾，然後按一下「開啟」。

製作 Flex 應用程式原型

Flex 的原型製作程序就如同網站和軟體介面所用的工作流程一樣。(請參閱「第 179 頁 [製作工作流程原型](#)」。) 您可使用 Fireworks 將 Flex 元件拖曳到畫布上、指定其屬性，然後再將產生的使用者介面匯出為 MXML。接下來，您可在 Flex Builder 中美化該使用者介面。

1. 建立 Flex 使用者介面

使用「頁面」面板，為您的初始設計建立需要的介面畫面數量。

2. 將 Flex 設計元件插入版面

在畫布上，將 Flex 資料夾中的 Flex 元件插入「通用元件庫」面板。這些元件可特別搭配 MXML 匯出，確保您能得到預期的結果。當您將文件匯出為 MXML 時，這些文件都會全部轉換成各自的 MXML 標籤。無法識別為 Flex 元件的物件會改成匯出為點陣圖，而這些點陣圖會透過 `<mx:Image>` 標籤與 MXML 連結。(請參閱「第 146 頁 [建立和使用元件](#)」。)



在 Fireworks 中編輯 Flex 設計元件時，您可以將修改過的 XML 程式碼複製到 Flex 專案中。當您想要在專案中重複修改的元件行為時，這樣可節省時間。

在進行 MXML 輸出時會忽略「游標」、「捲軸」、「索引標籤」和「工具提示」元件，因為這些元件無法直接從 Fireworks 轉換為 MXML。例如，當 Flex 容器實體可捲動時，其中便會自動出現「捲動列」元件。在 Fireworks 中，這些元件只會作為介面設計某部分之運作方式的指示器。

備註：影像分割、變換和連結區僅適用於以 HTML 為基礎的原型。建立 Flex 原型時，請避開這些網頁物件。

3. 在多個頁面之間共享常用的 Flex 元件

當在多個頁面共享單一 Flex 元件時，一有變更就會自動更新所有影響頁面 (或畫面)。您可以使用主要頁面來共享內含的所有 Flex 元件，或共享圖層來複製元件的子集合。(請參閱「第 181 頁 [使用主要頁面](#)」以及「第 124 頁 [共享圖層](#)」。)

4. 指定 Flex 元件的屬性

在「元件屬性」面板 (「Window > 元件屬性」) 中，指定已插入到畫布之各項 Flex 元件的屬性和事件。

5. 將 Flex 版面匯出為 MXML

匯出 Flex 使用者介面版面，並在 Flex 中開啟產生的 MXML 檔案。Fireworks 會匯出所需的 MXML，其中所有的樣式設定和絕對定位都會保留。Flex 開發人員可以使用此介面，而無須在 Flex 中重新建立版面。

編輯 Flex 元件屬性

您可以在「元件屬性」面板中編輯 Flex 元件的屬性和事件。

- 1 在畫布上選取 Flex 元件。
- 2 開啟「元件屬性」面板 (「Window > 元件屬性」)。
- 3 在「元件屬性」面板中設定元件的屬性和事件。

將 Fireworks 文件匯出為 MXML

Fireworks 可啟用匯出通用元件庫資源 (如 Adobe Flex Builder 中使用的已知元件), 藉以協助您建立多樣化網際網路應用程式 (RIA) 的版面。Fireworks 會匯出所需的 Flex 程式碼 (MXML), 其中所有的樣式設定和絕對定位都會保留。

當完成 Flex 應用程式原型後, 將其匯出為 MXML 以供進一步在 Flex Builder 中編輯。在「設計」檢視中, 除了沒有匯出的游標和捲軸等元件之外, 原型外觀看起來就如同其 Fireworks 副本一樣。

- 1 選擇「檔案 > 匯出」。
- 2 從「匯出」彈出式選單中, 選擇「MXML 和影像」。
- 3 如果您要將影像儲存至與 MXML 程式碼不同的資料夾, 請選取「將影像放入子資料夾」。
- 4 選取「僅目前頁面」以僅匯出目前選取的頁面。
- 5 按一下「儲存」以完成匯出。

與原型相關的任何影像都會匯出到影像資料夾。此外, 也會與其他影像檔案一併建立完整 MXML 頁面的影像。MXML 頁面不需這些預覽影像, 而且可將這些頁面移除。

建立和匯出 Flex 面板

您可以在 Fireworks 中建立 Flex 元件的面板, 然後將它們匯出來用於建置以 Flex 為基礎的網站及應用程式介面。

包裝 Flex 元件

您可以根據 Flex 面板範本來建立各種 Flex 元件的面板, 並在 Fireworks 中編輯它們。

- 1 選取「命令 > 建立 Flex 面板 > 新增 Flex 面板」。
- 2 請執行下列步驟之一：
 - 若要為所有可用元件建立 Flex 面板, 請選取「多個元件」。
Fireworks 會以所有可用的 Flex 元件建立單一文件。
 - 若要指定您要為其建立面板的元件, 請選取「指定元件」。
您可以僅選取附加了特定樣式的元件, 或選取元件的全部實體。
- 3 按一下「確定」。

匯出 Flex 面板

- 1 選取「命令 > 建立 Flex 面板 > 匯出 Flex 面板」。
- 2 選取您要將 Fireworks 文件匯出到的資料夾, 並按一下「開啟」。

MXML 匯出限制

在使用 Flex MXML 匯出功能之前，請務必瞭解其功能與限制：

匯出 MXML 並不會建立元件的面板 在 Flex 中匯出 MXML 並不會建立元件的面板，即使您已在 Fireworks 中修改過這些元件。匯出 MXML 只會產生用於 Flex 的 MXML 文件。這些文件也可能包含無法轉換成 MXML 標籤之 Fireworks 物件的連結影像。這些影像會透過 <mx:Image> 標籤新增到 MXML 文件。

匯出 MXML 時會忽略分割 因為匯出 MXML 可產生以標籤為基礎的文件以用於 Flex，建立影像或表格儲存格時則不會考慮分割。匯出 MXML 建立影像時，會使用文件的最佳化設定來決定影像格式和壓縮方法。

MXML 屬性僅限為豐富元件屬性 MXML 匯出功能是以 Fireworks 中的 Flex 元件作為 MXML 標籤屬性的基礎。Fireworks 會將數量有限的屬性提供給 Flex 元件子集合。

樣式為內嵌 識別為樣式的屬性會與建立的 MXML 標籤分開，但會保留在 <mx:Style> 標籤中的相同 MXML 文件內。Fireworks 無法定義外部 CSS 檔案的樣式。

不支援框架 建立要匯出 MXML 的設計與版面時，請勿使用框架。如果您想要一個文件中有不同的設計，請使用頁面。

更多說明主題

第 146 頁「[建立和使用元件](#)」

製作 Adobe AIR 應用程式原型

Fireworks 的 Adobe® AIR™ 可讓您將 Fireworks 原型轉換為桌面應用程式。例如，某些原型頁面會彼此互動以顯示資料。您可以使用 Adobe AIR 來將此頁面組套成小型應用程式，可安裝在使用者的電腦上。當使用者從桌面執行應用程式時，該應用程式會在其自身的應用程式視窗中載入並顯示原型，而不需瀏覽器。使用者之後便能在電腦本機上瀏覽原型，而不需要網際網路連線。

請參閱 Ethan Eismann 之 Adobe AIR 和品牌體驗的文章：

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

新增 Adobe AIR 滑鼠事件

您可以對文件中的物件新增預先定義的 Adobe AIR 滑鼠事件。Fireworks 提供四個預先定義的滑鼠事件：關閉視窗、拖曳視窗、最大化視窗以及最小化視窗。

- 1 在畫布上選取想要套用滑鼠事件行為的物件。
- 2 選取「命令 > AIR 滑鼠事件」，然後選擇事件。

預覽 Adobe AIR 應用程式

您無需設定任何 Adobe AIR 應用程式參數，便可以預覽 Adobe AIR 應用程式。

- ❖ 選取「命令 > 建立 AIR 套件」，然後按一下「預覽」。

建立 Adobe AIR 應用程式

- ❖ 選取「命令 > 建立 AIR 套件」，然後設定下列選項：

應用程式名稱 指定使用者安裝應用程式時顯示在安裝畫面上的名稱。副檔名依預設會指定為 Fireworks 網站的名稱。

應用程式 ID 為應用程式輸入唯一的 ID。請勿在 ID 中使用空格或特殊字元。有效字元只有 0 到 9、a 到 z、A 到 Z、.(點) 和 - (破折號)。此為必要的設定。

版本 指定您應用程式的版本號碼。此為必要的設定。

程式選單資料夾 在 Windows 的「開始」選單中指定您想要建立應用程式捷徑的資料夾。(不適用於 Mac OS)

說明 增加使用者安裝應用程式時要顯示的應用程式說明。

版權 指定在 Mac OS 上安裝 Adobe AIR 應用程式時，要在「關於」資訊中顯示的版權資訊。此資訊不適用於安裝在 Windows 上的應用程式。

套件內容 選取「目前文件」，自動選取包含那些檔案的資料夾。

根內容 按一下「瀏覽」以選取顯示為根內容的頁面。如果您已選取「目前文件」，便會自動設定根內容。

內含的檔案 指定應用程式中要包含的檔案或資料夾。您可以新增 HTML 和 CSS 檔案、影像檔案和 JavaScript 元件庫檔案。按一下加號 (+) 按鈕來增加檔案，或按一下「資料夾」圖示來增加資料夾。若要刪除清單中的檔案或資料夾，請選取檔案或資料夾然後按一下減號 (-) 按鈕。您選取要包含在 Adobe AIR 套件中的檔案或資料夾，都必須屬於根內容資料夾。

系統組件區塊及透明 指定使用者在其電腦上執行應用程式時使用的視窗樣式 (或組件區塊)。系統組件區塊會以作業系統的標準視窗控制圍繞應用程式。使用「透明」組件區塊來消除標準系統組件區塊，並可讓您建立自己的應用程式組件區塊。

透明功能 可讓您建立非矩形的應用程式視窗。

寬度與高度 以像素為單位，指定應用程式視窗開啟時的尺寸。

選取圖示影像 按一下即可選取自訂影像作為應用程式圖示。選取用於每個圖示大小的資料夾，並選取您要使用的影像檔案。僅支援 PNG 檔案作為應用程式圖示影像。

備註：選取的自訂影像必須常駐於應用程式網站中，且其路徑必須與網站根目錄相對。

數位簽名 按一下「設定」以使用數位簽名簽署應用程式。此為必要的設定。如需詳細資訊，請參閱下列小節。

套件檔案 指定要儲存新應用程式安裝程式 (.air 檔案) 的資料夾。預設位置為網站根目錄。按一下「瀏覽」按鈕以選取其他位置。預設檔案名稱是網站名稱再加上副檔名 .air。此為必要的設定。

使用數位憑證簽署 Adobe AIR 應用程式

數位簽名可保障應用程式在由軟體作者建立後，其程式碼未遭變更或毀損。所有 Adobe AIR 應用程式皆需數位簽名，且若沒有簽名便無法進行安裝。

1 在「建立 AIR 套件」對話方塊中，按一下「數位簽名」選項旁邊的「設定」按鈕。

2 在「數位簽名」對話方塊中，執行下列其中一項：

- 若要使用預先購買的數位憑證來簽署應用程式，請按一下「瀏覽」按鈕，選取憑證，輸入對應的密碼，然後按一下「確定」。
- 若要建立專屬的自我簽署數位憑證，請按一下「建立」按鈕並完成該對話方塊。憑證的「金鑰類型」選項會參照憑證的安全等級：1024-RSA 會使用 1024 位元金鑰 (安全性較低)，而 2048-RSA 則使用 2048 位元金鑰 (安全性較高)。完成時，請按一下「建立」。然後在「數位簽名」對話方塊中輸入對應的密碼，然後按一下「確定」。

備註：您必須已在電腦上安裝 Java® Runtime Environment (JRE)。

第 15 章 建立動畫

動畫基本概念

您可以在 Adobe® Fireworks® 中建立能夠移動的橫幅廣告、標誌和卡通等動畫圖像。您可以為「動畫元件」物件指定屬性來建立動畫。元件的動畫會分散為「狀態」，這些狀態包含動畫中的影像和物件。動畫中可以包含多個元件，而每個元件可以有不同的動作，不同的元件可容納的狀態數目也會不同。當所有元件中的所有動作都完成後，動畫即告結束。

您可以為元件套用設定，逐步更改連續狀態中的內容。元件可以在畫布上移動、淡入和淡出、變大或變小或者旋轉。由於一個檔案中可以有多個元件，因此您可以建立複雜的動畫，讓不同類型的動作全部同時發生。

您可在「最佳化」面板中更改最佳化和匯出設定，用以控制檔案建立的方式。Fireworks 可以將動畫匯出成 GIF 動畫或 Adobe Flash® SWF 檔案。您也可以直接將 Fireworks 動畫匯入 Flash，做進一步的編輯。

Zsolt Szekely 在 Adobe 開發人員中心的文章中，提供了有用的資訊，請參閱 www.adobe.com/go/learn_fw_creatinganimlogos_tw。

動畫工作流程

- 1 從頭建立全新的動畫元件，或將現有物件轉換為元件用以建立動畫元件（請參閱「第 189 頁「[建立動畫元件](#)」」）。
- 2 請在「屬性」檢視窗或「動畫」對話方塊中編輯動畫元件。您可以設定移動的角度和方向、縮放、不透明度（淡入或淡出）以及旋轉的角度和方向（請參閱「第 190 頁「[編輯動畫元件](#)」」）。
- 備註：您只能在「動畫」對話方塊中找到移動的角度和方向選項。
- 3 請使用「狀態」面板中的「狀態延遲」控制項設定動畫速度。（請參閱「第 192 頁「[設定狀態持續時間](#)」」。）
- 4 將文件最佳化為 GIF 動畫。（請參閱「第 196 頁「[最佳化動畫](#)」」。）
- 5 將文件匯出為 GIF 動畫或 SWF 檔案，或將文件儲存成 Fireworks PNG 並且匯入至 Flash，進一步編輯。（請參閱「第 219 頁「[匯出動畫](#)」」。）

關於動畫元件

動畫元件就是動畫中的演員。動畫的元件可以是您建立或匯入的任何物件，而一個檔案中可以包含很多元件。每個元件都有自己的屬性而且各自獨立動作，因此您可以建立部分元件在畫面間移動，而同時讓其他元件則淡化或縮小。

您不需要取得元件來做為動畫的所有成分。不過，對於出現在多個狀態的圖像使用元件和實體，可以縮小檔案的大小。

您可以隨時使用「動畫」對話方塊或「屬性」檢視窗更改動畫元件屬性。您也可以編輯元件圖片，而不影響文件中的其他部分。您也可以移動元件的動作路徑來更改元件的動作。

由於動畫元件會自動置於元件庫中，您可以重複使用動畫元件建立其他動畫。

建立動畫元件

您可以從頭建立全新的動畫元件，也可以將物件轉換為元件。接著，您就可以設定屬性以決定動畫中的狀態數目和動作類型，如縮放或旋轉。依照預設，新的動畫元件包含 5 個狀態，每個狀態都有 0.07 秒的延遲時間。

如需有關使用動畫狀態的詳細資訊，請參閱 David Hogue 的文章，網址為：
http://www.adobe.com/go/learn_fw_pagestatelay_tw。

建立動畫元件

- 1 選取「編輯 > 插入 > 新增元件」。
- 2 在「轉換成元件」對話方塊中，輸入新元件的名稱。
- 3 選取「動畫」並按一下「確定」。
- 4 在「文件」面板中，使用繪圖工具或文字工具建立物件。您可以繪製向量或點陣圖物件。
- 5 完成元件的編輯後，切換至整體頁面。(請參閱「第 145 頁「[從元件編輯切換至頁面編輯](#)」。)

Fireworks 會將這個元件放置在「文件庫」中，而將副本放在頁面中央。

使用「屬性」檢視窗中的「狀態」滑動軸可以增加新狀態到元件。選取「視窗 > 屬性」以開啟「屬性」檢視窗(如果尚未開啟)。

將物件轉換為動畫元件

- 1 選取物件。
- 2 選取「修改 > 動畫 > 動畫選取範圍」。
- 3 透過設定動畫屬性，即可編輯元件。


動畫控制項會出現在物件的邊界方框上，而元件的複本會增加到元件庫中。

編輯動畫元件

您可以更改多種元件屬性，例如動畫不透明度和旋轉。您可以讓元件旋轉、加速、淡入和淡出，或使用以上任何屬性的組合。

關鍵屬性是狀態數目。當您設定這個屬性時，Fireworks 會自動增加需要的狀態數目到文件，以完成這個動作。如果這個元件需要的狀態數目大於動畫中現有的狀態數目，Fireworks 會詢問是否要增加其他狀態。

您可以使用「動畫」對話方塊或「屬性」檢視窗來更改動畫屬性。

 若要調整動畫速度，請參閱「第 192 頁「[設定狀態持續時間](#)」」。若要編輯文字、圖像、筆劃、填色或效果，請參閱「第 144 頁「[編輯元件及元件的所有實體](#)」」以及「第 145 頁「[編輯特定的元件實體](#)」」。

動畫元件屬性

狀態 動畫中的狀態數目。您可以使用滑動軸指定最高達 250，或在「狀態」方塊中輸入任一數字。預設值為 5。

移動 (僅限「動畫」對話方塊) 物件移動的距離(單位為像素)。預設值為 72，但沒有上限。移動是線性的，而且沒有關鍵狀態(與 Flash 和 Adobe Director 不同)。

方向 (僅限「動畫」對話方塊) 物件移動的方向(單位為角度，0 至 360°)。您也可以拖曳物件的動畫控點以更改「移動」和「方向」數值。

縮放至 從開始到結束的元件大小變更，以百分比為單位。預設值為 100%，但沒有上限。若要縮放物件從 0% 到 100%，原始物件必須非常小；建議使用向量物件。

不透明度 從開始到結束的淡入或淡出程度。數值範圍從 0 到 100，而預設為 100%。建立淡入 / 淡出需要相同元件的兩個實體，分別用來播放淡入和淡出。

旋轉 從開始到結束的旋轉角度。數值範圍從 0 到 360°。您可以輸入更高的數值，作一個以上的旋轉。預設值為 0°。

順時針和逆時針 物件的旋轉方向，順時針 (CW) 或逆時針 (CCW)。

更改動畫元件屬性

- 1 選取動畫元件。
- 2 選取「修改 > 動畫 > 設定」，開啟「動畫」對話方塊。選取「視窗 > 屬性」以開啟「屬性」檢視窗（如果尚未開啟）。
- 3 更改屬性。
- 4 若您使用的是「動畫」對話方塊，請按一下「確定」接受變更的屬性。

移除動畫

您可以從元件庫刪除動畫元件或者從元件移除動畫，以移除動畫。

從選取的動畫元件中移除動畫

- ❖ 選取「修改 > 動畫 > 移除動畫」。

這個元件會變成圖像元件，而不再是動畫。如果您稍後又將該元件轉換為動畫元件，則會保留先前的動畫設定。

從文件元件庫移除元件

- 1 在「文件元件庫」面板中選取動畫元件。
- 2 將元件拖曳到右下角的垃圾筒圖示。

更改元件的移動或方向

選取的動畫元件會有唯一的邊界方框和動作路徑，代表元件移動的方向。

動作路徑上綠色的點代表起點，紅色點表示終點，而路徑上藍色的點則代表狀態。舉例來說，包含 5 個狀態的元件路徑上會有 1 個綠色點、3 個藍色點和 1 個紅色點。如果物件出現在第 3 個點，則狀態 3 就是目前的狀態。

透過更改路徑的角度，您可以更改動作的方向。



- ❖ 拖曳物件的動畫開始或結束控點到新的位置。按 Shift 拖曳，限制移動的方向為增加 45 度。

更多說明主題

第 192 頁「[設定狀態持續時間](#)」

狀態

如需瞭解頁面概念如何引進 Fireworks 中的歷史，請參閱 Sarthak 在 www.adobe.com/go/learn_fw_simplifyingpagesstates_tw。我們現在所知道的「狀態」在舊版 Fireworks CS4 稱為「影格」。

透過建立狀態來建置動畫，影格的內容會出現在「狀態」面板中。在這個面板中，您可以命名狀態、重新組織狀態、手動設定動畫的時間，以及將物件從一個狀態移動到另一個狀態。

每個狀態也有相關的屬性。藉由設定狀態延遲或隱藏狀態，您就能夠在編輯時查看動畫的外觀。

您可以利用動畫中的圖層來組織作為動畫的景或背景部分的物件。若要讓物件出現在整個動畫中，請將物件放在圖層上，然後使用「圖層」面板來跨狀態共享圖層。跨狀態共享的圖層中的物件，會出現在每個狀態中。如需詳細資訊，請參閱「第 124 頁「共享圖層」」。

狀態與圖層

頁面包含狀態，而狀態包含圖層。一個新頁面只包含一個狀態。您所建立的圖層及所有在這些圖層上的物件只有一個狀態。若要瞭解狀態、頁面及圖層的關係，請參閱 David Hogue 在 www.adobe.com/go/learn_fw_usingpagesstates_tw。

從狀態面板建立狀態時，新狀態的圖層數與上一個狀態相同。但是，這些圖層是空的且不包含上一個狀態的物件。若要跨狀態重製物件，請建立重製狀態而非建立狀態。每個物件實體在重製時都是跨狀態獨立的。

備註：從任何狀態中刪除圖層會將圖層從所有狀態中刪除。

若要跨狀態共享圖層中的物件，請在圖層上按一下右鍵，然後選取「共享圖層至狀態」。如此即可跨狀態共享圖層中的物件，且物件在建立時也可共享至新狀態。而在其他狀態中所有對應圖層上的物件皆會被刪除，並取代成共享圖層的物件。任何在共享圖層中對物件的修改皆會跨狀態反映出來。

狀態與主要頁面

主要頁面的狀態會直接對應到文件中其他頁面的狀態。在一般頁面 A 重製狀態 1 時，會將所有物件從頁面 A 狀態 1 複製至頁面 A 狀態 2，並且共享主要頁面狀態 2。因為主要頁面只有一個狀態，在其他頁面上的狀態 2 則為空白。

如果您在主要頁面中重製狀態 1 以建立狀態 2，則主要頁面上的背景圖層也會重製到主要頁面的狀態 2。主要頁面的狀態 2 可與文件中所有頁面的狀態 2 共享。

簡言之就是，主要頁面的狀態 1 可共享至所有頁面的狀態 1，主要頁面的狀態 2 可共享至所有頁面的狀態 2，以此類推。如果一般頁面的狀態多於主要頁面的狀態，除非在主要頁面上建立這些狀態，否則不會從主要頁面共享至這些狀態。

同時利用按鈕與動畫建立原型 / 示範頁面

包含按鈕與動畫的 Firework 文件大多無法如預期顯示。Fireworks 會假設動畫為整個頁面，而按鈕則假設您只會在該分割之下調換影像。當動畫播放時，會變更頁面上的所有項目（包含按鈕狀態）。

動畫及按鈕必須單獨建立和匯出至網頁中。變換影像按鈕使用 Javascript 顯示不同的狀態，不過來自 Fireworks 的動畫則會匯出為具有獨立性的 GIF 或 SWF。

設定狀態持續時間

狀態延遲指定了目前狀態顯示的長度，單位為百分之一秒。例如，指定 50 會讓狀態顯示半秒，指定 300 則會讓狀態顯示 3 秒。

- 1 選取一個或多個狀態：
 - 若要選取連續範圍的狀態，請按住 Shift 並按一下第一個和最後一個的狀態名稱。
 - 若要選取非連續範圍的狀態，請按住 Control (Windows) 或 Command (Mac OS)，再按每個狀態的名稱。
- 2 請執行下列步驟之一：
 - 從「狀態」面板的「選項」選單中選取「屬性」。
 - 按兩下狀態延遲欄位。
- 3 輸入狀態延遲的數值。

- 按 **Enter** 或在面板外按一下。

在播放時隱藏狀態

隱藏狀態不會在播放時顯示，並且不會匯出。

- 請執行下列步驟之一：
 - 從「狀態」面板的「選項」選單中選取「屬性」。
 - 按兩下狀態延遲欄位。
- 取消選取「匯出時包含」。
- 按 **Enter** 或在面板外按一下。

更改狀態名稱

當您設定動畫時，**Fireworks** 會建立必要的狀態，並在「狀態」面板中將這些狀態顯示為「狀態 1」、「狀態 2」等等。當您在面板中移動狀態時，**Fireworks** 會重新命名每個狀態，以反映新的順序。

給狀態取個有意義的名稱，以方便記錄追蹤。移動已重新命名的狀態對其名稱沒有影響。

- 在「狀態」面板中按兩下名稱。
- 輸入新名稱，然後按 **Enter**。

自訂狀態的名稱


- 選取「檔案 > HTML 設定」。
- 在「HTML 設定」對話框中，選取「文件描述」索引標籤。
- 選取「狀態名稱」選單中的「自訂」。
- 在顯示的對話框中，定義狀態的自訂名稱。

會記住整個工作階段的自訂名稱。由於這是文件特定的設定，因此請按照第一個螢幕快照的指示來選取「自訂」。

操作狀態

您可以在「狀態」面板中增加、複製、刪除和更改狀態的順序。

增加新的狀態

- ❖ 按一下「狀態」面板底部的「新增 / 重製狀態」按鈕 。

增加狀態至連續畫面中

- 從「狀態」面板的「選項」選單中選取「增加狀態」。
- 輸入要增加的狀態數目。
- 選取要插入狀態的位置，然後按一下「確定」。

複製狀態

- ❖ 拖曳現有的狀態到「狀態」面板底部的「新增 / 重製狀態」按鈕上。

複製選取的狀態並將它放置於連續畫面中

如果您希望物件能夠在動畫的另一部分再次出現，重製狀態便非常有用。

- 1 從「狀態」面板的「選項」選單中選取「重製狀態」。
- 2 輸入要建立的選定狀態重製份數、指定要插入重製狀態的位置，再按一下「確定」。

重新排序狀態


- ❖ 將狀態逐一拖曳到清單中的新位置。

反轉狀態順序

您可以反轉所有狀態或選取範圍的順序。

- 1 選取「命令 > 文件 > 反轉狀態」。
- 2 請執行下列步驟之一：
 - 選取「全部狀態」以將開始到結束的狀態順序反轉。
 - 選取「狀態範圍」，然後選擇開始狀態及結束狀態以反轉某範圍狀態的順序。
- 3 按一下「確定」。

刪除選取的狀態


- ❖ 請執行下列步驟之一：
 - 按一下「狀態」面板中的「刪除狀態」按鈕 。
 - 將狀態拖曳到「刪除狀態」按鈕上。
 - 從「狀態」面板的「選項」選單中選取「刪除狀態」。

在「狀態」面板中移動選取的物件

您可以使用「狀態」面板將物件移動至不同的狀態。只在單一狀態中出現的物件，在動畫播放時會消失；您可以讓它們在不同的時間點消失或出現。

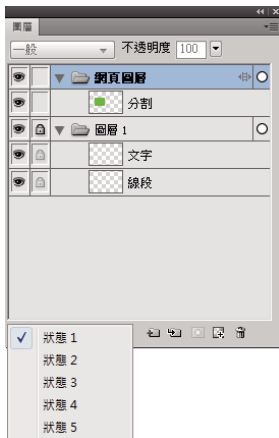
在「狀態」面板中，狀態延遲時間右方的小圓圈代表該狀態中的物件狀態。

- 1 在畫布上選取您想要在另一個狀態中顯示的物件。
- 2 在「狀態」面板中，將選取範圍指示器（狀態延遲時間右側的黑色小圓圈）拖曳到新的狀態。

 若要將選取的物件複製到另一個狀態中，請按住 Alt (Windows) 或按住 Option (Mac OS) 拖曳選取物件。

檢視某狀態的物件

- ❖ 從「圖層」面板底部的「狀態」彈出式選單中選取狀態。



所有選取狀態中的物件都會列於「圖層」面板，並顯示在畫布上。

關於描圖紙

描圖紙這種技術可讓您檢視目前選取狀態前後的狀態內容。如此您就可以流暢地處理物件的動畫，而不需反覆移動檢視狀態。

當您開啟描圖紙時，前面狀態和後續狀態中的物件會是灰色的，讓您能夠分辨出目前狀態中的物件。

依照預設會啟動「編輯多重狀態」，讓您可選取並編輯其他狀態中的灰色物件，而不需離開目前的狀態。使用「選取後方物件」工具，依先後順序選取狀態中的物件。

您可以按一下「描圖紙」按鈕並選擇顯示選項，調整目前狀態之前和之後的可見狀態數目。「自訂」選項可讓您指定狀態數目以及控制不透明度。使用「編輯多重狀態」選項可以選取並編輯所有可見的物件。取消選取則表示僅在目前頁面中編輯。


補間動畫

在 Fireworks 中，補間動畫是一種手動程序，它會混合相同元件的兩個或以上的實體，以插入的屬性建立中間實體。使用補間動畫來建立物件較複雜的移動，包括畫布上的物件，以及在每個動畫狀態中更改「即時濾鏡」的物件。例如，您可以產生物件的補間動畫，讓它沿著線性路徑移動。

備註：在多數情況下，使用動畫元件對補間動畫而言是較適宜的。如需詳細資訊，請參閱「第 189 頁 [關於動畫元件](#)」。

實體補間動畫

- 1 選取畫布上相同圖像元件的兩個或以上的實體。請勿選取不同元件的實體。
- 2 選取「修改 > 元件 > 實體補間動畫」。
- 3 在「實體補間動畫」對話方塊中輸入要在原始實體之間插入的補間動畫步驟數目。
- 4 若要分散補間動畫物件到獨立的狀態，請選取「分散至狀態」，並按一下「確定」。

您可以稍後再選取所有實體，並在「狀態」面板中按一下「分散至狀態」按鈕  以執行這項操作。

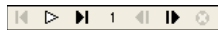
預覽動畫

您可以在處理動畫時預覽，以檢查其進展。您也可以最佳化後再預覽動畫，以查看動畫在網頁瀏覽器中的顯示情形。不建議使用 2 欄式或 4 欄式檢視來預覽動畫。

備註：加到主要頁面的動畫不會顯示出來。將動畫加到子頁面並對所有頁面進行共享。

在工作區域中預覽動畫

❖ 使用「文件」視窗底部的狀態控制項。



狀態控制項

- 若要設定每個狀態要出現在「文件」視窗的長度，請在「狀態」面板中輸入狀態延遲設定。
- 不包含在匯出中的隱藏狀態不會在預覽時出現。(請參閱「第 193 頁」[「在播放時隱藏狀態」](#)。)
- 在「原始」檢視中預覽動畫會顯示全解析度的來源圖像，而不是匯出檔案使用的最佳化預覽。

在預覽檢視中預覽動畫

- 1 按一下「文件」視窗左上角的「預覽」按鈕。
- 2 使用狀態控制項。

在網頁瀏覽器中預覽動畫

❖ 選取「檔案 > 在瀏覽器中預覽」，並從子選單中選取瀏覽器。

備註：若要在預覽動畫時查看動作，請在「最佳化」面板中選取「GIF 動畫」作為「匯出檔案格式」，即使您想要以 SWF 檔案或 Fireworks PNG 檔案格式將動畫匯入 Flash，也必須選取這個選項。

最佳化動畫


設定組成動畫的元件和狀態之後，請最佳化動畫，讓動畫容易載入並可流暢播放。



在您建立和最佳化動畫之後，就可以開始匯出。如需詳細資訊，請參閱「第 219 頁」[「匯出動畫」](#)。

設定動畫重複播放

透過讓動畫一再重複，「重複」可使建立動畫所需的狀態數目減到最少。

- 1 選取「視窗 > 狀態」以顯示「狀態」面板。
- 2 按下面板底部的「動畫 GIF 重複」按鈕 。
- 3 選取動畫在第一次播放後要重複的次數。

例如，如果您選取 4，動畫總共會播放五次。選擇「反覆」則會使動畫不斷重複。

選取最佳化面板中的設定

「最佳化」可以將檔案壓縮為最小套件，縮短網路下載時間。如需最佳化選項的詳細資訊，請參閱「第 210 頁「最佳化 GIF、PNG、TIFF、BMP 和 PICT 檔案」」。

- 1 選取「視窗 > 最佳化」。
- 2 在「最佳化」面板中選取匯出檔案格式。
- 3 設定「色盤」和「透色」選項。
- 4 從「最佳化」面板中的「透明度」彈出式選單中，選取「索引色透明」或「Alpha 透明度」。
- 5 使用「最佳化」面板中的透明度工具選取要作為透明色的顏色。
- 6 在「狀態」面板中設定狀態延遲。

處理現有的動畫

您可以將 GIF 匯入 Fireworks 檔案或以新檔案的形式開啟這個 GIF，藉以使用現有的 GIF 動畫。

匯入 GIF 動畫時，Fireworks 會將它轉換為動畫元件並放置於目前選取的狀態中。如果此動畫的狀態數目大於目前影片的狀態數目，您可以選擇自動增加更多狀態。

匯入的 GIF 會採用目前文件的狀態延遲設定。由於匯入的檔案是動畫元件，您可以將其他動作套用到這個檔案上。舉例來說，可以匯入人物走動的動畫，然後再套用方向和動作屬性，讓這個人物在畫面中走動。

在 Fireworks 中開啟 GIF 動畫時，會建立新檔案，而 GIF 中的每個狀態都會放置在不同的狀態中。雖然 GIF 不是動畫元件，但是它可以保留來自原始檔案的所有狀態延遲設定。

加到主要頁面的動畫不會顯示出來。將動畫加到某個子頁面並對所有頁面進行共享。

匯入檔案後，請將檔案的格式設定為「GIF 動畫」，以便從 Fireworks 匯出動作。

匯入 GIF 動畫

- 1 選取「檔案 > 匯入」。
- 2 指定檔案，然後按「開啟」。
- 3 按一下並將檔案拖曳至畫布上。

開啟 GIF 動畫

- ❖ 選取「檔案 > 開啟舊檔」，並找出 GIF 檔案。

使用多個檔案做為一個動畫

Fireworks 可以依據一組影像檔案建立動畫。例如，您可以根據數個現有圖像來建立橫幅廣告。

- 1 選取「檔案 > 開啟舊檔」。
- 2 按住 Shift 並按一下檔案，以選取多個檔案。
- 3 選取「以動畫開啟」，然後按一下「確定」。

Fireworks 便會在新的單一文件中開啟這些檔案，依您選取的先後順序，將每個檔案放置在不同的狀態中。

建立扭曲和淡化動畫

您可以使用「扭曲和淡化」命令來建立多個物件實體，使其沿著扭曲路徑淡入和淡出。建立第一個物件之後，會根據您在「扭曲和淡化」對話框中所設定的選項，自動建立之後的實體。您也可以使用對話框中的選項來製作已建立物件的動畫，並將動畫儲存為 GIF 檔案。

- 1 在畫布上建立或放置物件。例如，繪製一個圓形，或是將影像放置在畫布上。
- 2 選取「命令 > 創造性 > 扭曲和淡化」。
- 3 在「扭曲和淡化」對話框中，根據您的偏好設定設定參數。在對話框中操作各種選項以自訂效果。定位對話框，並依照您所設定的變更進行預覽。

步驟 已建立物件的實體數目。

不透明度 已建立物件的不透明度。

方向 根據第一個物件建立連續物件的方向。

後面的步驟 每個物件都會移到集合中下一個物件的後面。

動畫 如果您要為已建立的物件集製作動畫，請選取此選項。

模糊 在此欄位中增加價值時，模糊效果會從最後建立的物件開始套用至第一個物件。

色相微調 變更值可更改已建立物件的顏色。

間距 增加價值可增加已建立物件之間的間距。

旋轉 連續物件的旋轉程度。

方向 後隨物件對齊第一個物件的角度。

縮放 後隨物件相對於第一個物件的縮放比例。

不透明度 後隨物件相對於第一個物件的不透明度。

隨機化 如果您要實驗一組由系統選擇的隨機值，請按一下「隨機化」。

快速變換 將變量新增至您已選取的選項。您設定的值會決定變量。

預設 選取最符合您需求的預設。最好能從預設開始，並根據您的需求設定各種選項。您也可以選取「預設」以使用預設的偏好設定集，或選取「上次使用時間」來使用之前的偏好設定集。

預覽 在對話框中設定選項後，若要檢視對物件的變更，請選取預覽。

備註： 如果您已選取「動畫」選項，則按一下「確定」按鈕，圖像即會從工作區消失。

- 4 在「屬性」對話框中，從格式選項選單選取「GIF 動畫接近網頁 128 色」。
- 5 按 F12 可在瀏覽器中預覽動畫。

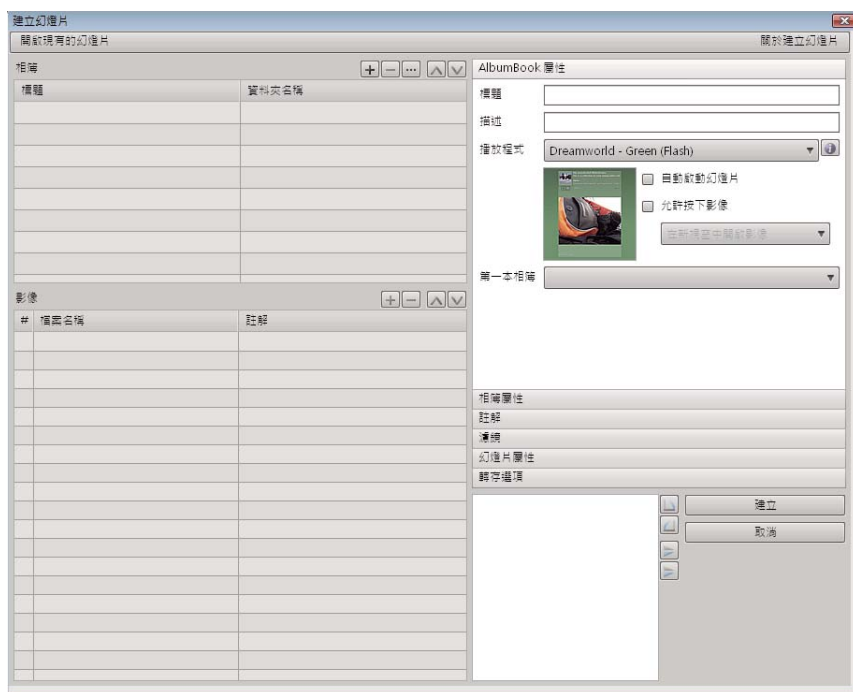
備註： 您可以使用將物件解散群組的相同方式，將建立的物件解散群組。

第 16 章 建立幻燈片

建置並排列幻燈片

若要建立以 Adobe® Flash® 或 HTML/SPRY 為基礎的幻燈片，請使用「建立幻燈片」視窗來選取含有影像的資料夾，以及新增幻燈片選項。您可以新增或刪除影像，或將多個相簿加入到一個幻燈片中，即可編輯幻燈片。

如果您是 Flash 設計師或開發人員，也可在 Flash 中建立自訂的相簿播放程式，以顯示「Adobe Fireworks® 相簿製作程式」的 XML 輸出。



建立幻燈片

- 1 選取「命令 > 建立幻燈片」。
- 2 按一下「相簿」旁的「新增相簿」按鈕 (加號)。
- 3 選擇要包含在幻燈片裡的影像檔案，然後按一下「確定」。
- 4 填入 AlbumBook 屬性和相簿屬性。
- 5 選擇右方的各個面板以設定幻燈片屬性。
- 6 在「匯出選項」面板中選擇完成幻燈片的位置。
- 7 完成所有幻燈片設定後，按一下「建立」。
- 8 (選擇性) 若要在瀏覽器中顯示幻燈片，請選取「在瀏覽器中啟動幻燈片」選項，然後按一下「完成」。

開啟現有的幻燈片

- 1 選取「命令 > 建立幻燈片」。

- 2 在「建立幻燈片」視窗中，按一下「開啟現有的幻燈片」或按一下「相簿」旁的「瀏覽」按鈕 (...)。
- 3 瀏覽至包含現有幻燈片 XML 檔案的資料夾，並按一下「開啟」。

刪除相簿

- 1 開啟現有的幻燈片。
- 2 選取「相簿」清單中的某個相簿，然後按一下「相簿」旁的「刪除選取的相簿」按鈕 (減號)。

排列相簿

- 1 開啟現有的幻燈片。
- 2 選取「相簿」清單中的相簿。
 - 若要新增影像，請按一下「影像」旁的「新增影像」按鈕 (加號)。然後按一下「瀏覽」按鈕 (...)，並選取一或多個影像。
 - 若要更改影像的順序，請選取影像，然後按一下影像清單頂端的箭頭按鈕來移動它。

自訂幻燈片

按一下「建立幻燈片」視窗右側的每個屬性面板，可顯示面板並自訂屬性。

AlbumBook 屬性面板

AlbumBook 屬性會套用至 AlbumBook (可包含多個相簿)。

標題 可包含空白，例如「My Journey」。

說明 輸入說明。

播放程式 選取類型。

資訊圖示 (在播放程式旁) 按一下可看到有關該播放程式的額外資訊，包括選取的播放程式類型所支援的相簿和 AlbumBook 屬性。

自動啟動幻燈片 開啟播放程式時啟動幻燈片。

允許按下影像 允許使用者按一下影像並以新的瀏覽器視窗開啟影像以及儲存影像、以新索引標籤檢視影像，或以全尺寸檢視影像。

相簿屬性面板

相簿屬性僅套用至個別選取的相簿。

說明 輸入相簿的說明。

縮圖 選取作為幻燈片中縮圖預覽的影像。

背景 選取並縮放幻燈片的自訂背景影像。

註解面板

使用「註解」選項自訂幻燈片影像註解。

套用到所有相簿 將註解選項套用到 AlbumBook 中的所有相簿。

沒有更改 保留現有的註解。

清除所有註解 清除相簿的所有註解。

使用檔案名稱 使用影像的檔案名稱做為註解。

包含副檔名 如果您選擇將檔案名稱當作註解，便會包含檔案副檔名。

插入文字 使用特定的文字做為每個影像的註解。

取代註解 對所有影像套用您插入的文字。

濾鏡面板

您可以只將濾鏡套用至新相簿上。若要將指定的濾鏡套用到 AlbumBook 中的所有相簿，請選取「套用到所有相簿」。

幻燈片屬性面板

幻燈片屬性面板會套用至目前選取的幻燈片。

套用到所有相簿 將指定的選項套用到 AlbumBook 中的所有相簿。

間隔 每個影像之間的秒數。

使用切換效果 選取影像間的指定切換效果。

第一個影像 設定相簿中的第一個影像。這是相簿中的影像序號。

顯示順序 選擇依序或隨機顯示影像。

匯出選項面板

使用這些選項以設定匯出影像。

匯出影像 以指定的設定匯出全尺寸影像和縮圖影像。取消選取則只匯出 XML 檔案。

產生 XML 為幻燈片影像和目錄產生 slideshow.xml 檔案。取消選取則只匯出影像。

XML 格式 選取要在「建立幻燈片」時匯出的 XML 格式，如果您選取「產生 XML」時則為 Adobe Media Gallery。

匯出路徑 匯出或產生幻燈片及相關檔案的位置。

寬度與高度 匯出的全尺寸影像其寬度和高度。縮放影像保留其原始長寬比。

匯出縮圖 匯出縮圖以及全尺寸的影像。

寬度與高度 匯出的縮圖影像其寬度和高度。

影像品質 指定所匯出全尺寸影像和縮圖影像的輸出品質。設定為 100 表示最佳可能品質。

放大影像以符合 如有需要，可放大影像以符合指定的匯出大小。

建立自訂的 Fireworks 相簿播放程式

您可以建立自訂的播放程式來使用「建立幻燈片」命令。此外，預設幻燈片播放程式的來源檔案隨附於軟體中，讓您能夠修改或建立播放程式的面板。

- 1 同時發行 SWF 和 (若可用) HTML 檔案 (副檔名為 .htm 或 .html)。
- 2 將 SWF 的副檔名更改為不是 .swf 的副檔名。

備註：在 Mac OS 上，只是在 Finder 中的 SWF 檔案重新命名可能沒有用 (除非您已設定「顯示檔案副檔名」選項)。您必須使用檔案的屬性對話方塊，在「名稱與副檔名」中將檔案重新命名。

- 3 在 SWF 檔案的相同資料夾中，建立具有下列格式的 XML 檔案：

```
<?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>
```

備註：如果您有同一個基本播放程式的多個版本，您可以使用 XML 將這些版本列出 (如先前所示)。

- 4 對於每個 Player 節點，請在 File 節點中輸入來源和目標檔案名稱。
- 5 (選擇性) 若要提供播放程式的額外資訊，請加入 Info 節點，該節點需有包含檔案名稱的 src 屬性。info 檔案必須包含 HTML 文字。如果檔案包含簡單的非 HTML 文字，則會先移除換行字元、換行符號和定位點，再顯示文字。
- 6 建立或編輯 MXI 檔案，讓重新命名後的 SWF 和 HTML 放置在 Configurations/Commands/Players 資料夾中。

備註：若要讓「在瀏覽器中啟動幻燈片」選項能在程序結束時作用，SWF 和 HTML 檔案的名稱必須相同。

產生的 XML 檔案結構如下：

```
<AlbumBook... >
  <Album ... >
    <Slide ... />
    <Slide ... />
    <Slide ... />
  </Album>
  <Album ... >
    <Slide ... />
    <Slide ... />
    <Slide ... />
  </Album>
</AlbumBook>
```

節點定義

AlbumBook 節點

ver 產生 XML 檔案的「建立幻燈片」命令版本。

title 幻燈片的主標題。

description 整個幻燈片的說明。

firstAlbum 您要顯示之第一個相簿的以零為基準索引。

width 幻燈片的寬度。

height 幻燈片的高度。

showThumbnails 是否顯示縮圖。或是否匯出縮圖。

thumbWidth 縮圖的寬度。

thumbHeight 縮圖的高度。

autoStart 自動啟動幻燈片。

allowClick 是否允許使用者按一下影像。

clickAction 按一下影像後所執行的動作 (以新視窗、新索引標籤開啟影像, 或讓播放程式決定)。

Album 節點

title 此特定相簿的標題。

description 相簿的說明。

path 包含此相簿中影像的資料夾名稱。縮圖會匯出至路徑內的 **Thumbs** 資料夾。

hasThumb 有縮圖。

thumbSrc 相簿縮圖影像。

hasBg 有背景影像。

bgSrc 相簿背景影像。

bgScale 縮放相簿背景的方法。

interval 此相簿的幻燈片間隔, 以秒數計算。

useTransition 切換影像時使用切換效果。

transType 此相簿的幻燈片切換效果。

transTime 切換時間。

firstImage 所顯示第一個影像的以零為基準索引。

dispSequence 顯示影像的順序 (依序或隨機)。

Slide 節點

src 此幻燈片的影像檔案名稱。

caption 與此幻燈片關聯的註解。

width 幻燈片的寬度。

height 幻燈片的高度。

thumbWidth 幻燈片縮圖的寬度。

thumbHeight 幻燈片縮圖的高度。

第 17 章 最佳化與匯出

從 Adobe® Fireworks® 匯出圖像的程序包含兩個步驟。在匯出之前，您必須先最佳化圖像，也就是選取能夠讓圖像儘可能好看的選項，同時限制檔案大小，以便圖像的下載速度儘可能的快。

若要跟隨指引來完成最佳化和匯出程序，請使用「匯出精靈」。這個精靈會建議一些設定，並顯示「影像預覽」幫助您進行最佳化。「影像預覽」也可以在精靈外單獨使用。

若要更能夠掌控整個程序，請使用工作區工具，例如「最佳化」面板、文件視窗中的預覽按鈕，以及「匯出」對話方塊。

在某些狀況下，您可以儲存圖像而不進行匯出。如需詳細資訊，請參閱「第 10 頁」[「以其他格式儲存文件」](#)。

使用匯出精靈

「匯出精靈」會指引您逐步完成最佳化和匯出程序。

- 1 選取「檔案 > 匯出精靈」。
- 2 回答出現的任何問題，然後按一下每個面板中的「繼續」。



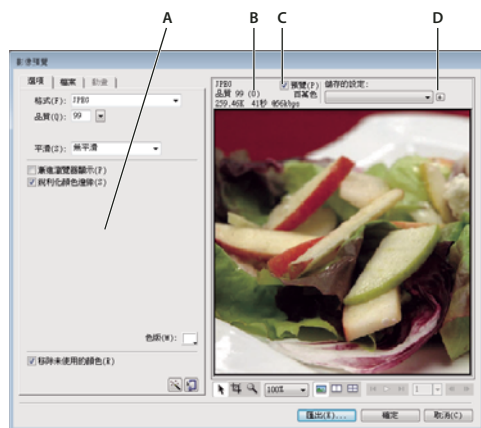
選取第一個面板中的「匯出檔案的目標大小」，以最佳化為最大檔案大小。

- 3 按下精靈視窗內「分析結果」視窗的「結束」。
「影像預覽」便會開啟，以顯示建議的匯出選項。

使用影像預覽

您可以透過「匯出精靈」或從「檔案」選單（「檔案 > 影像預覽」）開啟「影像預覽」。

預覽區域會依照完全吻合確實匯出時的外觀顯示文件或圖像，並且會預估使用目前匯出設定的檔案大小和下載時間。




A. 選取匯出的已儲存選項組合 B. 檔案大小和下載時間預估 C. 預覽已選擇的匯出設定 D. 儲存作用檢視中的匯出設定

匯出 GIF 動畫或 JavaScript 變換影像時，預估檔案大小就代表所有狀態的大小總和。


備註：若要增加「影像預覽」的重繪速度，請取消選取「預覽」。若要在更改設定時停止預覽區域的重繪，請按 Esc。

操控預覽區域


縮放影像

❖ 按一下「縮放」按鈕 ，然後在預覽中按一下以放大預覽。在預覽中按住 **Alt** 並按一下 (Windows) 或按住 **Option** 並按一下 (Mac OS) 這個按鈕，即可縮小預覽。

移動檢視影像

- ❖ 請執行下列其中一項：
 - 按一下這個對話方塊底部的「指標」按鈕 ，然後於預覽中拖曳。
 - 當「縮放」指標作用時，按住空格鍵並在預覽中拖曳。

切割預覽區域以比較設定


❖ 按一下切割檢視按鈕 。

每個預覽視窗都能顯示使用不同匯出設定的圖像的預覽。

備註：當您於多個檢視開啟時縮放或移動檢視，所有檢視都會同時縮放和移動檢視。

設定影像預覽選項

依據目標檔案大小最佳化影像

- 1 按一下「選項」索引標籤。
- 2 按一下「最佳化大小精靈」按鈕 。
- 3 以 KB (千位元組) 為單位輸入檔案大小，並按一下「確定」。

「最佳化大小精靈」使用這些方法嘗試符合要求的檔案大小：

- 調整 JPEG 品質
- 修改 JPEG 平滑
- 變更 8 位元影像的顏色數目
- 更改 8 位元影像的遞色設定
- 啟動或停用最佳化設定

設定匯出的影像尺寸

- 1 按一下「檔案」索引標籤。
- 2 指定比例百分比或輸入寬度和高度，以像素為單位。選擇「等比例」，依比例縮放寬度和高度。



只定義影像的一部分以供匯出

- 1 按一下「檔案」索引標籤。
- 2 選取「匯出區域」，然後進行下列其中一項步驟：
 - 拖曳預覽外圍出現的點狀線邊框，直到它包含整個匯出區域。(在預覽內拖曳以移動隱藏區域到檢視)。
 - 輸入匯出區域邊界的像素座標。

選取動畫設定

- 1 按一下「動畫」索引標籤。
 - 若要顯示單一狀態，請從對話方塊左邊的清單中選取狀態。您也可以使用對話方塊右下區域中的狀態控制項。
 - 若要播放動畫，請按一下這個對話方塊右下區域的「播放 / 停止」控制項。
- 2 若要指定狀態的處置方法，請從清單中選取狀態，按一下垃圾筒圖示，然後選取下列其中一個選項：

「未指定」會自動決定目前狀態的處置方法，若下一個狀態包含圖層透明度則放棄目前的狀態。就大部分的動畫而言，這個預設的自動選項可產生最佳的視覺結果和最小的檔案大小。

無 會在下一個狀態增加至顯示時保留目前的狀態。目前狀態 (和前面的狀態) 可能會穿透下一個狀態的透明區域顯示出來。請使用瀏覽器查看使用此選項的動畫精確預覽。

復原至背景 會放棄目前的狀態並暫時用網頁的背景取代它。一次只會出現一個狀態。如果動畫物件會在透明背景上方移動，請選擇這個選項。

復原至上一個 放棄目前的狀態並暫時用上一個狀態取代它。如果動畫物件會在不透明背景上方移動，請選擇這個選項。
- 3 若要設定狀態延遲，請選取清單中的狀態，然後在「狀態延遲」方塊中輸入單位為百分之一秒的延遲時間。
- 4 若要設定動畫重複播放，請按一下「重複」按鈕，並從彈出式選單中選取重複次數。
- 5 若要裁切每個狀態，只輸出狀態之間不同的影像區域，請選取「裁切每個狀態」。這個選項可縮小檔案大小。
- 6 若要只輸出狀態之間有所變更的像素，請選取「儲存狀態之間的差異」。這個選項可縮小檔案大小。

使用「影像預覽」匯出

- 1 選取「檔案 > 影像預覽」。
- 2 選取每個索引標籤上的選項。
- 3 按一下「匯出」。
- 4 在「匯出」對話方塊中，輸入檔案的名稱，選取目標，設定其他選項，然後按一下「儲存檔案」。

在工作區中最佳化

Fireworks 在工作區中提供最佳化和匯出功能，讓您更能掌控檔案匯出的方式。您可以使用預設最佳化選項，也可以選取特定的選項 (如檔案類型和顏色面板) 來自訂最佳化。

「最佳化」面板包含用於最佳化的關鍵控制項，以及一個用色表 (若為 8 位元檔案格式)，它可以顯示目前匯出顏色面板中的顏色。這個面板會顯示與作用中選取範圍 (分割或整個文件) 有關的設定。

文件視窗中的預覽按鈕會依照目前的最佳化設定匯出後的外觀顯示圖像。

您可以使用同樣方式最佳化整份文件，或者選取個別的分割或 JPEG 的選取區域，並個別指定不同的最佳化設定。

最佳化個別分割

當選取分割時，「屬性」檢視窗會提供「分割匯出設定」彈出式選單，由此您可以選取預設的（已儲存的）最佳化設定。

- 1 按一下分割將其選取。按住 **Shift** 並按一下以選取多個分割。
- 2 在「最佳化」面板中選取選項。

預覽和比較最佳化設定

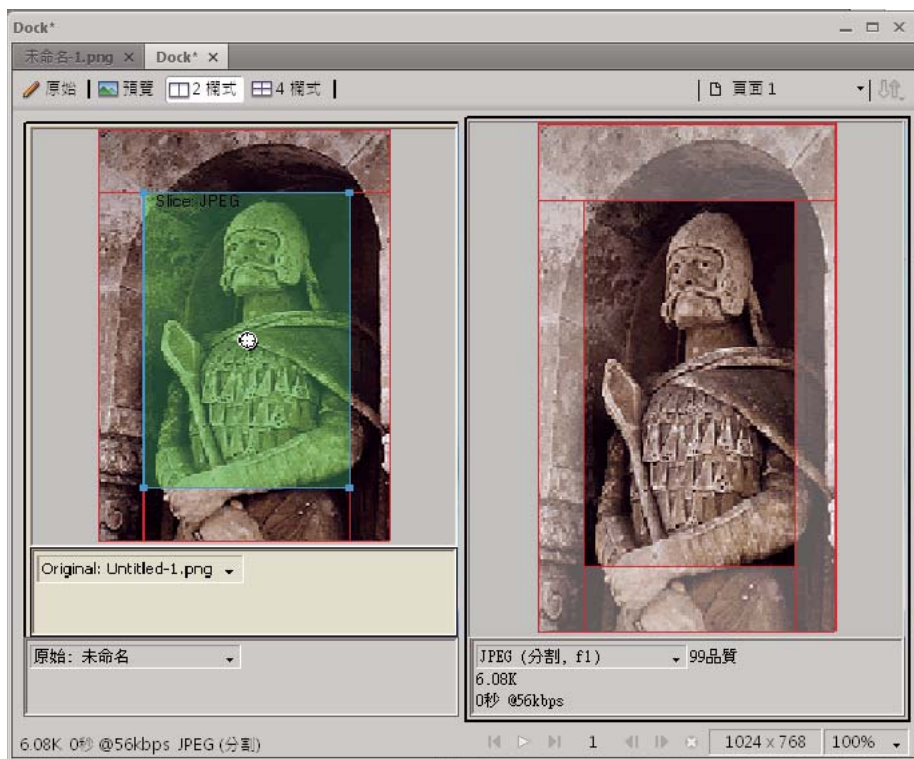
使用文件預覽按鈕，會依照圖像根據最佳化設定呈現於網頁瀏覽器的外觀顯示此圖像。您可以預覽變換影像、導覽行為及動畫。



「原始」按鈕和文件預覽按鈕

預覽會顯示大小總和、預估下載時間，以及文件的檔案格式。預估下載時間是以 56K 數據機下載所有分割和狀態所花費的平均時間量。「2 欄式」和「4 欄式」檢視會顯示其他依據選取檔案類型而變化的資訊。


您可以在檢視預覽的同時最佳化整份文件或選取的分割。分割標示區協助您區分目前最佳化的分割與文件中其他分割。



當分割標示區開啟時，未最佳化的分割會是灰色的。

根據目前最佳化的設定預覽圖像

- ❖ 按一下文件視窗左上角的「預覽」按鈕。

備註：按一下「工具」面板中的「隱藏分割」，在預覽時隱藏分割和分割導引線。

使用不同最佳化的設定比較檢視

- 1 按一下文件視窗左上角的「2 欄式」或「4 欄式」按鈕。
- 2 按一下其中一個切割檢視預覽。
- 3 在「最佳化」面板中輸入設定。
- 4 選取其他預覽並為每個預覽指定不同的最佳化設定。

當您選取的是「2 欄式」或「4 欄式」檢視時，第一個分割檢視畫面會顯示原始的 Fireworks PNG 文件，以便讓您能夠將它與最佳化的版本比較。您可以在這個檢視和另一個最佳化版本間做切換。

在「2 欄式」或「4 欄式」模式中從最佳化檢視切換至原始檢視

- 1 選取最佳化檢視。
- 2 從預覽視窗底部的「預覽」彈出式選單中，選取「原始 (沒有預覽)」。

在「2 欄式」或「4 欄式」模式中從原始檢視切換至最佳化檢視

- 1 選取包含原始的檢視。
- 2 從「預覽」彈出式選單中選取「影像預覽」。

隱藏或顯示分割標示區

- ❖ 選取「檢視 > 分割標示區」。

使用預設選項最佳化

選擇「視窗 > 最佳化」以開啟「最佳化」面板。當您選擇預設選項時，系統會幫您設定「最佳化」面板中的其餘選項。

- ❖ 從「屬性」檢視窗或「最佳化」面板的「設定」彈出式選單選取預設選項。

GIF 網頁 216 色 強制所有顏色都變成網頁安全色。顏色面板最多可包含 216 色。

GIF 接近網頁 256 色 會將顏色轉換為其最接近的網頁安全色。顏色面板最多可包含 256 色。

GIF 接近網頁 128 色 會將顏色轉換為其最接近的網頁安全色。顏色面板最多可包含 128 色。

GIF 最適 256 色 只包含圖像中實際使用的顏色。顏色面板最多可包含 256 色。

JPEG - 品質較高 將品質設定為 80，將平滑化設定為 0，會產生高品質但檔案較大的圖像。

JPEG - 檔案較小 將品質設定為 60，將平滑化設定為 2，可以將圖形的大小縮減為「較高品質 JPEG」的一半以下，但是品質較低。

GIF 動畫接近網頁 128 色 會設定檔案格式為「GIF 動畫」，並轉換顏色為其最接近的網頁安全色。顏色面板最多可包含 128 色。

選擇檔案類型

自訂最佳化，方法為從「最佳化」面板的「匯出檔案格式」彈出式選單中選取特定的檔案類型，然後設定格式專屬的選項，例如色階、遞色和品質。您可以將設定另存為新預設。

GIF 圖形互換檔案格式 (GIF) 是一種廣受歡迎的網頁圖像格式，為卡通、標誌、包含透明區域的影像以及動畫的理想選擇。具有完整顏色區域的影像在匯出為 GIF 檔案時可獲致最佳的壓縮效果。GIF 檔案最多可包含 256 色。

JPEG 由 Joint Photographic Experts Group 製作，專為相片或高彩的影像而設計。JPEG 支援數百萬種顏色 (24 位元)。JPEG 格式最適合用於掃描的相片、使用材質的影像、使用漸層顏色轉換的影像，以及任何需要 256 色以上的影像。

PNG 可攜式網路圖像 (PNG) 是可以多用途的網頁圖像格式，可支援最高 32 位元顏色，包含透明度或 Alpha 色版，也可以是漸進式的。不過，並不是所有網頁瀏覽器都能檢視 PNG 影像。雖然 PNG 是 Fireworks 的原生檔案格式，但是 Fireworks PNG 檔案包含其他應用程式專屬的資訊，這個資訊不會儲存在匯出的 PNG 檔案或在其他應用程式建立的檔案。

WBMP 無線點陣圖 (WBMP) 是專為行動通訊裝置如行動電話和 PDA 等設計的圖像格式。這種格式用於無線通訊協定 (WAP) 網頁。由於 WBMP 是 1 位元的格式，因此只有兩種顏色是可見的：黑色和白色。

TIFF 標記影像檔案格式 (TIFF) 是用來儲存點陣圖影像的圖像格式。TIFF 檔案最常用於列印出版。許多的多媒體應用程式也接受匯入的 TIFF 檔案。

BMP Microsoft Windows 圖像檔案格式。許多應用程式都能匯入 BMP 影像。

PICT 由 Apple Computer 製作，是 Macintosh 作業系統上最常用的檔案格式。大多數 Mac 應用程式都能匯入 PICT 影像。

更多說明主題

第 210 頁 [「最佳化 GIF、PNG、TIFF、BMP 和 PICT 檔案」](#)

第 215 頁 [「最佳化 JPEG」](#)

儲存和重複使用最佳化設定

Fireworks 會在執行下列任何動作之後，記憶您所使用的最後最佳化設定：

- 「檔案 > 儲存檔案」
- 「檔案 > 另存新檔」
- 「檔案 > 匯出」

Fireworks 會在之後將這些設定套用至新的文件。

備註：新的分割會從父文件取得預設的最佳化設定。

您也可以儲存自訂最佳化設定，以便日後用於最佳化或批次處理。下列資訊匯儲存在自訂預設最佳化中：

- 「最佳化」面板中的設定和用色表
- 在「狀態」面板中選擇的狀態延遲設定（只適用於動畫）

將最佳化設定儲存為預設

儲存的最佳化設定會出現在「最佳化」面板中「設定」彈出式選單底部以及「屬性」檢視窗，預設檔案會儲存於您的使用者專屬 Fireworks 組態資料夾中的 Export Settings 資料夾。如需關於這個資料夾位置的資訊，請參閱「第 270 頁 [「關於使用者組態檔」](#)」。

- 1 從「最佳化」面板的「選項」選單中，選取「儲存設定」。
- 2 輸入最佳化預設的名稱，然後按一下「確定」。

與另一位 Fireworks 使用者共享儲存的最佳化設定

❖ 將儲存的最佳化設定檔案從 Export Settings 資料夾複製到另一部電腦的相同資料夾。

備註：Export Settings 資料夾的位置會因不同的作業系統而不同。

刪除自訂預設最佳化

您無法刪除 Fireworks 的預設最佳化設定。

- 1 在「最佳化」面板的「儲存的設定」彈出式選單中，選取最佳化設定。
- 2 從「最佳化」面板的「選項」選單中，選取「刪除設定」。

最佳化 GIF、PNG、TIFF、BMP 和 PICT 檔案

Fireworks 中的每個圖像檔案格式都有一組最佳化選項。8 位元的檔案類型 (例如 GIF、PNG 8、TIFF 8、BMP 8 和 PICT 8) 可以提供最多的最佳化控制。



若是連續色調的網頁圖像 (例如相片)，請使用 24 位元格式 (例如 JPEG)。(請參閱「第 215 頁「最佳化 JPEG」」。)

Fireworks 中所有 8 位元圖像檔案格式的最佳化設定都相似。若是網頁檔案格式 (例如 GIF 和 PNG)，您可以指定壓縮量。在嘗試過不同的最佳化設定後，可以利用「2 欄式」和「4 欄式」按鈕來測試和比較圖像的外觀和預估檔案大小。

選擇顏色面板

所有的 8 位元影像都包含高達 256 個可用顏色的顏色面板。影像只會使用這些顏色，但是不一定全部都會用到。

❖ 從「最佳化」面板的「索引色盤」彈出式選單中，選取下列其中一個選項：

最適化 由文件中實際顏色取得的自訂色盤。最常產生最高品質的影像。

網頁最適化 最適化色盤，它提供的顏色都已轉換為最接近的網頁安全色。網頁安全色就是來自於「網頁 216 色」色盤的顏色。

網頁 216 色 Windows 和 Mac OS 電腦最常見的 216 色色盤。這個色盤通常稱為網頁安全或瀏覽器安全色盤，因為當您在 8 位元顯示器檢視時，它能夠在多種網頁瀏覽器中的任何一種平台產生相當一致的結果。

完全符合 包含完全符合影像中使用的顏色。只有包含 256 或更少顏色的影像才能使用「完全符合」色盤。否則，色盤會切換成「最適化」色盤。

Windows 和 Mac OS 各包含 256 色，分別由 Windows 或 Mac OS 平台的標準定義。

灰階 具有 256 階或以下灰色陰影的色盤。選擇這個色盤會將影像轉換為灰階。

黑白 僅由黑白兩色組成的雙色顏色面板。

色彩一致 根據 RGB 像素數值計算的數學運算式色盤。

自訂 經過修改或從外部色盤 (ACT 檔案) 或 GIF 檔案載入的色盤。

您可以使用「最佳化」面板中的用色表，最佳化及自訂顏色面板。

匯入自訂色盤

1 請執行下列步驟之一：

- 從「最佳化」面板的選項選單中選取「載入色盤」。
- 從「最佳化」面板中的「索引色盤」彈出式選單中選取「自訂」。

2 瀏覽到 ACT 或 GIF 色盤檔案，然後按一下「開啟」。

來自於 ACT 或 GIF 檔案的顏色便會增加到「最佳化」面板中的用色表。

備註：Windows 使用者必須從「檔案類型」彈出式選單選取「GIF 檔案」，才能在「開啟」對話方塊中看到具有 .gif 副檔名的檔案。

選取 8 位元影像的色階

色階就是圖像中的顏色數目。減少色階會使檔案大小比較小，但是也可能會降低影像品質。減少色階時會從最不常使用的顏色開始，放棄影像中的某些顏色。包含了放棄的顏色的像素會轉換為色盤中最接近的顏色。

❖ 請執行下列步驟之一：

- 在「最佳化」面板中，從「顏色」彈出式選單中選取選項。
- 在文字方塊中輸入數值 (從 2 到 256)。

備註：在用色表底部的數字表示影像中實際可視的顏色數目。如果看不到數目，請按一下「重建」按鈕。

移除 8 位元影像中未使用的顏色

這會使檔案大小比較小。

❖ 從「最佳化」面板的「選項」選單中，選取「移除未使用的顏色」。






包含所有色盤顏色，包括未在儲存的影像中出現的顏色

❖ 取消選取「移除未使用的顏色」。

檢視和編輯色盤中的顏色

「最佳化」面板中的用色表會在您使用 8 位元或以下顏色時顯示目前預覽中的顏色。您也可以修改影像的色盤。當您處於「預覽」模式時，用色表會自動更新。如果您一次最佳化不只一個分割，或者不是在 8 位元顏色中進行最佳化，這個表格就會是空白的。

色票上會出現數個小型元件，表示個別顏色的某些特性，如下所示：

元件	意義
	這個顏色已經編輯過，只影響匯出的文件，編輯顏色並不會變更來源文件中的顏色。
	這個顏色已經鎖定。
	這個顏色是透明的。
	這個顏色是網頁安全色。
	這個顏色有多個屬性。在此情況下，這個顏色是網頁安全色、是鎖定的，而且已經編輯過。

重建用色表以反映文件中的編輯

需要重建時，「重建」按鈕就會出現在「最佳化」面板的底部。

❖ 按一下「重建」按鈕。

選取色盤中的顏色

- 若要選取單一顏色，請在「最佳化」面板的用色表中選取顏色。
- 若要選取多個顏色，請按住 **Control** 並按一下 (Windows) 或按住 **Command** 並按一下 (Mac OS) 這些顏色。
- 若要選取某個範圍的顏色，請按一下顏色，然後按住 **Shift** 並按一下範圍內的最後一個顏色。

預覽文件中所有包含特定顏色的像素


- 1 按一下文件視窗左上角的「預覽」按鈕。
- 2 在「最佳化」面板的用色表中按住色票。

包含選取色票的像素會暫時更改為另一個反白標示的顏色，直到您放開滑鼠按鈕為止。

備註：使用「2 欄式」或「4 欄式」檢視在文件中預覽像素時，請選取「原始」檢視外的檢視。

鎖定或解除鎖定色盤中的顏色


您可以鎖定個別的顏色，如此當您更改色盤或減少色盤中顏色數目時，便無法移動或更改它們。如果您在鎖定顏色後切換到另一個色盤，鎖定的顏色都會增加到新的色盤。

- 若要切換選取色票的鎖定，請按一下「最佳化」面板底部的「鎖定」按鈕 ，或以滑鼠右鍵按一下 (Windows) 或按住 Control 並按一下 (Mac OS) 色票，然後選取「鎖定顏色」。
- 若要解除鎖定全部顏色，請從「最佳化」面板的「選項」選單中選取「解除鎖定全部顏色」。

編輯色盤中的顏色

編輯顏色會在已匯出或另存為點陣圖的影像中，取代該顏色的所有實體。除了點陣圖之外，編輯並不會取代原始影像中的顏色。如果您正在處理點陣圖，請將影像另存為 PNG 檔案，以保留可編輯的原始影像版本。

- 1 請執行下列步驟之一，開啟系統色彩選擇器：


- 選取顏色並按一下「最佳化」面板底部的「編輯顏色」按鈕 。
- 按兩下用色表中的顏色。

- 2 更改顏色。

備註：以滑鼠右鍵按一下 (Windows) 或按住 Control 並按一下 (Mac OS) 色盤中的顏色，以顯示編輯選項。

使用網頁安全色

網頁安全色就是 Mac OS 和 Windows 平台最常見的顏色。當電腦顯示設定為 256 色時，這些顏色不會在瀏覽器中檢視時遞色。若是 Fireworks PNG 檔，在「最佳化」面板中更改顏色為網頁安全色只會影響影像的匯出版本，而不影響實際影像。

- 若要強制所有顏色為網頁安全色，請從「最佳化」面板的「索引色盤」彈出式選單中，選取「網頁 216 色」。
- 若要建立有利於網頁安全色的最適化色盤，請從「最佳化」面板的「索引色盤」彈出式選單中，選取「網頁最適化」。
- 若要強制顏色為其最接近的對應網頁安全色，請在「最佳化」面板的用色表中選取顏色，然後按一下「選取網頁安全色」按鈕 。

使用遞色模擬色盤缺少的顏色

遞色能夠藉由替換相似的顏色像素來模擬不在目前色盤上的顏色。從遠處來看，這些顏色混合後會看來如同遺失顏色的外觀。匯出具有複雜的混合或漸層顏色的影像，或是將相片影像匯出為 8 位元圖像檔案格式 (如 GIF) 時，遞色尤其會很有幫助。

- ❖ 在「最佳化」面板的「遞色」文字方塊中輸入百分比數值。

備註：遞色會大幅的增加檔案大小。

儲存顏色面板

您可以將自訂色盤另存為外部色盤檔案，便可以在其他 Fireworks 文件或者其他支援外部色盤檔案的應用程式 (如 Adobe Flash® 和 Adobe Photoshop® 等) 中使用。儲存的色盤檔案會有 .act 副檔名。

- 1 從「最佳化」面板的「選項」選單中，選取「儲存色盤」。

- 2 輸入名稱並選取目標資料夾。
- 3 按一下「儲存檔案」。

您可以將儲存的色盤檔案載入「色票」面板或「最佳化」面板，以便匯出其他文件時使用。

調整壓縮

會藉由更改失真設定來壓縮 GIF 檔案。較高的失真設定可產生較小的檔案，但影像品質也較低。介於 5 和 15 間的失真設定值通常會產生最佳效果。

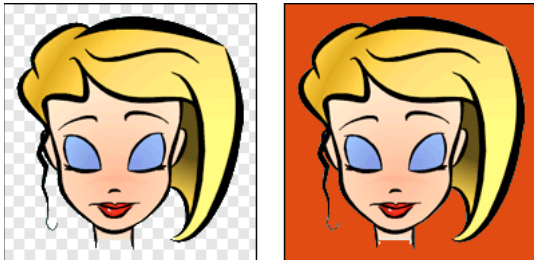


原始 GIF; 失真值 30; 失真值 100

- ❖ 在「最佳化」面板中輸入「失真」設定值。

使區域透明化

GIF 和 8 位元 PNG 檔案中的透明區域可讓網頁背景穿透這些區域顯示出來。在 Fireworks 中，文件視窗中灰白相間的棋格就代表透明區域。



最佳化影像在 Fireworks 中的預覽；以透明度匯出的影像加上有顏色的背景後放置於網頁上的情形

備註：雖然 32 位元的 PNG 檔案包含透明度，但是「最佳化」面板中並沒有它們的透明度選項。

若是 GIF 影像，請使用索引色透明，此選項會開啟或關閉具有特定顏色數值的像素。

GIF 影像依預設值會以無透明匯出。即使在 Fireworks 中，影像或物件後方的畫布在「原始」檢視中以透明形式出現，但該影像的背景不一定是透明的，除非您在匯出前先選取「索引色透明」。

若是 PNG 檔案，您可以使用 Alpha 透明，其通常使用在包含漸層透明和半透明像素的匯出圖像上。雖然這種透明對於匯出到網頁並非很有用（因為大部分的網頁瀏覽器並不支援 PNG 格式），但是匯出到 Flash 或 Adobe Director 時非常有用，因為這兩種應用程式都支援這種透明類型。

備註：將顏色設定為透明只影響影像的匯出版本，而不是實際的影像。若要查看匯出的影像看來如何，請使用預覽。

更多說明主題


第 217 頁「[從工作區匯出](#)」

使影像背景成為透明



- 1 按一下文件視窗左上角的「預覽」、「2 欄式」或「4 欄式」按鈕。在「2 欄式」或「4 欄式」檢視上，按一下原始以外的其他檢視。
- 2 在「最佳化」面板（「視窗 > 最佳化」）中，選取「GIF」或「PNG 8」做為檔案格式。然後從「請選擇透明度類型」彈出式選單中選取「索引色透明」。

預覽中畫布顏色便會成為透明，而圖像也準備好要匯出。

選取透明的顏色

- 1 按一下文件視窗左上角的「預覽」、「2 欄式」或「4 欄式」按鈕。在「2 欄式」或「4 欄式」檢視上，按一下原始以外的其他檢視。
- 2 在「最佳化」面板（「視窗 > 最佳化」）中，選取「GIF」或「PNG 8」做為檔案格式。然後從「請選擇透明度類型」彈出式選單中選取「索引色透明」。
- 3 若要選取不同的顏色，請按一下「選取透明色」按鈕 。
- 4 在「最佳化」面板的用色表中按一下色票，或按一下文件中的顏色。

增加或移除透明色

- 1 按一下文件視窗左上角的「預覽」、「2 欄式」或「4 欄式」按鈕。在「2 欄式」或「4 欄式」檢視上，按一下原始以外的其他檢視。
備註：雖然您可以在「原始」檢視中增加或移除透明色，不過結果要到顯示預覽時才能看到。
- 2 在「最佳化」面板（「視窗 > 最佳化」）中，選取「GIF」或「PNG 8」做為檔案格式。然後從「請選擇透明度類型」彈出式選單中選取「索引色透明」。
- 3 在面板底部，按一下「增加顏色至透明色中」 或「從透明色中移除顏色」按鈕 。
- 4 在用色表中按一下色票，或按一下文件預覽中的顏色。

將下載的影像逐漸交錯顯示

在網頁瀏覽器中檢視交錯式影像時，它們一開始會以低解析度顯示，然後會在下載完成時轉換成全解析度。

備註：只有 GIF 和 PNG 檔案格式才提供這個選項。若是讓 JPEG 成為漸進式的，也可以得到相同效果。

- ❖ 從「最佳化」面板的「選項」選單中，選取「交錯」。

符合目標背景顏色

消除鋸齒藉由將物件的顏色融入背景中，使物件看來更平滑。例如，如果物件是黑色，其所在背景是白色，消除鋸齒便會增加許多灰色陰影到圍繞物件邊框的像素，讓黑白間的轉變更順暢。



- ❖ 在「最佳化」面板中，從「色版」彈出式選單中選取顏色，儘可能地讓它符合圖像要放置的目標背景顏色。

備註：消除鋸齒只會套用在放置在畫布正上方的柔化邊緣物件。

移除光圈

當您讓之前經過消除鋸齒的影像上的畫布顏色成為透明時，來自消除鋸齒的像素仍會保留。因此，當您匯出（某些狀況下則為儲存）這個圖像並把它放置在具有不同背景顏色的網頁上時，消除鋸齒物件的外圍像素可能會顯示成光圈，這在深色的背景上尤其明顯。




避免在 Fireworks PNG 檔案和匯入的 Photoshop 檔案中產生光圈

❖ 請執行下列步驟之一：

- 將「屬性」檢視窗中的「畫布顏色」或「最佳化」面板中的「色版顏色」設定為目標網頁背景的颜色。
- 在選取要匯出的物件時，從「屬性」檢視窗中的「邊緣」彈出式選單選取「實邊」。

從 GIF 或其他圖像檔案手動移除光圈

- 1 從 Fireworks 開啟檔案，然後按一下文件視窗左上角的「預覽」、「2 欄式」或「4 欄式」按鈕。在「2 欄式」或「4 欄式」檢視上，按一下原始以外的其他檢視。
- 2 在「最佳化」面板中，從「透明度」彈出式選單中選取「索引色透明」。
- 3 按一下「增加顏色至透明色中」按鈕  並按一下光圈中的像素。
相同顏色的所有像素便會從預覽中移除。
- 4 如果光圈仍存在，請重複步驟 3，直到光圈消失為止。



最佳化 JPEG

使用「最佳化」面板，即可設定壓縮和平滑 選項以最佳化 JPEG。

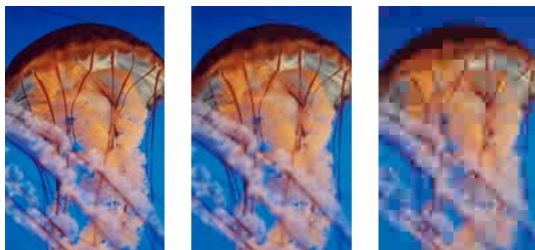
JPEG 永遠以 24 位元顏色儲存或匯出，因此您無法藉由編輯 JPEG 的顏色面板來將其最佳化。若選取的是 JPEG 影像，用色表就會是空的。

在嘗試過不同的最佳化設定後，可以利用「2 欄式」和「4 欄式」按鈕來測試和比較 JPEG 檔案的外觀和預估檔案大小。

備註：您可以直接從「另存新檔」對話方塊內儲存 JPEG。

調整 JPEG 品質

JPEG 是失真的格式，也就是說，在經過壓縮後，有些影像資料會被放棄，因而降低最終檔案的品質。

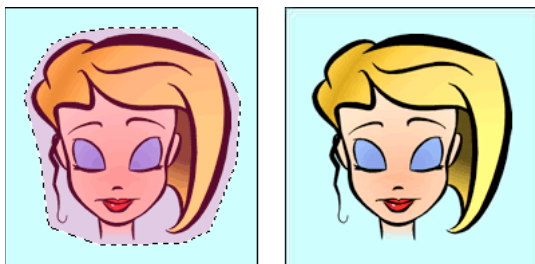


原始影像；品質設定為 50；品質設定為 20

- ❖ 使用「最佳化」面板的「品質」彈出式滑動軸來調整品質。
- 高百分比的設定可維持影像的品質，但壓縮的部分較少，產生較大的檔案。
- 低百分比設定則會產生較小的檔案，但產生品質較低的影像。

JPEG 的選擇性壓縮區域

若要降低影像的整體大小，同時還能保持較重要區域的品質，請以較高的品質等級壓縮特定區域，並以較低的品質等級壓縮較不重要的區域（例如背景）。



這個影像中的選取區域以 90 品質等級壓縮，而未選取的區域則以 50 品質等級壓縮。

- 1 在「原始」檢視中，使用其中一個「圈選」工具選取要壓縮的圖像區域。
 - 2 選取「修改 > 選擇性 JPEG > 將選取範圍儲存成 JPEG 遮色片」。
 - 3 從「最佳化」面板的「匯出檔案格式」彈出式選單中，選取「JPEG」。
 - 4 按一下「最佳化」面板中的「編輯選擇性品質選項」按鈕。
 - 5 選取「啟動選擇性品質」，並在文字方塊中輸入數值。
- 輸入較低值時，所選區域的壓縮程度會超過其餘的影像；輸入較高值時，所選區域的壓縮程度會低於其餘的影像。
- 6 (選擇性)更改「選擇性 JPEG」區域的「覆蓋的顏色」。這項操作並不會影響輸出。
 - 7 若要以較高的品質等級匯出所有的文字項目，而不管「選擇性品質」的數值為何，請選取「維持文字品質」。
 - 8 若要以較高的品質等級匯出按鈕元件，請選取「維持按鈕品質」。

修改選擇性 JPEG 壓縮區域

- 1 選取「修改 > 選擇性 JPEG > 將 JPEG 遮色片復原成選取範圍」。
 - 2 使用「圈選」工具或另一個選取工具，更改這個區域的大小。
 - 3 選取「修改 > 選擇性 JPEG > 將選取範圍儲存成 JPEG 遮色片」。
 - 4 (選擇性)更改「最佳化」面板中的「選擇性品質」設定。
- 備註：若要還原選取範圍，請選取「修改 > 選擇性 JPEG > 移除 JPEG 遮色片」。

模糊或銳利化 JPEG 細部

「平滑」可以模糊 JPEG 中不當壓縮的實邊。較高的數字可以在匯出或儲存的 JPEG 中製造出更多模糊效果，通常也會建立較小的檔案。大約 3 的平滑設定即可減少影像大小，同時仍能維持合理的品質。

請於匯出或儲存具有文字或細微的細部的 JPEG 時，使用「銳利化 JPEG 邊緣」，以維持這些區域的銳利度。這項設定會增加檔案的大小。

請執行下列其中一項：

- 若要模糊細部，請在「最佳化」面板中設定「平滑」。
- 若要銳利化細部，請從「最佳化」面板的選項選單中，選取「銳利化 JPEG 邊緣」。

建立漸進式 JPEG 影像

漸進式 JPEG 圖像就像交錯式的 GIF 和 PNG，會在一開始時以低解析度顯示，然後在下載時逐漸增加品質。

❖ 從「最佳化」面板的「選項」選單中，選取「漸進式 JPEG 圖像」。

備註：有些較舊版本的點陣圖編輯應用程式無法開啟漸進式 JPEG 圖像。

從工作區匯出

影像或文件最佳化之後，便可以匯出（或儲存，視原始檔類型而定）。

您可以使用 GIF、JPEG 或其他圖像檔案格式，將文件匯出（或儲存）為單一影像。您也可以將整份文件匯出為 HTML 檔案，以及將選取的分割或指定的區域匯出為關聯的影像檔案。除此之外，您還可以將 Fireworks 的狀態和圖層以個別影像檔案匯出。

以下是決定 Fireworks 匯出檔案預設位置的因素（依影響性排列）：

- 1 文件的目前匯出偏好設定（這是之前匯出文件並儲存成 PNG 時定義的）
- 2 目前匯出 / 儲存位置（亦即離開「儲存檔案」、「另存新檔」或「匯出」對話方塊中的預設位置後到達的位置）
- 3 目前檔案的位置
- 4 新文件或影像儲存在作業系統中的預設位置

相對的，Fireworks 儲存文件的預設位置取決於不同的條件組合。如需詳細資訊，請參閱「第 9 頁「儲存 Fireworks 檔案」」。

匯出頁面為影像檔案

- 1 選取「檔案 > 匯出」。
- 2 為匯出的檔案選擇匯出位置。
- 3 請執行下列步驟之一：
 - 從「匯出」彈出式選單選取「只有影像」，並選取或取消選取「只有目前頁面」核取方塊。頁面會匯出為「最佳化」面板上設定的影像格式。
 - 選取「匯出」彈出式選單中的「頁面至檔案」，並選取「匯出為」彈出式選單中的「影像」。頁面會匯出為「最佳化」面板上設定的影像格式
 - 選取「匯出」彈出式選單中的「頁面至檔案」，並選取「匯出為」彈出式選單中的「Fireworks PNG」。每個頁面都會匯出為能與舊版的 Fireworks 8 相容的個別 PNG 檔案。

備註：如果您要以選取格式匯出所有頁面，請選取所有頁面，然後最佳化設定。

匯出單一影像

如果是在處理從 Fireworks 開啟的現有影像，即可將之儲存而不需要匯出。如需詳細資訊，請參閱「第 10 頁 [「以其他格式儲存文件」](#)」。

備註：若只要匯出文件中的特定影像，您必須先分割文件，然後只匯出您要的分割。

- 1 在「最佳化」面板中，選取檔案格式並設定格式專屬的選項。
- 2 選取「檔案 > 匯出」。
- 3 選取匯出影像檔案的目標位置。
一般而言，網頁圖像的最佳位置就是在您的本機網站內的資料夾。
- 4 輸入沒有副檔名的檔案名稱。匯出時會依據檔案類型增加副檔名。
- 5 從「匯出」彈出式選單中，選取「只有影像」。
- 6 按一下「儲存檔案」。

匯出分割的文件

依照預設，當您匯出分割的 Fireworks 文件時，會匯出 HTML 檔案和相關的影像。匯出的 HTML 檔案可以在瀏覽器中加以檢視，或是匯入至其他應用程式進一步進行編輯。

匯出前，請確定您在「HTML 設定」對話方塊中選取適當的 HTML 樣式。請參閱「第 224 頁 [「設定 HTML 匯出選項」](#)」。

匯出所有分割

- 1 選取「檔案 > 匯出」。
- 2 瀏覽到硬碟上您要匯出到的資料夾。
- 3 從「匯出」彈出式選單中，選取「HTML 和影像」。
- 4 在「檔案名稱」方塊 (Windows) 或「另存新檔」(Mac OS) 方塊中輸入檔名。
- 5 從「HTML」彈出式選單中，選取「匯出 HTML 檔案」。
- 6 從「分割」彈出式選單中，選取「匯出分割」。
- 7 (選擇性) 選取「將影像放入子資料夾」。
- 8 按一下「儲存檔案」。

匯出選取的分割

- 1 按住 Shift 並按一下以選取多個分割。
- 2 選取「檔案 > 匯出」。
- 3 選取要儲存匯出檔案的位置，例如本機網站內的資料夾。
- 4 從「匯出」彈出式選單中，選取「HTML 和影像」。
- 5 輸入沒有副檔名的檔案名稱。匯出時會依據檔案類型增加副檔名。
如果您要匯出多個分割，Fireworks 會使用您輸入的名稱做為所有匯出圖像的基本名稱，但不包括已經使用「圖層」面板或「屬性」檢視窗自訂名稱的圖像。
- 6 從「分割」彈出式選單中，選取「匯出分割」。
- 7 若要只匯出您在匯出前選取的分割，請選擇「只有選取的分割」並確認沒有選取「包含不含分割的區域」選項。
- 8 按一下「儲存檔案」。

更新分割

如果您已經匯出分割的文件，之後又更改了 **Fireworks** 中的原始文件，那麼您可以只更新更改的影像或分割。為了能輕易找出取代的分割，請自行為分割命名。

- 1 隱藏分割並編輯下方的區域。
- 2 再次顯示分割。
- 3 以滑鼠右鍵按一下 (**Windows**) 或按住 **Control** 並按一下 (**Mac OS**) 分割，然後選取「匯出選取的分割」。
- 4 選取與使用相同基本名稱的原始分割相同的資料夾，然後按一下「儲存檔案」。
- 5 當系統詢問您是否要取代現有檔案時，請按一下「確定」。

備註：請避免將分割的大小調整為大於 **Fireworks** 中其原始的匯出大小，否則在分割更新時，便會在 **HTML** 文件中產生無法預期的效果。

匯出動畫

在您建立和最佳化動畫之後，就可以開始匯出。您可以將動畫匯出為下列任何檔案類型：

GIF 動畫 這些動畫提供剪輯圖案及卡通式圖像的最佳效果。

Flash SWF 或 Fireworks PNG (不需要匯出) 將動畫匯出為 **SWF** 檔案，以匯入至 **Flash**。或者您可以略過匯出步驟，將 **Fireworks PNG** 來源檔案直接匯入至 **Flash**。利用這種直接的方法，您可以匯入動畫的所有圖層和狀態，然後在 **Flash** 中進一步編輯。請參閱「第 236 頁 [「與 Flash 搭配使用」](#)」。

多個檔案 當相同物件在不同圖層中有多個元件時，匯出動畫狀態或圖層為多個檔案就非常有用。例如，如果圖像中公司名稱的每個字母都以動畫處理，就可以將這個橫幅廣告匯出為多個檔案。請參閱「第 220 頁 [「匯出狀態或圖層為多個檔案」](#)」。

如果您的文件包含不只一個動畫，您可以插入分割以使用不同的動畫設定（例如重複和狀態延遲）匯出每個動畫。

匯出 GIF 動畫

- 1 選擇「選取 > 取消選取」以取消選取所有的分割和物件，並在「最佳化」面板中選取「GIF 動畫」作為檔案格式。
- 2 選取「檔案 > 匯出」。
- 3 輸入檔案的名稱並選取目標。
- 4 按一下「儲存檔案」。

使用不同動畫設定匯出多個 GIF 動畫


- 1 按住 **Shift** 並按一下這些動畫，將它們全部選取。
- 2 選取「編輯 > 插入 > 矩型分割」或「多邊形分割」。
- 3 在訊息方塊中，按一下「多重」。
- 4 個別選取每個分割，然後使用「狀態」面板替每個分割設定不同的動畫設定。
- 5 選取要使之成為動畫的所有分割，然後在「最佳化」面板中選取「GIF 動畫」做為檔案格式。
- 6 以滑鼠右鍵按一下 (**Windows**) 或按住 **Control** 並按一下 (**Mac OS**) 每個分割，然後選取「匯出選取的分割」個別匯出每個分割。在「匯出」對話方塊中，輸入每個檔案的名稱，選取目標，並按一下「儲存」。

匯出狀態或圖層為多個檔案

Fireworks 可以將文件中的每個圖層或狀態匯出為個別的影像檔案，而且使用「最佳化」面板中指定的最佳化設定。圖層或狀態的名稱決定了每個匯出檔案的檔案名稱。這個匯出方法有時也用來匯出動畫。

- 1 選取「檔案 > 匯出」。
- 2 輸入檔名並選取目標資料夾。
- 3 在「匯出」彈出式選單中，選取一個選項：
狀態至檔案 會將狀態匯出為多個檔案。
圖層至檔案 會將圖層匯出為多個檔案。
備註：此操作會匯出目前狀態上的所有圖層。
- 4 若要自動裁切每個匯出的影像，以只包含每個狀態上的物件，請選取「修剪影像」。若要包含整個畫布（包括物件以外的空白區域），請取消選取這個選項。
- 5 按一下「儲存檔案」。

匯出文件的某個區域

- 1 從「工具」面板選取「匯出區域」工具.
- 2 拖曳定義要匯出的文件部分的圈選區域。
備註：您可以在拖曳時調整圈選區域的位置。在按住滑鼠按鈕的同時，按住鍵盤上的空格鍵，就可以將圈選範圍拖曳至畫布上的另一個位置。放開空格鍵，便可繼續繪製圈選區域。
放開滑鼠按鈕後，匯出區域會保持選取狀態。
- 3 必要的話，請調整匯出區域：
 - 若要依比例調整匯出區域的圈選區域大小，請按住 Shift 並拖曳控點。
 - 若要從中心調整圈選區域的大小，請按住 Alt (Windows) 或 Option (Mac OS) 並拖曳控點。
 - 若要強制等比例並從中心調整大小，請按住 Alt 和 Shift (Windows) 或 Option 和 Shift (Mac OS) 並拖曳控點。
- 4 在匯出區域的圈選區域內 按兩下以移至「影像預覽」。
- 5 調整「影像預覽」中的設定，並按一下「匯出」。
- 6 輸入檔名並選取目標資料夾。
- 7 在「匯出」彈出式選單中，選取「只有影像」。
- 8 按一下「儲存檔案」。
備註：若要取消而不匯出，請在匯出圈選區域外按兩下、按 Esc，或是選取另一個工具。

匯出 HTML

除非另有指定，否則當您匯出分割的 Fireworks 文件時，實際匯出的會是 HTML 檔案及其影像。若要定義 Fireworks 匯出 HTML 的方式，可以使用「HTML 設定」對話方塊。

Fireworks 產生多數網頁瀏覽器和 HTML 編輯器可讀取的純粹 HTML。依照預設，匯出會指定 UTF-8 編碼。

匯出 Fireworks HTML 的方式有很多種：

- 匯出 HTML 檔案，稍後在 HTML 編輯器中開啟，進行編輯。
- 將 Fireworks 檔案中的每個頁面分別匯出到不同的 HTML 檔案。
- 複製 HTML 程式碼到 Fireworks 中的剪貼簿，然後將該程式碼直接貼入現有的 HTML 文件中。

- 匯出 HTML 檔案，在 HTML 編輯器中開啟它，從檔案中手動複製程式碼的部分，然後將該程式碼貼入另一個 HTML 文件。
- 將 HTML 匯出為「階層式樣式表」(CSS) 圖層和 XHTML。
- 使用「更新 HTML」命令來更改您之前建立的 HTML 檔案。

Fireworks 讓您能使用 Generic、Dreamweaver、Microsoft® FrontPage® 和 Adobe GoLive® 等格式匯出 HTML。

備註：Adobe Dreamweaver 與 Fireworks 緊密地整合在一起。Fireworks 控制匯出 HTML 到 Dreamweaver 中的方式，與控制匯出到 HTML 編輯器中的方式不同。如果您要將 Fireworks HTML 匯出到 Dreamweaver，請參閱「第 228 頁「與 Dreamweaver 搭配使用」」。

將 Fireworks HTML 放入其他應用程式的匯出方法最適合於團體環境工作時使用。這個方法會將工作流程分段，所以某個人於某種應用程式中執行工作，另一個人可以在稍後使用另一種應用程式接手。

在匯出的 HTML 中包含註解

Fireworks HTML 註解的開頭是 `<!--`，結尾則是 `-->`。在這兩個標記間的內容不會解譯為 HTML 或 JavaScript 程式碼。

- ❖ 在匯出之前，請選取「HTML 設定」對話方塊「一般」索引標籤上的「包含 HTML 註解」選項。

匯出的結果

當您從 Fireworks 匯出或複製 HTML 時，將會產生下列內容：

- 當文件包含互動元素時，重組分割影像和任何 JavaScript 程式碼的必要 HTML 程式碼。Fireworks HTML 包含到匯出影像的連結並且將網頁背景顏色設定為畫布顏色。
- 一個或多個影像檔案，視文件的分割數目和按鈕的狀態數目而定。
- 必要的話，會出現名為 `spacer.gif` 的檔案。`Spacer.gif` 是透明、1x1 像素的 GIF，是 Fireworks 用來修正當您於 HTML 表格中重組分割影像時產生的間距問題。您可以選擇 Fireworks 是否要匯出間距。
- 如果您匯出任何彈出式選單，則會匯出下列檔案：`mm_css_menu.js`，以及含有 CSS 彈出式選單程式碼的 `.css` 檔案。如果您的彈出式選單包含子選單，也會同時匯出 `arrows.gif` 檔。
- 如果您匯出或複製 HTML 到 Dreamweaver，會建立備註檔案以協助 Fireworks 和 Dreamweaver 整合。這些檔案的副檔名為 `.mno`。

匯出 Fireworks HTML

- 1 選取「檔案 > 匯出」。
- 2 瀏覽到硬碟上您要匯出到的資料夾。
- 3 從「匯出」彈出式選單中，選取「HTML 和影像」。
- 4 按一下「選項」按鈕，並從「HTML 設定」對話方塊「一般」索引標籤上的「HTML 樣式」彈出式選單中，選取您的 HTML 編輯器。如果沒有列出您的 HTML 編輯器，請選取「一般」。

備註：選取您的 HTML 編輯器做為 HTML 樣式是很重要的，這樣互動式的元件如按鈕和變換影像功能就可以在匯入您的 HTML 編輯器時正確運作。

- 5 按一下「確定」。
- 6 從「HTML」彈出式選單中，選取「匯出 HTML 檔案」。
- 7 如果文件包含分割，請從「分割」彈出式選單中選取「匯出分割」。
- 8 若要将影像儲存在個別的資料夾，請選取「將影像放入子資料夾」。您可以選取特定的資料夾或使用 Fireworks 預設的 Images 資料夾。

9 如果您要匯出多重頁面的 Fireworks 文件，請取消選取「只有目前頁面」核取方塊，即可將所有頁面匯出到不同的 HTML 文件。

10 按一下「儲存檔案」。

匯出後，您就會在硬碟上看到 Fireworks 匯出的檔案。影像和 HTML 檔案會在「匯出」對話方塊所指定的位置產生。

複製 HTML 程式碼到剪貼簿

複製 HTML 程式碼到 Fireworks 中的剪貼簿有兩種方式。使用「複製 HTML 程式碼」命令，或在「匯出」對話方塊中選取「複製至剪貼簿」做為選項。稍後您可以在想要的 HTML 編輯器中將這個 HTML 貼入文件中。

在決定如何將 Fireworks HTML 放入其他應用程式時，請考慮複製 HTML 程式碼到剪貼簿的下列缺點：

- 不能將影像儲存到子資料夾。這些影像必須留在複製的 HTML 檔案所在的相同資料夾，只有將 HTML 複製到 Dreamweaver 時不受這個限制。
- Fireworks 彈出式選單中使用的任何連結或路徑都會對應到您的硬碟，只有複製到 Dreamweaver 的 HTML 是例外。
- 如果您使用 Dreamweaver 或 Microsoft FrontPage 以外的 HTML 編輯器，與按鈕、行為和變換影像關聯的 JavaScript 程式碼都會複製，但可能無法正常運作。

如果遇到這樣的問題，請不要將 HTML 複製到剪貼簿，而改用「匯出 HTML 檔案」選項。

備註：在您複製 HTML 程式碼前，請確定您已經從「HTML 設定」對話方塊中的「一般」索引標籤選取了適當的 HTML 樣式且選擇「包含 HTML 註解」。

使用「複製 HTML 程式碼」選項複製 Fireworks HTML

1 選取「編輯 > 複製 HTML 程式碼」。

2 依照精靈的指示。當提示出現時，請指定資料夾做為匯出影像的目標。這個資料夾必須是您的 HTML 檔案所在的位置。

備註：如果您想要將 HTML 程式碼貼入 Dreamweaver，要在哪裡匯出影像並不重要，只要它們位於與您將要貼入程式碼的 HTML 檔案相同的 Dreamweaver 網站即可。

使用「匯出」對話方塊複製 Fireworks HTML

1 選取「檔案 > 匯出」。

2 在「匯出」對話方塊中指定要做為匯出影像目標的資料夾。這個資料夾必須是您的 HTML 檔案所在的位置。

備註：如果您想要將 HTML 程式碼貼入 Dreamweaver，要在哪裡匯出影像並不重要，只要它們位於與您將要貼入程式碼的 HTML 檔案相同的 Dreamweaver 網站即可。

3 從「匯出」彈出式選單中，選取「HTML 和影像」。

4 從「HTML」彈出式選單中，選取「複製至剪貼簿」。

5 如果文件包含分割，請從「分割」彈出式選單中選取「匯出分割」。

6 按一下「選項」按鈕，從「HTML 設定」對話方塊中選取您的 HTML 編輯器，並按一下「確定」。

7 按一下「儲存檔案」。

將從 Fireworks 複製的 HTML 貼入 HTML 文件

1 在您的 HTML 編輯器中開啟現有的 HTML 文件或建立新文件。將這個文件儲存在與您匯出影像的相同位置。

備註：如果您使用的是 Dreamweaver，就不一定要將 HTML 儲存在與您匯出影像的相同位置。只要您從 Fireworks 匯出影像到 Dreamweaver 網站，並將這個 HTML 檔案儲存到該網站內的某個位置，Dreamweaver 就會找出到關聯影像的路徑。

2 檢視 HTML 程式碼，並將插入點放置在介於 <BODY> 標記之間的位置。

備註：從 Fireworks 複製的 HTML 程式碼不會包含開頭或結尾的 <HTML> 和 <BODY> 標記。

3 貼上 HTML 程式碼。

可能的話，在您複製到剪貼簿時，請將這些影像匯出到它們最終會駐留在網站上的位置。Fireworks 使用文件關聯式的 URL，因此如果 HTML 或影像移動，URL 連結就會中斷。

從匯出的 Fireworks 檔案複製程式碼並貼入另一個 HTML 文件

1 開啟您在 HTML 編輯器中匯出的 Fireworks HTML 檔案。

2 反白標示必要的程式碼並將其複製到剪貼簿。

3 開啟現有的 HTML 文件或建立新的文件。

4 將程式碼貼入新的 HTML 檔案。您不需要複製 <HTML> 和 <BODY> 標記，因為目標 HTML 文件中應該已經包含這些標記。

如果您已經在 Fireworks 中的「HTML 設定」對話方塊中選擇了「包含 HTML 註解」，請依照註解中的指示複製並貼入程式碼到適當的位置。

5 如果您的 Fireworks 文件中包含互動元素，請複製 JavaScript 程式碼。

JavaScript 程式碼由 <SCRIPT> 標記所包圍，並位於文件的 <HEAD> 區段中。除非您的目標文件已經有 <SCRIPT> 區段，請複製並貼上整個 <SCRIPT> 區段。在此情況下，您應該只將 <SCRIPT> 區段的內容複製並貼上到現有的 <SCRIPT> 區段，但注意不要覆寫現有區段中的內容。也請確認在您貼上程式碼後，<SCRIPT> 區段中沒有包含重複的 JavaScript 函數。

更新匯出的 HTML

更新可以讓您更改先前匯出的 Fireworks HTML 文件，並且在您只想要更新文件的某一部分時非常有用。

備註：「更新 HTML」在 Dreamweaver 文件中的作用與在其他 HTML 文件中的作用不同。如需詳細資訊，請參閱「第 228 頁「與 Dreamweaver 搭配使用」」。

更新時，您可以選擇只取代更改的影像或覆寫所有程式碼和影像。如果您選擇只取代更改的影像，那麼您在 Fireworks 外對 HTML 檔案所做的更改都會保留。

備註：若要對文件配置做大幅的更改，請在 Fireworks 中進行更改並重新匯出這個 HTML 檔案。

1 選取「檔案 > 更新 HTML」。

2 選取要更新的檔案。

3 按一下「開啟」。

4 請執行下列步驟之一：

- 如果找不到 Fireworks 產生的 HTML，請按一下「確定」，在文件結尾插入新的 HTML。
- 如果找到由 Fireworks 產生的 HTML，請選取下列一項並按一下「確定」：

更新影像和 HTML 會取代之前的 Fireworks HTML

只更新影像 只會覆寫影像

5 如果出現「選取影像資料夾」對話方塊，請選取資料夾並按一下「開啟」。

匯出 CSS 圖層

CSS 圖層能夠互相上下重疊。在 Fireworks 中，一般的 HTML 輸出是無法重疊的。

1 選取「檔案 > 匯出」。

2 輸入檔名並選取目標資料夾。

- 3 從「匯出」彈出式選單中，選取「CSS 和影像」。
 - 若要僅匯出目前狀態，請選取「僅目前狀態」。
 - 若要僅匯出目前頁面，請選取「僅目前頁面」。
 - 若要選擇影像的資料夾，請選取「將影像放入子資料夾」。
- 4 按一下「選項」以設定 HTML 頁面屬性。
- 5 按一下「瀏覽」以指定背景影像並設定背景影像的拼貼方式：
 - 選取「無重複」，僅顯示一次影像。
 - 選取「重複」，以水平和垂直排列方式重複（並排）顯示背景影像。
 - 選取「水平重複」，以水平排列方式顯示影像。
 - 選取「垂直重複」選項，以垂直排列方式顯示影像。
- 6 選取頁面在瀏覽器上的對齊方式：靠左、置中或靠右。
- 7 按一下「確定」，然後按一下「儲存」。

匯出 XHTML

XHTML 就是 HTML（目前格式化和顯示網頁的標準）和 XML（延伸式標記語言）的組合。XHTML 為向下相容（也就是說，目前大多的網頁瀏覽器都可以檢視 XHTML），而且它也可以用任何可以顯示 XML 內容的裝置讀取，例如 PDA、行動電話和其他掌上裝置等。

Fireworks 也可以匯出 XHTML。請參閱「第 6 頁「從 HTML 檔案建立 Fireworks PNG 檔案」」。

如需有關 XHTML 的詳細資訊，請參閱「全球資訊網協會」（W3C）的 XHTML 規格，網址為 www.w3.org。

- 1 選取「檔案 > HTML 設定」，從「一般」索引標籤上的「HTML 樣式」彈出式選單中選取「XHTML」樣式，然後按一下「確定」。
- 2 使用任何可以匯出或複製 HTML 的方法來匯出您的文件。請參閱「第 220 頁「匯出 HTML」」。
備註：Fireworks 在匯出為 XHTML 時使用 UTF-8 編碼。

使用和不使用 UTF-8 編碼匯出檔案

UTF-8（代表 Universal Character Set Transformation Format-8）是文字編碼的方式，用以讓網頁瀏覽器在相同 HTML 網頁上顯示不同的字元集（例如，中文文字和英文文字）。依預設值會開啟 UTF-8 編碼。

Fireworks 也可以匯入使用 UTF-8 編碼的文件。請參閱「第 6 頁「從 HTML 檔案建立 Fireworks PNG 檔案」」。

不使用 UTF-8 編碼匯出文件

- 1 選取「檔案 > HTML 設定」。
- 2 在「文件描述」索引標籤上，清除「UTF-8 編碼」核取方塊並按一下「確定」。
- 3 使用任何可以匯出或複製 HTML 的方法來匯出文件。

設定 HTML 匯出選項

「HTML 設定」對話方塊可用來定義 Fireworks 匯出 HTML 的方式。在「文件描述」索引標籤中所做的修改只會影響目前的文件。「一般」和「表格」設定是整體的偏好設定，並會影響所有的新文件。

- 1 請執行下列步驟之一：
 - 選取「檔案 > HTML 設定」。
 - 按一下「匯出」對話方塊中的「選項」按鈕。

- 2 在「一般」索引標籤中，選取您所偏好的選項。

HTML 樣式 選取匯出 HTML 的樣式。

任何 HTML 編輯器都可以使用 **Generic HTML**。然而，如果您的文件中包含行為或其他互動式內容，請選取您的特定編輯器（如果出現在清單上）。

若要使用 XHTML 標準來匯出文件，請從彈出式選單中選取適當的 XHTML 樣式。

副檔名 從彈出式選單選取檔案副檔名，或輸入新的副檔名。

包含 HTML 註解 選取此項，以包含有關在 HTML 中的哪個位置複製和貼上的註解。如果您的文件包含互動的元素，如按鈕、行為或變換影像，建議使用這個選項。

小寫檔案名稱 選取此項，讓 HTML 檔案和關聯影像檔案的名稱在匯出時成為小寫。

備註：如果在「副檔名」彈出式選單中已經選取大寫副檔名，這個選項並不會將 HTML 檔案的副檔名變成小寫。

彈出式選單使用 CSS 選取此項，以對彈出式選單程式碼使用 CSS 而非 JavaScript。您可以使用 Dreamweaver 對選單編製索引，以及更新程式碼內的連結。

將 CSS 寫入外部檔案 選取此項，以將 CSS 程式碼寫入外部 .css 檔案（該檔案匯出至與 HTML 檔案相同的位置）。.css 檔案的名稱必須符合 HTML 檔案的名稱（檔案副檔名除外）。選擇這個選項也會對與 HTML 檔案相同的位置，匯出名為 mm_css_menu.js 的檔案。

備註：只有在選擇「彈出式選單使用 CSS」選項時，才能使用這個選項。

檔案建立器 (Mac OS) 從彈出式選單中選取相關的應用程式。當您按兩下硬碟上的匯出 HTML 檔案時，它會自動在選取的應用程式中開啟。

- 3 在「表格」索引標籤中，選取 HTML 表格的設定。如需詳細資訊，請參閱「第 166 頁「[定義 HTML 表格匯出的方式](#)」」。

- 4 在「文件描述」索引標籤中，從下列選項中選取：

分割檔案名稱 在彈出式選單中選取自動命名分割的公式。您可以使用預設設定或自行選擇選項。

重要事項：如果您為任何前三個選單選取「無」，Fireworks 會匯出彼此覆寫的分割檔，因此所得到的結果是單一的匯出圖像，以及一個會在每個儲存格中顯示此圖像的表格。

預設 Alt 標籤 輸入從網頁下載影像或影像下載失敗時，要出現在影像所在位置的文字。在某些瀏覽器中，當指標經過影像上方時，替代文字會顯示為工具提示。這對有視覺障礙的網頁使用者而言，也是一項輔助功能。

匯出多重導覽列 HTML 頁面（在無影格組時使用） 在匯出將數個網頁連結在一起的導覽列時，請選取此項。Fireworks 會匯出導覽列中每個按鈕代表的其他網頁。

包含沒有分割物件的區域 選取以包含分割未涵蓋的畫布區域。

UTF-8 編碼 依預設值會開啟。讓您的匯出文件能顯示多個字元集的字元。若要關閉這個選項，請取消選取核取方塊。

- 5 若要將這些設定儲存為整體的預設設定，請按一下「設為預設值」。

匯出 Adobe PDF 檔案

當您要列印 Fireworks 設計或送給人檢閱時，請匯出至 Adobe PDF。檢閱者可以在 Adobe Reader® 或 Adobe Reader® 中新增註解以及對其他人註解的回應。如需有關設定 PDF 檢閱的詳細資訊，請參閱 Acrobat 說明。

匯出的 PDF 檔案會保留所有頁面和超文字連結，讓檢閱者在瀏覽時就像在瀏覽網頁一樣。不過和 HTML 原型不同的是，Adobe PDF 提供的安全設定會防止檢閱者編輯或複製您的設計。

- 1 選取「檔案 > 匯出」。
- 2 從「匯出」彈出式選單中，選擇「Adobe PDF」。
- 3 選擇要匯出的頁面，然後選取「匯出後檢視 PDF」以自動在 Adobe Reader 或 Acrobat 中開啟 PDF。

- 若要自訂 PDF，請按一下「選項」，然後調整下列設定：

「相容性」決定哪些 Adobe PDF 應用程式可以開啟匯出的檔案。

壓縮 會決定影像壓縮的類型，縮小檔案大小。在一般情況下，JPEG 和 JPEG2000 壓縮比較適用於包含色彩漸變的影像，例如相片。如果是具有大範圍純色、單色的圖片，ZIP 是較佳的選擇。

品質 提供 JPEG 或 JPEG2000 壓縮的影像品質設定。選取「高」品質會產生良好影像品質的大型檔案大小。

轉換為灰階 將所有影像轉換成灰階，縮小檔案大小。

啟動文字選擇 讓檢閱者從匯出的檔案中複製文字。取消選取這個選項會大幅降低檔案大小。

出血值 會決定影像在每個頁面上的空白邊框像素寬度。例如，值 20 會以 20 個像素的邊框圍住每個影像。

使用密碼開啟文件 必須使用「開啟密碼」才能開啟匯出的檔案。

使用密碼限制工作 必須使用「保護密碼」才能執行這些選取的功能：列印、編輯、複製和注釋。

- 請按一下「確定」關閉「選項」對話方塊。

- 請指定檔名和位置，然後按一下「儲存」。

備註：如果 Fireworks 文件中的頁面有透明畫布，則套用任何透明度的物件會在您匯出至 PDF 時失去透明特性。若要避免這種情況，請在匯出至 PDF 之前，將畫布設定為非透明背景。

檢視匯出的 PDF 檔案 (建議)

在 Adobe Acrobat 或 Adobe Reader 中檢視匯出的 PDF 檔案時，請使用以下設定：

- 在 Adobe Acrobat 或 Adobe Reader 中，選取「編輯 > 偏好設定」。
- 在面板左側選取「頁面顯示」。
- 將「自訂解析度」設定為 72 像素 / 英寸 (PPI)。
- 將「縮放」值設定為 100%。

匯出 FXG 檔案

FXG 是 Flash Catalyst、Fireworks、Illustrator 和 Photoshop 支援的檔案格式。使用 FXG 匯出將含有向量與點陣圖影像的檔案匯出時，會建立名為 <filename.assets> 的不同資料夾。資料夾包含與檔案相關的點陣圖影像。

如果您刪除資料夾中任何相關的檔案，匯入操作將會失敗。

備註：FXG 中沒有一致對應標籤的元素、濾鏡、混合模式、漸層及遮色片會匯出為點陣圖圖像。

- 選取「檔案 > 匯出」，瀏覽至您要儲存檔案的位置。
- 輸入 FXG 檔案的檔案名稱。
- 在「匯出」對話框中，從「匯出」選單選取「FXG 和影像」。
- 按一下「儲存檔案」。

備註：在 Flash Catalyst 中開啟匯出的 FXG 檔案時，擴充超出 Fireworks 中畫布的物件會完整地顯示。

以電子郵件附件傳送 Fireworks 文件

您可以傳送 Fireworks PNG、壓縮的 JPEG，或是使用其他檔案格式和「最佳化」面板所提供最佳化設定的文件。

- 選取「檔案 > 傳送到電子郵件」。

2 請選擇下列步驟之一：

Fireworks PNG 會將目前的 PNG 文件附加到新的電子郵件。

JPG 壓縮 會使用「JPEG - 品質較高」最佳化設定，將目前的文件附加到新的電子郵件。

使用匯出設定 會以「最佳化」面板中定義的設定將目前的文件附加到電子郵件。

備註：Macintosh 中的 Mozilla、Netscape 6 和 Nisus Emlailer 不受支援。

第 18 章 與其他應用程式搭配使用 Fireworks

無論要建立網頁內容或是多媒體內容，Adobe® Fireworks® 都是任何設計師不可或缺的工具組件。Fireworks 可以和其他應用程式合作無間，提供了多種整合功能以簡化設計程序。

Fireworks 也能有效且輕易地與其他 Adobe 產品整合，例如 Adobe Photoshop® 和 Adobe GoLive®。例如，您可以輕易將 Photoshop 圖像匯入或匯出為可進行全面編輯的檔案，或是使用 Fireworks 和 GoLive 來建立和編輯 HTML。

Dan Carr 在 Adobe 開發人員中心的教學課程中提供對 http://www.adobe.com/go/learn_fw_interactivecontent_tw 的瞭解。

與 Dreamweaver 搭配使用

Adobe Dreamweaver® 和 Fireworks 能辨識和共享許多相同的檔案編輯功能，包含連結的更改、影像地圖和表格分割。此外，Dreamweaver 和 Fireworks 可以簡化在 HTML 網頁中編輯、最佳化及放置網頁圖像檔案的工作流程。

在 Dreamweaver 檔案中放置 Fireworks 影像

在 Dreamweaver 中插入 Fireworks JPEG 檔案時，會自動計算檔案的品質。某些檔案的數值會是 79。

備註：使用下列任何程序前，請務必先在「HTML 設定」對話方塊中選取「Dreamweaver」作為 HTML 類型。

使用「檔案」面板將 Fireworks 影像插入 Dreamweaver

- 1 從 Fireworks 將影像匯出到 Dreamweaver 定義的本機網站資料夾。
- 2 開啟 Dreamweaver 文件，並確認您在「設計」檢視中。
- 3 從「檔案」面板將影像拖曳到 Dreamweaver 文件中。

使用「插入」選單將 Fireworks 影像插入 Dreamweaver

- 1 將插入指標放置在您要讓影像出現在 Dreamweaver 文件視窗中的位置。
- 2 請執行下列步驟之一：
 - 選取「插入 > 影像」。
 - 按一下「影像」：「插入」列「常用」類別中的「影像」按鈕。
- 3 瀏覽到您從 Fireworks 匯出的影像，並按一下「確定」。

從 Dreamweaver 的預留位置建立新的 Fireworks 檔案

影像預留位置讓您得以在建立網頁的最終外觀之前，嘗試多種網頁配置。使用影像預留位置指定將要放置在 Dreamweaver 中的 Fireworks 影像大小和位置。

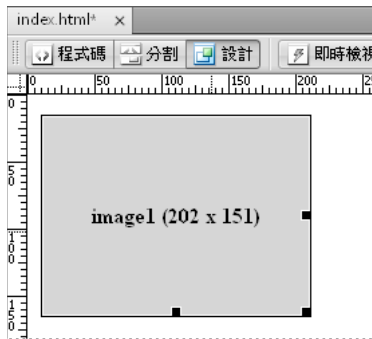
當您從 Dreamweaver 影像預留位置建立 Fireworks 影像時，新的 Fireworks 文件便會建立，其畫布尺寸會與選取的預留位置相同。

備註：在 Fireworks 中套用的所有行為都會在匯出回 Dreamweaver 時保留。同樣的，套用到影像預留位置的大部分 Dreamweaver 行為也會在以 Fireworks 啟動和編輯時保留。但是有一種例外情況：在 Fireworks 開啟和編輯套用至 Dreamweaver 中的影像預留位置的斷續變換影像時，不會保留這些影像的行為。

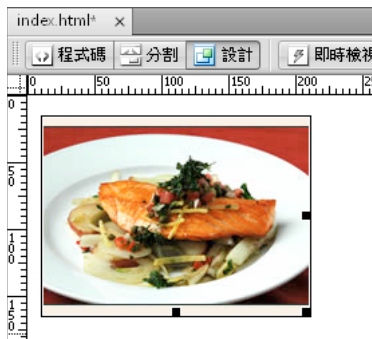
一旦結束 Fireworks 的工作階段並返回 Dreamweaver，您建立的新 Fireworks 圖像就會取代原來選取的影像預留位置。

- 1 在 Dreamweaver 中，將您要的 HTML 文件儲存到 Dreamweaver 網站資料夾內的某個位置。
- 2 將插入點放在文件中的需要位置，然後執行下列其中一項：
 - 選取「插入 > 影像物件 > 影像預留位置」。
 - 按一下「影像」：「插入」列上「常用」類別中的「影像」彈出式選單，並選擇「影像預留位置」。
- 3 輸入影像預留位置的名稱、尺寸、顏色和替代文字。

影像預留位置便會插入 Dreamweaver 文件中。



- 4 請執行下列步驟之一：
 - 選取這個影像預留位置，並按一下「屬性」檢視窗中的「建立」。
 - 按住 Control 並按兩下 (Windows) 或 Command 並按兩下 (Mac OS) 影像預留位置。
 - 以滑鼠右鍵按一下 (Windows)，或按住 Control 並按一下 (Mac OS)，然後選擇 Fireworks 中的「建立影像」。
Fireworks 就會開啟和影像預留位置大小完全相同的空白畫布。「文件」視窗的頂端會指出您目前是從 Dreamweaver 編輯影像。
- 5 在 Fireworks 中建立影像，然後按一下「完成」。
- 6 指定來源 PNG 檔案的名稱和位置。
- 7 指定匯出影像檔案的名稱。
這些是顯示在 Dreamweaver 中的影像檔。
- 8 指定匯出影像檔案在 Dreamweaver 網站資料夾內的位置，然後按一下「儲存」。
返回 Dreamweaver 時，新 Fireworks 影像或表格會取代您原來選取的影像預留位置。



在 Dreamweaver 中放置 Fireworks HTML 程式碼

匯出 Fireworks 檔案至 Dreamweaver 的程序包含兩個步驟。首先，從 Fireworks 直接匯出檔案到 Dreamweaver 網站資料夾。這項操作會在您所指定的位置產生 HTML 檔案和關聯的影像檔案。接下來，使用「插入 Fireworks HTML」功能將 HTML 程式碼放入 Dreamweaver。

- 1 以 HTML 格式匯出 Fireworks HTML 文件。
- 2 在 Dreamweaver 中，將文件儲存在定義的網站中。
- 3 將插入指標放置在您想要所插入的 HTML 程式碼在文件中開始的地方。
- 4 請執行下列步驟之一：
 - 選取「插入 > 影像物件 > Fireworks HTML」。
 - 按一下「影像」：「插入」列上「常用」類別中的「影像」彈出式選單，並選擇「Fireworks HTML」。
- 5 在出現的對話方塊中，按一下「瀏覽」以選擇您要的 Fireworks HTML 檔案。
- 6 (選擇性) 完成這項操作後，請選取「插入後刪除檔案」，將 HTML 檔案移動到「資源回收筒」(Windows) 或永久刪除它 (Mac OS)。


這個選項不會影響與 HTML 檔案相關的來源 PNG 檔案。
- 7 按一下「確定」將 HTML 程式碼及其關聯影像、分割和 JavaScript 插入 Dreamweaver 文件。

複製 Fireworks HTML 程式碼以使用於 Dreamweaver

當您將 Fireworks HTML 程式碼複製到剪貼簿時，所有與這個 Fireworks 文件關聯的 HTML 和 JavaScript 程式碼都會複製到 Dreamweaver 文件，影像會匯出到您指定的位置，Dreamweaver 則會以連結到這些影像的文件相關連結來更新 HTML。

備註：這個方法只能使用於 Dreamweaver，不能使用於其他 HTML 編輯器。

- ❖ 在 Fireworks 中複製 HTML 到剪貼簿，然後將它貼入 Dreamweaver 文件。

 您也可以直接在 Dreamweaver 中開啟匯出的 Fireworks HTML 檔案，然後將您要的部分複製並貼上另一份 Dreamweaver 文件。

更新匯出到 Dreamweaver 的 Fireworks HTML

 在處理匯出到 Dreamweaver 的 HTML 時，「交互 HTML」具有許多優點。(請參閱「第 231 頁」[「關於交互 HTML」](#)。)

- 1 在 Fireworks 中更改 PNG 文件。
- 2 選取「檔案 > 更新 HTML」。
- 3 瀏覽到包含您要更新的 HTML 的 Dreamweaver 檔案，然後按一下「開啟舊檔」。
- 4 瀏覽到您想要放置更新的影像檔案的資料夾，然後按一下「開啟」。

Fireworks 便會更新 Dreamweaver 文件中的 HTML 和 JavaScript 程式碼，而且也會匯出與 HTML 關聯的更新影像，並將影像放置在指定的目標資料夾內。

備註：如果 Fireworks 找不到相符的 HTML 程式碼進行更新，就會出現將新的 HTML 程式碼插入 Dreamweaver 文件中的選項。Fireworks 會將新程式碼的 JavaScript 區段放在文件的起始處，並將 HTML 表格或影像連結放在結尾處。

匯出 Fireworks 檔案至 Dreamweaver 圖庫

圖庫項目就是在您的網站根目錄中 Library 資料夾中 HTML 檔案的一部分。圖庫項目在 Dreamweaver 的「資源」面板中會顯示為類別。在 Dreamweaver 中，圖庫項目簡化了常用網頁組件的編輯和更新。您可以從「資源」面板將圖庫項目 (具有副檔名 .lbi 的檔案) 拖曳到網站的任何頁面。

您無法直接在 Dreamweaver 文件中編輯圖庫項目；您只能編輯主要的圖庫項目，然後讓 Dreamweaver 更新該項目在網站各處的每個複本。Dreamweaver 圖庫項目很類似 Fireworks 的元件；對主要圖庫 (LBI) 文件所做的更改都會反映在整個網站中的所有圖庫實體。

備註：Dreamweaver 圖庫項目不支援彈出式選單。

- 1 選取「檔案 > 匯出」。
- 2 從「匯出」彈出式選單中選取「Dreamweaver 圖庫」。
在 Dreamweaver 網站中選取或建立名為 Library 的資料夾作為檔案位置。此名稱必須區分大小寫。
備註：除非將匯出的檔案儲存到 Library 資料夾，否則 Dreamweaver 無法辨識它是否為圖庫項目。
- 3 輸入檔案名稱。
- 4 (選擇性) 如果您的影像包含分割，請選擇分割選項。
- 5 選取「將影像放入子資料夾」來選擇儲存影像的個別資料夾。
- 6 按一下「儲存檔案」。

從 Dreamweaver 編輯 Fireworks 檔案

「交互 HTML」功能可緊密整合 Fireworks 和 Dreamweaver。它讓您在一個應用程式中進行更改，然後將這些更改完整的反映到另一個應用程式中。

關於交互 HTML

Fireworks 可以辨識和保留在 Dreamweaver 中對文件所做的大多數編輯類型，包括 HTML 分割中的更改連結、編輯的影像地圖、編輯的文字和 HTML，以及 Fireworks 和 Dreamweaver 之間共享的行為。Dreamweaver 中的「屬性」檢視窗可協助您在文件中辨識 Fireworks 產生的影像、表格分割及表格。

Fireworks 支援大多數的 Dreamweaver 編輯類型。不過在 Dreamweaver 中對表格結構的大量更改，可能會導致兩個應用程式間產生無法協調的差異。在大量更改表格配置時，請使用 Dreamweaver 的啟動和編輯功能來編輯 Fireworks 中的表格。

備註：Dreamweaver 利用 Fireworks 技術提供基本的影像編輯功能，讓您能夠修改影像而不需要啟動外部影像編輯應用程式。Dreamweaver 影像編輯功能只適用於 JPEG 和 GIF 影像檔案格式。

編輯置入 Dreamweaver 的 Fireworks 影像

備註：在從 Dreamweaver 編輯 Fireworks 圖像之前，請先執行一些預備工作。如需詳細資訊，請參閱「第 233 頁「設定啟動和編輯選項」」。

- 1 在 Dreamweaver 中，選擇「視窗 > 屬性」以開啟「屬性」檢視窗。
- 2 請執行下列步驟之一：
 - 選取您要的影像（「屬性」檢視窗會將這個選取項目識別為 Fireworks 影像，並顯示影像的已知 PNG 來源檔案名稱）。然後在「屬性」檢視窗中按一下「編輯」。
 - 按住 Control 並按兩下 (Windows) 或按住 Command 並按兩下 (Mac OS) 想要編輯的影像。
 - 以滑鼠右鍵按一下 (Windows) 或按住 Control 並按一下 (Mac OS) 想要的影像，然後從快顯選單選擇「使用 Fireworks 編輯」。
- 3 如果出現提示，請指定是否要指出置入影像的來源 Fireworks 檔案。
- 4 在 Fireworks 中編輯影像。
您所套用的編輯會保留在 Dreamweaver 中。
- 5 按一下「完成」使用目前的最佳化設定匯出影像，並更新 Dreamweaver 使用的 GIF 或 JPEG 檔案。如果選取了來源檔案，也會儲存 PNG 來源檔案。

備註：當您從 Dreamweaver 的「網站」面板中開啟影像時，在 Dreamweaver「偏好設定」中設定的預設編輯器就會開啟這個檔案。當影像從這個位置開啟時，Fireworks 不會開啟原始 PNG 檔案。若要使用 Fireworks 整合功能，請從 Dreamweaver 的「文件」視窗內開啟影像。

編輯置入 Dreamweaver 的 Fireworks 表格

備註：在從 Dreamweaver 編輯 Fireworks 表格之前，請先執行一些預備的啟動和編輯工作。如需詳細資訊，請參閱「第 233 頁「設定啟動和編輯選項」」。

- 1 在 Dreamweaver 中，選擇「視窗 > 屬性」以開啟「屬性」檢視窗。
- 2 請執行下列步驟之一，在文件視窗中開啟來源 PNG 檔案：
 - 在表格內按一下，然後按一下狀態列中的 TABLE 標記以選取整個表格。（「屬性」檢視窗會將這個選取範圍識別為 Fireworks 表格，並顯示表格的已知 PNG 來源檔案名稱）。然後在「屬性」檢視窗中按一下「編輯」。
 - 選取表格中的影像，然後按一下「屬性」檢視窗中的「編輯」。
 - 以滑鼠右鍵按一下 (Windows) 或按住 Control 並按一下 (Mac OS) 影像，然後從快顯選單中選擇「使用 Fireworks 編輯」。

- 3 在 Fireworks 中進行編輯。

Dreamweaver 會辨識並保留在 Fireworks 中套用到表格的所有編輯動作。

- 4 編輯完表格之後，請在文件視窗中按一下「完成」。

這個表格的 HTML 和影像分割檔案會使用目前的最佳化設定匯出，放置在 Dreamweaver 中的表格會更新，而 PNG 來源檔案也會儲存。

備註：如果讓原始的 Fireworks 產生的表格內有另一個表格形成巢狀，並嘗試使用 Dreamweaver 中的「交互編輯」來編輯表格，就可能出現一項 Dreamweaver 錯誤。如需詳細資訊，請參閱 Adobe 網站上的 TechNote 19231。

關於支援與不支援的 Dreamweaver 行為

如果將單一、未分割的 Fireworks 圖像插入到 Dreamweaver 文件，並套用 Dreamweaver 行為，則在 Fireworks 中開啟和編輯這個圖像時，圖像的頂端就會出現分割。這個分割起初是不可見的，因為當您開啟和編輯已套用 Dreamweaver 行為的單一、未分割影像時，分割會自動關閉。只要從「圖層」面板的「網頁圖層」開啟分割的可見性，您仍然可以檢視這個分割。

當您在 Fireworks 中檢視附加了 Dreamweaver 行為的分割的屬性時，「屬性」檢視窗中的「連結」文字方塊中可能會顯示 javascript:。刪除這項文字是無害的。需要的話，您也可以在此輸入 URL，返回 Dreamweaver 之後，行為依然會保持原樣。

當您從 Dreamweaver 使用「交互 HTML」時，Fireworks 會支援伺服器端檔案格式（例如 CFM 和 PHP）。

Dreamweaver 支援在 Fireworks 中套用的所有行為，其中也包括變換影像和按鈕所需要的行為。

備註：Dreamweaver 圖庫項目不支援彈出式選單。

在進行啟動和編輯工作階段時，Fireworks 支援下列的 Dreamweaver 行為：

- 簡易變換影像
- 調換影像
- 復原調換影像
- 設定狀態列文字
- 設定導覽列影像
- 彈出式選單

備註：Fireworks 不支援非原生行為，這些包括伺服器端行為。

最佳化放置於 Dreamweaver 中的 Fireworks 影像和動畫

更改置入 Dreamweaver 的 Fireworks 影像的最佳化設定

- 1 在 Dreamweaver 中選取影像，然後執行下列其中一項：
 - 選取「命令 > 最佳化影像」。
 - 按一下「屬性」檢視窗中的「最佳化」按鈕。
 - 按一下滑鼠右鍵 (Windows) 或按住 Control 並按一下 (Mac OS)，再從彈出式選單中選擇「使用 Fireworks 最佳化」。
- 2 如果出現提示，請指定是否要為置入的影像開啟 Fireworks 來源檔案。
- 3 在「匯出預覽」對話方塊中進行編輯：
 - 若要編輯最佳化設定，請按一下「選項」索引標籤。
 - 若要編輯匯出影像的大小和區域，請按一下「檔案」索引標籤。如果您在 Fireworks 中更改影像尺寸，返回 Dreamweaver 之後也必須在「屬性」檢視窗中重設影像大小。
 - 若要編輯影像的動畫設定，請按一下「動畫」索引標籤。
- 4 完成影像編輯後，按一下「確定」匯出影像、在 Dreamweaver 中更新影像並儲存 PNG。
如果您更改影像的格式，Dreamweaver 連結檢查程式會提示您更新影像的參考。

更改動畫設定

如果是在開啟和最佳化 GIF 動畫檔案，您也可以編輯動畫設定。「匯出預覽」對話方塊中的動畫選項與 Fireworks「狀態」面板中提供的選項類似。

備註：若要編輯 Fireworks 動畫中的個別圖像元素，您必須開啟並編輯 Fireworks 動畫。

設定啟動和編輯選項

若要有效的使用「交互 HTML」，您必須執行一些預備的工作，例如在 Dreamweaver 中設定 Fireworks 為主要的影像編輯器、在 Fireworks 中指定啟動和編輯偏好設定，以及在 Dreamweaver 中定義本機網站。

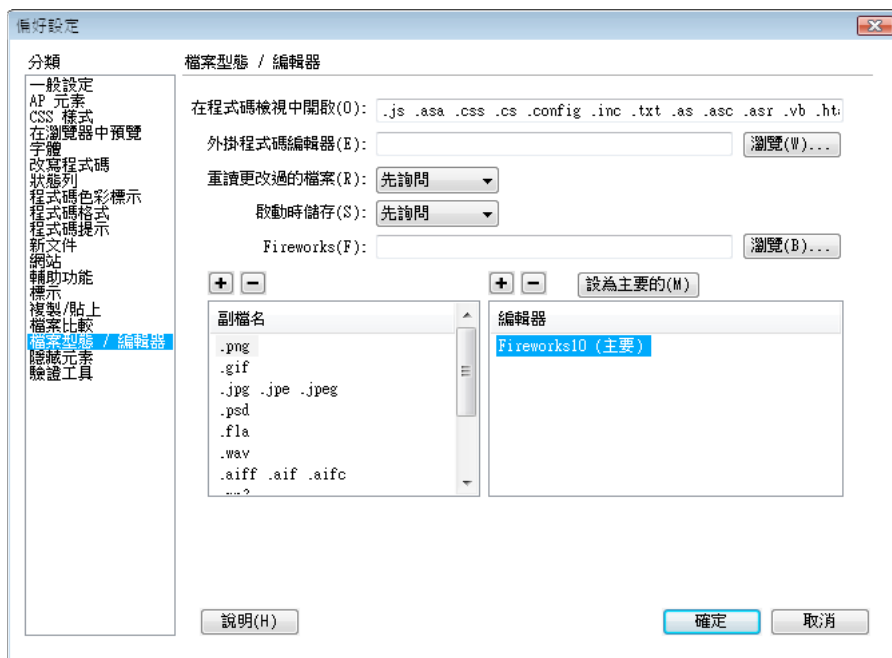
設定 Fireworks 為 Dreamweaver 的主要外部影像編輯器

Dreamweaver 提供自動啟動特定應用程式來編輯特定檔案類型的偏好設定選項。若要使用 Fireworks 的啟動和編輯功能，請務必在 Dreamweaver 中將 Fireworks 設定為 GIF、JPEG 和 PNG 檔案的主要編輯器。

備註：只有在從 Dreamweaver 啟動 Fireworks 有問題時，才需要設定這項偏好設定。

- 1 在 Dreamweaver 中，選擇「編輯 > 偏好設定」，然後選擇「檔案型態 / 編輯器」。
- 2 在「副檔名」清單中，選取網頁影像檔案的副檔名 (.gif、.jpg 或 .png)。

- 3 在「編輯器」清單中，選取「Fireworks」。如果 Fireworks 不在清單中，請按一下「加號」(+) 按鈕，找出硬碟上的 Fireworks 應用程式，然後按一下「開啟」。



- 4 按一下「設為主要的」。
- 5 重複步驟 2 到步驟 4，將 Fireworks 設定為其他網頁影像檔案類型的主要編輯器。

設定 Fireworks 來源檔案的啟動和編輯偏好設定

Fireworks 啟動和編輯偏好設定可讓您指定在從另一個應用程式開啟 Fireworks 時，處理來源 PNG 檔案的方式。

只有在您所開啟和最佳化的影像不是 Fireworks 表格的一部分，而且不包含正確通往來源 PNG 檔案的「設計備註」路徑時，Dreamweaver 才會辨識 Fireworks 的啟動和編輯偏好設定。在其他所有情況（包括所有與 Fireworks 影像有關的啟動和編輯）中，Dreamweaver 都會自動開啟來源 PNG 檔案，並在找不到這個檔案時，提示您找出來源檔案。


- 1 在 Fireworks 中，請選擇「編輯 > 偏好設定」(Windows) 或「Fireworks > 偏好設定」(Mac OS)。
- 2 按一下「啟動和編輯」類別，並視需要設定選項。

如需詳細資訊，請參閱「第 268 頁「[啟動和編輯偏好設定](#)」」。

關於設計備註和來源檔案

每當您從儲存的來源 PNG 檔案匯出 Fireworks 檔案到 Dreamweaver 網站時，Fireworks 就會寫入包含 PNG 檔案相關資訊的「設計備註」。當您從 Dreamweaver 內開啟和編輯 Fireworks 影像時，Dreamweaver 會使用「設計備註」來找出該檔案的來源 PNG。若要獲得最佳效果，請記得永遠將 Fireworks 來源 PNG 檔案和匯出檔案儲存在 Dreamweaver 網站中。這項操作可以確保共享這個網站的任何使用者，從 Dreamweaver 內啟動 Fireworks 時都能找到來源 PNG。

使用「檔案管理」按鈕傳送網站檔案

「檔案管理」按鈕  位於文件視窗的頂端，可讓您輕鬆存取檔案傳輸命令。如果您的文件是在 Dreamweaver 網站資料夾中，而且這個網站能夠存取遠端伺服器，請使用此按鈕。若要讓 Fireworks 將資料夾辨識為網站，請使用 Dreamweaver 中的「管理網站」對話方塊，將目標資料夾（或包含目標資料夾的資料夾）定義為網站的本機根資料夾。

備註：在使用 Fireworks 的存回與取出選項之前，請先選取文件所在 Dreamweaver 網站的「啟用檔案存回和取出」選項。

下載 會將檔案的遠端版本複製到本機網站，並以遠端的複本覆寫本機的檔案。

取出 會將檔案取出，並以遠端版本覆寫本機的檔案。

上傳 會將檔案的本機版本複製到遠端網站，並以本機複本覆寫遠端檔案。

存回 會將檔案存回，並以本機複本覆寫遠端檔案。

還原取出 會還原本機檔案的「取出」動作，並將該檔存回，以遠端複本覆寫本機檔案。

備註：文件所在的 Dreamweaver 網站資料夾必須已經定義遠端伺服器，才會在 Fireworks 啟用「檔案管理」命令。Fireworks 的「檔案管理」命令，只能對使用「本機 / 網路」和 FTP 傳輸方法的網站中的檔案使用。使用 SFTP 或協力廠商傳輸方法（如 SourceSafe、WebDAV 和 RDS）的網站中的檔案，都不能從 Fireworks 內部對遠端伺服器來回傳送。

與 HomeSite、GoLive 和其他 HTML 編輯器搭配使用

Fireworks 和 Adobe HomeSite® 共享強大的整合功能，讓您能夠從 HomeSite 啟動 Fireworks 以編輯網頁圖像。當您結束 Fireworks 時，您所做的更新會自動套用到放置在 HomeSite 的影像。兩個應用程式的共同使用，可以簡化在 HTML 網頁中編輯網頁圖像的工作流程。

在 HomeSite 中放置 Fireworks 影像

當您從 Fireworks 匯出 GIF 或 JPEG 影像後，即可將 Fireworks 影像插入 HomeSite 文件。

- 1 在 HomeSite 中儲存您的文件（這是建立影像相對路徑的必要步驟）。
- 2 在「資源」視窗中，找出並選取您所匯出的 Fireworks 影像。
- 3 執行下列其中一項，將 Fireworks 影像插入 HomeSite 文件中：
 - 將檔案從「資源」視窗拖曳到文件視窗「編輯」索引標籤上的 HTML 程式碼內，並放在需要的位置。
 - 在文件視窗的「編輯」索引標籤上，將插入指標放置在要插入 Fireworks 影像的位置，然後以滑鼠右鍵按一下「資源」視窗中的檔案並選擇「插入為連結」。

HTML 程式碼中便會建立 Fireworks 影像的連結。按一下「瀏覽」索引標籤，在 HomeSite 文件內預覽影像。

在 HomeSite 中放置 Fireworks HTML

備註：在匯出、複製或更新 Fireworks HTML 以使用於 HomeSite 之前，請在「HTML 設定」對話方塊中將 HTML 類型設定為「一般」。

如需詳細資訊，請參閱「Fireworks 說明」。

匯出 Fireworks HTML 至 HomeSite

從 Fireworks 匯出 HTML 會在您所指定的位置中產生 HTML 檔案和關聯的影像檔案。您可以接著在 HomeSite 開啟這個 HTML 檔案，以進行進一步的編輯。

- ❖ 在 Fireworks 中將文件匯出為 HTML，然後在 HomeSite 中選擇「檔案 > 開啟舊檔」以開啟匯出的檔案。

複製 Fireworks HTML 至剪貼簿以使用於 HomeSite

在 Fireworks 中複製 Fireworks 產生的 HTML 到剪貼簿，然後再將它直接貼入 HomeSite 文件。所有需要的影像都會匯出到您指定的位置。

- ❖ 在 Fireworks 中複製 HTML 到剪貼簿，然後再將它貼入新的 HomeSite 文件。

從匯出的 Fireworks 檔案複製程式碼並貼入 HomeSite

- ❖ 匯出 Fireworks HTML 檔案，然後複製您要的程式碼並貼到現有的 HomeSite 文件。

更新匯出到 HomeSite 的 Fireworks HTML

- ❖ 使用 Fireworks 中的「更新 HTML」命令。

在 HomeSite 中編輯 Fireworks 影像

- 1 在 HomeSite 中儲存您的文件。
- 2 請執行下列步驟之一：
 - 在「資源」視窗中，以滑鼠右鍵按一下其中一個「檔案」索引標籤上的影像檔案。
 - 以滑鼠右鍵按一下「結果」視窗的「縮圖」索引標籤上的影像。
 - 以滑鼠右鍵按一下關聯的 `img` 標記（位於文件視窗「編輯」索引標籤上的 HTML 程式碼中）。
- 3 從彈出式選單中選取「在 Fireworks 中編輯」。
HomeSite 就會啟動 Fireworks（如果尚未開啟）。
- 4 如果出現提示，請指定是否要找出置入影像的 Fireworks 來源檔案。如需有關 Fireworks 來源 PNG 檔案的詳細資訊，請參閱「Fireworks 說明」。
- 5 在 Fireworks 中編輯影像。
文件視窗會指出您目前是從其他應用程式編輯 Fireworks 影像。
- 6 當您完成編輯時，在「文件」視窗中按一下「完成」。
更新的影像會匯出回到 HomeSite，而如果之前有選取來源檔案，也會儲存 PNG 來源檔案。

與 GoLive 和其他 HTML 編輯器搭配使用

Fireworks 會產生所有 HTML 編輯器都能讀取的純 HTML，也可以匯入 HTML 內容。因此，幾乎任何的 HTML 文件都可在 Fireworks 中開啟和編輯。

匯出和複製 Fireworks HTML 至 GoLive 的方式，與大多數其他 HTML 編輯器的處理方式相同。唯一的例外是：您必須在從 Fireworks 匯出或複製 HTML 之前，選擇「GoLive HTML」作為 HTML 樣式。

備註：GoLive HTML 樣式不支援彈出式選單的程式碼。如果您的 Fireworks 文件包含彈出式選單，請在匯出前選擇「一般 HTML」作為 HTML 樣式。

與 Flash 搭配使用

- 您可輕易匯入、複製和貼上，或是匯出 Fireworks 向量圖、點陣圖、動畫及多種狀態按鈕圖像，以便在 Adobe Flash® 中使用。

- Flash 的 TLF 文字會以空白點陣圖圖像複製到在 Windows 上執行的 Fireworks 中。將 TLF 文字轉換為 ASCII 文字並匯入 Fireworks。
- 啟動和編輯功能使得在 Flash 內編輯 Fireworks 圖像變得更容易。當您使用 Flash 時，一律會套用您在 Fireworks 中所設定的啟動和編輯偏好設定。
- Flash HTML 樣式不支援彈出式選單的程式碼。Fireworks 按鈕行為和其他類型的互動功能都不會匯入至 Flash。

在 Flash 中放置 Fireworks 圖像

匯入或複製 Fireworks PNG 檔案，可以讓您充分控制將圖像和動畫加入至 Flash 的方式。您也可以匯入由 Fireworks 匯出的 JPEG、GIF、PNG 和 SWF 檔案。

備註：當 Fireworks 圖像匯入或複製並貼入 Flash 時，有些屬性會遺失，例如「即時濾鏡」和材質。您不能將 Fireworks 的輪廓漸層效果匯入或複製並貼入 Flash 文件。此外，Flash 只支援純色填色、漸層填色以及基本筆畫。

將 Fireworks PNG 檔案匯入 Flash

您可以直接將 Fireworks PNG 來源檔案匯入 Flash，而不必匯出成任何其他的圖像格式。所有的 Fireworks 向量圖、點陣圖、動畫和多種狀態的按鈕圖像都可以匯入 Flash。

備註：Fireworks 按鈕行為和其他類型的互動性不會匯入至 Flash，因為 Fireworks 行為是由檔案格式以外的 JavaScript 所啟用的。Flash 使用的則是內部 ActionScript 程式碼。

- 1 在 Fireworks 中儲存文件。
- 2 切換到 Flash 中的開啟文件。
- 3 (選擇性) 按一下您要將 Fireworks 內容匯入到其上的關鍵狀態或圖層。
- 4 選取「檔案 > 匯入」。
- 5 瀏覽至 PNG 檔案並選取該檔案。
- 6 在「匯入 Fireworks 文件」對話方塊中，請執行下列步驟之一：
 - 選取「以單一平面化點陣圖的格式匯入」選項。
 - 在兩個彈出式選單中選取匯入選項。
- 7 選取匯入文字的方式。
- 8 按一下「確定」。

備註：您在「匯入 Fireworks 文件」對話方塊中所做的選擇會儲存下來並作為預設設定。

Fireworks 圖像、向量物件與文字的匯入選項

圖像匯入選項

以單一平面化點陣圖的格式匯入 匯入不可編輯的單一影像。

將所有頁面匯入至新狀態作為影片片段 將 PNG 檔案中的所有頁面匯入至新 Flash 圖層，該圖層會以 PNG 檔案的名稱命名。在目前影格位置處的新圖層中會建立關鍵狀態，PNG 檔案的第一頁會放在此 狀態中作為影片片段，而所有其他頁面則會放置在此狀態之後的狀態中作為影片片段。PNG 檔案中的圖層階層和狀態均會保留。

匯入第 1 頁至目前狀態作為影片片段 選取頁面的內容會匯入為影片片段，此影片片段會放置在 Flash 檔案中的作用中狀態和圖層。PNG 檔案中的圖層階層和狀態均會保留。

將所有頁面匯入至新場景作為影片片段 匯入 PNG 檔案中的所有頁面，將每個頁面對應至新場景作為影片片段。頁面內的任何圖層和狀態均會保留。如果 Flash 檔案中已有場景，則匯入程序會在現有場景之後加入新增場景。

匯入第 1 頁至新圖層 選取的頁面會匯入為新圖層。狀態會匯入至時間軸作為個別的狀態。

向量物件匯入選項

匯入為點陣圖以保留外觀 會保留向量物件的可編輯性 (除非它們具有 Flash 不支援的特殊填色、筆畫或效果)。為了保留這類物件的外觀，Flash 會把它們轉換成不可編輯的點陣圖影像。

匯入為可以編輯的路徑 會保留所有向量物件的可編輯性。如果物件有 Flash 不支援的特殊填色、筆畫或效果，這些效果在匯入後看起來可能會不一樣。

文字匯入選項

匯入為點陣圖以保留外觀 會保留文字的可編輯性 (除非它們具有 Flash 不支援的特殊填色、筆畫或效果)。為了保留這類文字的外觀，Flash 會把它們轉換成不可編輯的點陣圖影像。

備註：在 Fireworks 中會將 Flash 的 TLF 文字複製為空白的點陣圖影像。

所有文字維持可編輯狀態 會保留所有文字的可編輯性。如果文字物件有 Flash 不支援的特殊填色、筆畫或效果，這些物件在匯入後看起來可能會不一樣。

複製或拖曳 Fireworks 圖像到 Flash 中

若要複製圖像到 Flash 8 以前的 Flash 版本，請選擇「編輯 > 複製路徑外框」。

備註：您可能必須解散物件的群組 (「修改 > 解散群組」)，才能在 Flash 中以個別向量物件的形式編輯物件。

- 1 在 Fireworks 中，選取一或多個要複製的物件。
- 2 選取「編輯 > 複製」，並從 Flash 的彈出式選單中選擇「複製」。
- 3 在 Flash 中建立新文件並選擇「編輯 > 貼上」，或將檔案直接從 Fireworks 拖曳至 Flash。
- 4 在「匯入 Fireworks 文件」對話方塊中選取「至」選項：

目前狀態作為影片片段 貼上的內容會匯入為影片片段，此影片片段會放置在 Flash 檔案中的作用中狀態和圖層。PNG 檔案中的圖層階層和狀態均會保留。

新增圖層 貼上的內容會匯入為新圖層。狀態會匯入至時間軸作為個別的狀態。

- 5 選取匯入向量物件的方式。
- 6 選取匯入文字的方式。
- 7 按一下「確定」。

備註：您在「匯入 Fireworks 文件」對話方塊中所做的選擇會儲存下來並作為預設設定。

關於 Flash 元件庫結構

Fireworks 物件會匯入至 Flash 元件庫中的 Fireworks 物件資料夾。此資料夾中的結構如下：

「檔案 1」資料夾 // 以 Fireworks 檔案名稱命名

- 「第 1 頁」資料夾 // 以頁面名稱命名 (如果有多張頁面)
 - 第 1 頁 // 以頁面名稱命名
 - — 「狀態 1」資料夾 // 以狀態名稱命名 (如果有多個狀態)
 - — 狀態 1 // 以狀態名稱命名
 - — — 狀態 1 中的元件 1 // 根據元件名稱命名
 - — — 狀態 1 中的元件 2
 - ...
 - 「共享圖層」資料夾 // 第 1 頁中跨狀態的共享圖層
 - — 「共享圖層」資料夾 // 以共享圖層名稱命名
 - — 共享圖層元件
- 「第 2 頁」資料夾
 - 第 2 頁
 - 第 2 頁中的元件 1 (針對無狀態的頁面)
 - ...
- MasterPage 資料夾
 - MasterPage
 - MasterPage 中的元件 1
 - ...
 - 「共享圖層」資料夾 // 跨頁面共享圖層
 - — 「共享圖層」資料夾 // 以共享圖層名稱命名
 - — 共享圖層元件

關於匯入 Fireworks 元件至 Flash

在匯入 Fireworks 元件至 Flash 時，請考慮下列問題：

- 如果元件使用 9 分割縮放，在 Flash 中會匯入並保留 4 個分割導引線。但是動畫的 9 分割縮放不會保留。匯入的元件會儲存為 Flash 元件庫中的元件。
- 套用至豐富元件的柔化編輯會遺失。會匯入元件的主要複本。
- 豐富圖像元件會儲存為 PNG 檔案和 JSF 檔案。只會匯入 PNG 檔案。如果元件是由一些路徑所組成，則這些路徑會組合成一個元件。
- 若要在 Flash 中發揮豐富元件的完整功能，請使用該元件的 Flash 版取代該元件。

關於保留可見性和鎖定

在 PNG 檔案中隱藏的物件和圖層會匯入，並在 Flash 中維持隱藏。然而，豐富圖像元件中看不見的部分不會匯入 (例如，按鈕「上」或「下」的狀態)。

如果圖層已鎖定或隱藏，則圖層內的所有物件和子圖層都會繼承已鎖定或隱藏的設定，並在匯入到 Flash 時保持此設定。

如果您將單一頁面匯入至 Flash 中的新圖層，則會為整個頁面建立一個圖層，並顯示所有的物件。可見性屬性和鎖定屬性將無法保留。

支援的 Photoshop 圖層效果

Photoshop 即時效果 - 陰影 對應如下：

- 尺寸對應到 blurX、blurY
- 距離對應到距離
- 顏色對應到顏色
- 角度對應到 180 - (Photoshop 效果角度)

Photoshop 即時效果 - 內側陰影 對應如下：

- 尺寸對應到 blurX、blurY
- 距離對應到距離
- 顏色對應到顏色
- 角度對應到 180 - (Photoshop 效果角度)

Photoshop 即時效果 - 外光暈 對應如下：

- 不透明度對應到強度
- 顏色對應到顏色
- 尺寸對應到 blurX、blurY

Photoshop 即時效果 - 內光暈 對應如下：

- 不透明度對應到強度
- 顏色對應到顏色
- 尺寸對應到 blurX、blurY
- 具有任何其他 Photoshop 圖層效果的物件會點陣化。

匯出 Fireworks 圖像為其他格式以使用於 Flash

您可以將 Fireworks 圖像匯出為 JPEG、GIF、PNG 和 Adobe Illustrator 8 (AI) 檔案，然後再將它們匯入 Flash。

雖然 PNG 是 Fireworks 的原生檔案格式，從 Fireworks 匯出的 PNG 圖像檔案與您在 Fireworks 中儲存的來源 PNG 檔案是不同的。如同 GIF 或 JPEG，匯出的 PNG 檔只包含影像資料，不包含任何其他資訊（例如分割、圖層、互動功能、「即時濾鏡」或其他可編輯的內容）。

匯出 Fireworks 圖像和動畫為 SWF 檔案

Fireworks 圖像和動畫可以匯出為 Flash SWF 檔案。若要保留筆畫大小和筆畫顏色格式，請在「Flash SWF 匯出選項」對話方塊中選擇「維持外觀」。

下列格式會在匯出為 SWF 格式時消失：混合模式、圖層、遮色片（匯出前套用的）、分割物件、影像地圖、行為、圖樣填色與輪廓漸層。

- 1 請選取「檔案 > 另存新檔」。
- 2 輸入檔名並選擇目標資料夾。
- 3 選取 Adobe Flash SWF 格式。
- 4 按一下「選項」。然後選取「物件」選項：

維持路徑 可以讓您維持路徑的可編輯性。效果和格式都會遺失。

維持外觀 會視需要將向量物件轉換成點陣圖物件，並保留套用的筆畫和填色的外觀。將會失去可編輯性。

5 選取「文字」選項：

維持可編輯性 可以讓您維持文字的可編輯性。效果和格式都會遺失。

轉換成路徑 會將文字轉換成路徑，而保留您在 Fireworks 中輸入的任何自訂字距微調或間距。將會失去文字的可編輯性。

6 利用「JPEG 品質」彈出式滑動軸，設定 JPEG 影像的品質。

7 選取要匯出的狀態以及以秒數計算的狀態速率。

8 按一下「確定」，然後在「匯出」對話方塊中按一下「儲存檔案」。

匯出具有透明度的 8 位元 PNG 檔案

若要匯出具有透明度的 32 位元 PNG 檔案，請直接將 Fireworks PNG 來源檔案匯入 Flash。若要匯出具有透明度的 8 位元 PNG 檔案，請完成下列程序：

1 在 Fireworks 中，選擇「視窗 > 最佳化」以開啟「最佳化」面板。

2 從「透明度」彈出式選單中選取「PNG 8」作為「匯出檔案格式」以及「Alpha 透明度」。

3 選取「檔案 > 匯出」。

4 從「存檔類型」彈出式選單中選取「只有影像」。

5 請命名並儲存該檔案。

將匯出的 Fireworks 圖像和動畫匯入 Flash

1 在 Flash 中建立新文件。

備註：如果您要將 Fireworks 圖像匯入現有的 Flash 檔案，請先在 Flash 中建立一個新圖層。

2 選取「檔案 > 匯入」，並找到圖像或動畫檔案。

3 按一下「開啟」以匯入檔案。

在 Flash 中使用 Fireworks 編輯圖像

運用啟動和編輯整合，您可以使用 Fireworks 來更改之前匯入 Flash 的圖像，即使該圖像原本不是從 Fireworks 匯出也一樣。

備註：匯入 Flash 的 Fireworks 原生 PNG 檔案則是例外；PNG 檔案必須以平面化點陣圖影像格式匯入。

如果圖像是從 Fireworks 匯出的，並且已儲存原始的 PNG 檔案，則可以在 Flash 內部的 Fireworks 中編輯 PNG 檔案。在返回 Flash 之後，PNG 檔案和 Flash 之中的圖像都會更新。

1 在 Flash 中，以滑鼠右鍵按一下 (Windows) 或按住 Control 並按一下 (Mac OS) 「文件庫」面板中的這個圖像檔案。

2 從彈出式選單中選取「使用 Fireworks 編輯」。

備註：如果「使用 Fireworks 編輯」未出現在彈出式選單中，請選擇「編輯程式」，然後找出 Fireworks 應用程式。

3 按一下「尋找來源」方塊中的「是」找出 Fireworks 圖像的原始 PNG 檔案，然後按一下「開啟」。

4 編輯圖像，並在完成時按一下「完成」。

Fireworks 會匯出新的圖像檔案至 Flash，並儲存原始的 PNG 檔案。

更多說明主題

第 268 頁「[啟動和編輯偏好設定](#)」

使用 Illustrator

向量圖像可以在 Fireworks 與 Adobe Illustrator® 之間輕易共享。但是，物件的外觀在兩個應用程式間可能會有差異，因為 Fireworks 和所有向量圖像應用程式共享的功能不盡相同。

與 Illustrator 搭配使用

Fireworks 可以為匯入原生 Illustrator (AI) CS2 和更新版本的檔案提供支援，並提供保留匯入檔案多層面的選項，包括圖層與圖樣。不過，不會匯入連結影像。

您可以將 Illustrator 影像放置到 Fireworks 中，以利進一步的編輯和網頁最佳化。也可以從 Fireworks 匯出 Illustrator 檔案。

當您匯入 Illustrator 檔案時，Fireworks 會保留下列功能：

貝茲控制點 將會保留貝茲控制點的數目和位置。

顏色 將 AI 內容匯入 Fireworks 時，會盡可能保留相近的顏色。Fireworks 僅支援 RGB 結構描述。非 RGB 結構描述會先自動轉換為 RGB 8 位元，再匯入 Fireworks。

文字屬性：將文字從 Illustrator 完整地複製到 Fireworks，而不變更文字的外觀及操作。

匯入文字時，Illustrator 會保留下列項目：

- 字體
- 大小
- 顏色
- 粗體
- 斜體
- 對齊（靠左對齊、靠右對齊、置中對齊、齊行）
- 方向（水平、垂直由左到右、垂直由右到左）
- 字母間距
- 字元位置（一般、上標、下標）
- 自動字距微調
- 字距微調配對



若要快速匯入特定文字至 Illustrator 檔案，請將其直接複製到 Fireworks 中。複製的文字會保留所有文字屬性。

漸層填色 漸層將會匯入成原生的 Fireworks 漸層。漸層的所有色階點皆會保留。與漸層填色相關的不透明度值也會在匯入時予以保留。

影像 Illustrator AI 檔案可以包含下列類型的置入檔案：PDF、BMP、EPS、GIF、JPEG、JPEG2000、PICT、PCX、PCD、PSD、PXR、PNG、TGA 和 TIFF。內嵌影像會作為點陣影像放置到 Fireworks 中。不過，Fireworks 無法開啟包含連結影像（例如，EPS 與 AI）的 Illustrator AI 檔案。

剪裁遮色片 Fireworks 支援所匯入的剪裁遮色片，其基本色階具有路徑與複合路徑。

填色筆畫 填色筆畫會匯入成單一繪圖物件。

純色填色 填色路徑會匯入成單一繪圖物件。

複合路徑 複合路徑會匯入成單一繪圖物件。

群組 群組將會保留下來，而個別群組物件則成為繪圖物件。

圖表 圖表會匯入成群組，但是會失去圖表特有的可編輯性。

基本值 **Illustrator** 基本值實際上是路徑，因此無法匯入成 **Fireworks** 基本值。

圖樣 圖樣會匯入成個別拼貼。這些拼貼會匯入成 **Fireworks** 中的原生圖樣，然後此圖樣會指定給繪圖物件。

筆刷筆畫 筆刷筆畫會匯入成多個群組（每個封閉的路徑自成一個群組）。

元件 元件會匯入成一般群組物件。

透明 **Fireworks** 可以正確匯入物件的不透明度，並以原始的 **Illustrator** 值保留物件的透明度設定。

次圖層 **Fireworks** 會將所有次圖層匯入為原生 **Fireworks** 次圖層。

匯入包含多個工作區域的 **Illustrator** 檔案

您可以執行下列其中一項動作，以開啟包含多個工作區域的 **Illustrator** 檔案：

將 **Illustrator 檔案匯入 **Fireworks**** 若要個別匯入工作區域，請使用「檔案 > 匯入」選項，以匯入包含多個工作區域的 **Adobe Illustrator** 檔案。

匯入包含多個工作區域的 **Adobe Illustrator** 檔案時，會在「向量圖檔案選項」對話框中啟動「頁面」選單。在「頁面」選單中選取要匯入的工作區域。**Illustrator** 中的每個工作區域皆會對應至 **Fireworks** 中的頁面。例如，**Adobe Illustrator** 檔案中的工作區域 1、2 和 3 會在「頁面」選單中顯示為 1、2 和 3。

在 **Fireworks 中開啟 **Illustrator** 檔案** 若要在 **Illustrator** 檔案中開啟所有的工作區域，請選取「檔案 > 開啟」，然後開啟包含工作區域的 **Illustrator** 檔案。所有的工作區域都會以不同的頁面匯入，因此「向量圖檔案選項」對話框中的「檔案轉換」選項會停用。

備註：當您從 CS3 之前的版本匯入 **Illustrator** 檔案時，會停用檔案轉換選項，並且適用於只有單一工作區域的 **Illustrator** 檔案。

與 **Photoshop** 搭配使用

Fireworks 可以匯入原生 **Photoshop** (PSD) 檔案並保留許多 **Photoshop** 功能。您也可以將 **Fireworks** 圖像匯出至 **Photoshop** 以進行細部影像編輯。

在 **Fireworks** 中放置 **Photoshop** 影像

若要將 **Photoshop** 影像放置到 **Fireworks** 中，請使用「檔案 > 匯入」及「檔案 > 開啟舊檔」命令，或將檔案拖曳到畫布上。「匯入」命令可提供背景圖層和圖層資料夾的獨特選項。相對的，「開啟舊檔」命令和檔案拖曳方法則可提供導引線和狀態的選項。

更多說明主題

第 267 頁「[Photoshop 匯入和開啟偏好設定](#)」

在 **Fireworks** 中已轉換和不支援的 **Photoshop** 功能

開啟或匯入 **Photoshop** 檔案時，**Fireworks** 會使用您指定的匯入偏好設定，將影像轉換為 PNG 格式。（請參閱第 267 頁「[Photoshop 匯入和開啟偏好設定](#)」）。

- 個別的圖層遮色片可轉換為 **Fireworks** 物件遮色片。不支援群組遮色片。
- 裁剪遮色片可轉換為物件遮色片，但其外觀會有輕微的變更。若要維持外觀但停用可編輯性，請選取「裁剪遮色片」偏好設定。
- 如果存在對應的模式，圖層混合模式可轉換為 **Fireworks** 物件混合模式。

- 依照預設，圖層效果會保留。如果您偏好將這些效果轉換為對應的「即時濾鏡」，請選取「圖層效果」偏好設定。但是請注意，類似的效果與濾鏡在外觀上可能會有輕微的差異。
- 「色版」色盤中的第一個 Alpha 色版會轉換成 Fireworks 影像中的透明區域。Fireworks 不支援其他的 Photoshop Alpha 色版。
- 將所有 Photoshop 色階和模式轉換為 8 位元的 RGB。

拖曳、開啟或匯入 Photoshop 影像至 Fireworks

您拖曳、開啟或匯入的每個影像都會變成新的點陣圖物件。

備註：在 Windows 中，檔案名稱必須包含 PSD 副檔名，如此 Fireworks 才能辨識 Photoshop 的檔案類型。

1 請執行下列其中一項：

- 將 Photoshop 影像或檔案拖曳到開啟的 Fireworks 文件中。
- 選取「檔案 > 開啟舊檔」或「檔案 > 匯入」，並瀏覽到 Photoshop (PSD) 檔案。

2 按一下「開啟」。

3 在出現的對話方塊中設定影像選項，然後按一下「確定」。

4 如果您使用「檔案 > 匯入」命令，會出現反轉的 L 形游標。在畫布上按一下您要放置影像的位置（影像的左上角會位於指標按下的位置）。

更多說明主題

第 267 頁「[Photoshop 匯入和開啟偏好設定](#)」

Photoshop 檔案匯入選項

當您在 Fireworks 匯入或開啟 Photoshop 檔案時，會出現對話方塊供您指定匯入影像的方式。您選擇的選項將決定匯入檔案的外觀和可編輯性。

- 1 以像素或百分比為單位指定影像尺寸，並指定像素解析度。若要保留目前的寬度和高度比例，請選取「強制等比例」。
- 2 如果 Photoshop 檔案包含圖層構圖，請選取要匯入的影像版本。選取「顯示預覽」以顯示所選構圖的預覽。「註解」文字方塊會顯示 Photoshop 檔案中的註解。
- 3 在底部的彈出式選單中，選擇 Photoshop 影像在 Fireworks 中的開啟方式：

維持圖層的可編輯性優先於外觀 在不影響影像外觀的前提下，盡可能保留圖層結構與文字的可編輯性。如果檔案包含 Fireworks 不支援的功能，Fireworks 將以合併及點陣化圖層的方式保留文件外觀。以下是一些範例：

- CMYK 圖層、調整圖層與使用「穿透」選項的圖層會與下方的圖層合併。
- 視圖層的混合模式與透明像素的存在與否而定，使用不支援的圖層效果的圖層可能會被合併。

維持 Photoshop 圖層外觀 會將每一個 Photoshop 圖層上的所有物件平面化，並讓每一個 Photoshop 圖層都轉換為點陣圖物件。這個選項會讓您無法在 Fireworks 中編輯 Photoshop 圖層。但是卻可維持圖層群組。

使用自訂偏好設定 會使用您在「偏好設定」對話方塊中指定的自訂檔案轉換設定匯入檔案。（請參閱第 267 頁「[Photoshop 匯入和開啟偏好設定](#)」）。

將 Photoshop 圖層平面化為單一影像 會將 Photoshop 檔案匯入為沒有圖層的平面化影像。轉換後的檔案不會保留個別物件。不透明度仍將保留，但不可編輯。

- 4 如果您使用「檔案 > 匯入」命令，可以選取下列選項：

包含背景圖層 會從影像的背景圖層匯入物件。

匯入至新資料夾 將影像匯入至標示為「Photoshop 匯入」的新圖層資料夾。

- 5 如果您使用「檔案 > 開啟舊檔」命令，或將 Photoshop 檔案拖曳至 Fireworks 中，可以選取下列選項：
- 包含導引線 會將 Photoshop 導引線保留在原來的位置。
 - 將圖層轉換為狀態 會將每個 Photoshop 圖層群組放置在專屬的個別狀態中。

關於從 Photoshop 匯入文字



若要快速匯入特定文字至 Photoshop 檔案，請將其直接複製到 Fireworks 中。複製的文字會保留所有文字屬性。

當您匯入包含文字的 Photoshop 檔案時，Fireworks 會檢查您的系統上是否有必要的字體。如果沒有安裝字體，Fireworks 會提示您取代字體或維持其外觀。

如果 Photoshop 檔案中的文字套用了 Fireworks 支援的效果，這些效果在 Fireworks 中依然會套用。不過，由於 Fireworks 和 Photoshop 套用效果的方式不同，這些效果在每個應用程式中的外觀也會有所不同。

如果選取了「維持外觀」選項，則在 Fireworks 中開啟或匯入含有文字的 Photoshop 6 或 7 檔案時，將會顯示文字的快取影像，使其外觀與 Photoshop 中的外觀維持一致。一旦您編輯這些文字，快取影像就會由實際文字取代。文字外觀可能與原始文字不同。但原始字體資料會儲存在 PNG 檔中，以供您在安裝有這些原始字體的系統上使用。

備註：Fireworks 無法匯出 Photoshop 6 或 7 格式的文字。如果您編輯包含 Photoshop 6 或 7 文字的文件，然後將文件匯出回到 Photoshop，檔案將會以 Photoshop 5.5 格式匯出。但是，如果您沒有對文字進行任何修改，檔案則會以 Photoshop 6 格式匯出。

更多說明主題

第 267 頁「[Photoshop 匯入和開啟偏好設定](#)」

匯入 / 匯出 Photoshop 漸層

匯入與匯出後的漸層品質須視漸層類型而定。漸層的顏色與不透明度可能會有些微差異。

漸層	匯入品質
線性	幾乎完全符合。
放射狀	幾乎完全符合。
反射性	幾乎完全符合。
菱形	大致符合 (對應到矩形)
角度	大致符合 (對應到圓錐形)

漸層	匯出品質
線性	幾乎完全符合。
放射狀	幾乎完全符合。
條狀	幾乎完全符合。
矩形	大致符合 (對應到菱形)
圓錐形	大致符合 (對應到角度)
橢圓形	大致符合 (對應到放射狀)

漸層	匯出品質
漣漪	大致符合 (對應到放射狀)
光芒	不完全符合 (對應到放射式形狀)
輪廓、緞面、波浪	不完全符合 (對應到線性)

在匯入後維持調整圖層的外觀

若您匯入包含調整圖層的 PSD 檔案，則匯入後仍會維持個別圖層的外觀。

- 1 在「偏好設定」對話框中，選取「Photoshop 匯入 / 開啟」。
- 2 選取維持圖層調整後的外觀

維持圖層調整後的外觀

若您匯入包含調整圖層的 PSD 檔案，則匯入後仍會維持個別圖層的外觀。請確定您選取對話框中的「來自偏好設定的自訂設定」。

使用 Photoshop 濾鏡和外掛程式

您可以在「即時濾鏡」視窗或「濾鏡」選單中使用許多 Photoshop 和其他協力廠商的濾鏡與外掛程式。

備註：支援 Photoshop 5.5 (含) 以前版本的外掛程式和濾鏡。如需詳細資訊，請參閱 <http://www.fireworkszone.com/g-2-536>。Photoshop 6 和之後版本的外掛程式和濾鏡不相容於 Fireworks。

使用「偏好設定」對話方塊啟用 Photoshop 外掛程式

- 1 請選擇「編輯 > 偏好設定」(Windows) 或「Fireworks > 偏好設定」(Mac OS)。
- 2 按一下「外掛程式」類別。
- 3 選取「Photoshop 外掛程式」。

「選取資料夾」(Windows) 或「選擇資料夾」(Mac OS) 對話方塊便會開啟。

備註：如果對話方塊並未開啟，請按一下「瀏覽」。

- 4 瀏覽到已安裝 Photoshop 或其他濾鏡及外掛程式的資料夾，然後按一下「選取」(Windows) 或「選擇」(Mac OS)。
- 5 按一下「確定」以關閉「偏好設定」對話方塊。
- 6 重新啟動 Fireworks。

更多說明主題

第 268 頁「[外掛程式偏好設定](#)」

使用「即時濾鏡」視窗啟用 Photoshop 外掛程式

- 1 選取畫布上的任何向量物件、點陣圖物件或文字區塊，然後在「屬性」檢視窗中，按一下「濾鏡」標籤旁的「加號 (+)」圖示。
- 2 從彈出式選單中選取「選項 > 指定外掛程式位置」。
- 3 瀏覽到已安裝 Photoshop 或其他濾鏡及外掛程式的資料夾，然後按一下「選取」(Windows) 或「選擇」(Mac OS)。如果出現詢問您是否要重新啟動 Fireworks 的訊息，請按一下「確定」。
- 4 重新啟動 Fireworks 以載入濾鏡及外掛程式。

備註：或者，您也可以將外掛程式直接安裝到 Fireworks Plug-ins 資料夾中。

在 Photoshop 中放置 Fireworks 圖像

Fireworks 提供以 Photoshop (PSD) 格式匯出檔案的延伸支援。就像其他的 Photoshop 圖像一樣，匯出至 Photoshop 的 Fireworks 影像可以在 Fireworks 重新開啟時保持相同的可編輯性。Photoshop 使用者可以在 Fireworks 處理圖像，然後再到 Photoshop 中繼續編輯。



您可以使用「PSD 儲存」擴充功能，快速地將 Fireworks 文件中的頁面與狀態以不同的 PSD 檔案格式匯出。此擴充功能可於此網址取得：

http://www.adobe.com/go/learn_fw_psdsave_tw

以 Photoshop 格式匯出檔案

- 1 請選取「檔案 > 另存新檔」。
- 2 為檔案命名，並從「另存新檔」選單中選擇「Photoshop PSD」。
- 3 若要指定物件、效果和文字的預設匯出設定，請按一下「選項」。然後從「設定」選單中選擇以下的預設內容。
 - 維持可編輯性優先於外觀 會將物件轉換為圖層，使效果保持可編輯，並將文字轉換成可編輯的 Photoshop 文字圖層。如果您想要在 Photoshop 中進一步編輯這個影像，而不需要保留 Fireworks 影像的精確外觀，就請選擇這個選項。
 - 維持 Fireworks 外觀 會將每個物件轉換成個別的 Photoshop 圖層，並使效果和文字成為無法編輯。如果您想要在 Photoshop 中維持對 Fireworks 物件的控制，而且也要維持 Fireworks 影像的原始外觀，就請選取這個選項。
 - 較小的 Photoshop 檔案 會將每個圖層平面化為完全運算的影像。如果您要匯出包含大量 Fireworks 物件的檔案，就請選取這個選項。自訂 可以讓您選擇物件、效果和文字的特定設定。
- 4 按一下「儲存檔案」以匯出 Photoshop 檔案。

備註：Photoshop 5.5 和較舊版本無法開啟包含超過 100 個圖層的檔案。如果您匯出的 Fireworks 文件包含超過 100 個物件，您就必須刪除或合併物件。

自訂 Photoshop 匯出設定

- 1 在「另存新檔」對話方塊中，選取「Photoshop PSD」作為檔案類型，然後按一下「選項」。
- 2 從「設定」彈出式選單中選擇「自訂」。
- 3 從「物件」彈出式選單中選擇下列其中一項：
 - 轉換為 Photoshop 圖層 會將個別的 Fireworks 物件轉換成 Photoshop 圖層，並將 Fireworks 遮色片轉換成 Photoshop 圖層遮色片。
 - 平面化每個 Fireworks 圖層 會將每一個個別 Fireworks 圖層上的所有物件平面化，並讓每一個 Fireworks 圖層都成為 Photoshop 中的圖層。選擇這個選項時，就會無法在 Photoshop 中編輯 Fireworks 物件。有些與 Fireworks 物件關聯的功能（例如混合模式）也會喪失。
- 4 從「效果」彈出式選單中選擇下列其中一項：
 - 維持可編輯性 會將 Fireworks 的「即時濾鏡」轉換成 Photoshop 中的相同效果。如果 Photoshop 中不存在這些效果，便會將它們捨棄。
 - 運算效果 會將效果平面化至物件。當您選擇這個選項時，即可保留效果的外觀，不過卻會無法在 Photoshop 中編輯它們。
- 5 從「文字」彈出式選單中選擇下列其中一項：
 - 維持可編輯性 會將文字轉換成可編輯的 Photoshop 圖層。Photoshop 不支援的文字格式將會遺失。

運算效果 會將文字轉換為影像物件。當您選擇這個選項時，即可保留文字的外觀，不過卻會無法編輯它。

與 Director 搭配使用

Fireworks 可讓您將圖像和互動式內容匯出至 Director®。因此，Director 使用者可以利用 Fireworks 的最佳化和圖像設計工具，而且不犧牲品質。

- 匯出的過程會保留圖像的行為和分割。
- 您可以匯出具有變換影像的分割影像

備註：Director HTML 樣式不支援彈出式選單程式碼。

在 Director 中放置 Fireworks 檔案

Director 可以從 Fireworks 匯入平面化的影像，例如 JPEG 和 GIF 影像。它也可以匯入具有透明度的 32 位元 PNG 影像。對於分割、互動或動畫的內容，Director 還能匯入 Fireworks HTML。

如需有關匯出平面化 Fireworks 影像 (例如 JPEG 和 GIF 影像) 的詳細資訊，請參閱「Fireworks 說明」。

匯出具有透明度的 32 位元 PNG 影像

- 1 在 Fireworks 中，選擇「視窗 > 最佳化」，將匯出檔案格式更改為「PNG 32」，然後將「色版」設定為透明。
- 2 選取「檔案 > 匯出」。
- 3 從「存檔類型」彈出式選單中選取「只有影像」。
- 4 請命名並儲存該檔案。

匯出圖層和分割的 Fireworks 內容至 Director

藉由匯出 Fireworks 分割至 Director，您就能匯出分割和互動式內容 (例如按鈕和變換影像等)。藉由將圖層匯出至 Director，您也可以匯出具有圖層的 Fireworks 內容 (例如動畫)。

- 1 在 Fireworks 中，選擇「檔案 > 匯出」。
- 2 在「匯出」對話方塊中，輸入檔名並選擇目標資料夾。
- 3 從「另存新檔」彈出式選單中選取「Director」。
- 4 選取「來源」選項：

Fireworks 圖層 會匯出文件中的每個圖層。如果您匯出的是具有圖層的內容或動畫，就請選取這個選項。

Fireworks 分割 會匯出文件中的每個分割。如果您匯出的是分割或互動式內容 (例如變換影像或按鈕)，就請選取這個選項。

- 5 若要自動裁切匯出的影像，以符合每個狀態上的物件，請選取「修剪影像」。
- 6 選取「將影像放入子資料夾」來選擇影像的資料夾。

將平面化的 Fireworks 影像匯入至 Director

- 1 在 Director 中，選擇「檔案 > 匯入」。
- 2 瀏覽到您的檔案，然後按一下「匯入」。
- 3 (選擇性) 在「影像選項」對話方塊中更改選項。如需有關每個選項的詳細資訊，請參閱使用 Director。
- 4 按一下「確定」，匯入的圖像便會以點陣圖的格式顯示在角色中。

匯入圖層、分割或互動式的 Fireworks 內容

- 1 在 Director 中，選擇「插入 > Fireworks > Fireworks HTML 中的影像」。

備註：這個選單命令的位置和名稱會視您的 Director 版本而有所不同。

- 2 找出您所匯出的 Fireworks HTML 檔案，以使用於 Director。

- 3 (選擇性) 在「開啟 Fireworks HTML」對話方塊中更改選項。

顏色 會指定匯入圖像的色階。如果圖像包含透明度，請選擇 32 位元顏色。

定位 會設定匯入圖像的定位點。

將變換影像行為匯入為 Lingo 程式碼 會將 Fireworks 的行為轉換成 Lingo 程式碼。

匯入至分鏡表 會在匯入時將角色成員放置在「分鏡表」內。

- 4 按一下「開啟」。

來自 Fireworks HTML 檔案的圖像和程式碼便會匯入。

備註：匯入 Fireworks 動畫時，請視需要拖曳 Director 中的關鍵狀態，以位移每個匯入圖層的時間。

在 Fireworks 中編輯 Director 角色成員

更多說明主題

第 268 頁「[啟動和編輯偏好設定](#)」

啟動 Fireworks 以編輯 Director 角色成員

- 1 在 Director 中，以滑鼠右鍵按一下 (Windows) 或按住 Control 並按一下 (Mac OS) 「角色」視窗中的圖像。

- 2 從彈出式選單選取「啟動外部編輯器」。

備註：若要設定 Fireworks 做為點陣圖像的外部編輯器，請在 Director 中選擇「檔案 > 偏好設定 > 編輯器」，並設定 Fireworks。

檔案便會在 Fireworks 中開啟，文件視窗的頂端會指出您目前是從 Director 編輯檔案。

- 3 進行更改，完成時請按一下「完成」。

Fireworks 便會匯出新圖像到 Director。

使用啟動和編輯整合時，您只要從 Director 內部啟動 Fireworks，即可編輯 Director 的角色成員，並對這些角色成員進行更改。您也可以從 Director 內部啟動 Fireworks 以最佳化角色成員。

在 Director 中最佳化角色成員

從 Director 啟動 Fireworks，以預覽選取的角色成員的最佳化更改。

- 1 在 Director 中，選取「角色」視窗中的角色成員，並於「屬性」檢視窗的「點陣圖」索引標籤上按一下「在 Fireworks 中最佳化」。

- 2 在 Fireworks 中更改最佳化設定。

- 3 完成時請按一下「更新」。如果出現「多媒體混合編輯」對話方塊，請按一下「完成」。

與 Adobe XMP 共享影像中繼資料


Adobe XMP (eXtensible Metadata Platform) 可以讓您在儲存的 PNG、GIF、JPEG、Photoshop 和 TIFF 檔案中加入檔案資訊。XMP 可以促進 Adobe 應用程式之間的中繼資料交換，例如作者、版權和關鍵字。

- 1 選擇「檔案 > 檔案資訊」
- 2 請執行下列其中一個動作：
 - 若要加入中繼資料，請參閱「第 250 頁「使用「檔案資訊」對話方塊增加中繼資料」」。
 - 若要建立新中繼資料類別，請參閱「第 251 頁「處理中繼資料範本」」。
 - 若要從現有的 XML 檔案匯入中繼資料，請參閱「第 252 頁「將中繼資料匯入文件」」。

使用「檔案資訊」對話方塊增加中繼資料

「檔案資訊」對話方塊可顯示相機資料、其他檔案屬性、編輯操作記錄、版權資訊以及作者資訊。「檔案資訊」對話方塊也可顯示自訂的中繼資料面板。您可以直接在「檔案資訊」對話方塊中新增中繼資料。如果您選取多個檔案，此對話框會顯示在一個文字欄位中有不同的值存在之處。您在欄位中輸入的任何資訊都會覆寫現有的中繼資料，而且會對所有選取的檔案套用新值。

備註：您也可以「中繼資料」面板中、在「內容」面板的某些檢視中，或是將指標放在「內容」面板的縮圖上方來檢視中繼資料。

- 1 選取一或多個檔案。
- 2 選取「檔案 > 檔案資訊」。
- 3 從對話方塊頂端的索引標籤選取下列其中一項：
 -  使用向右與向左鍵來捲動索引標籤，或按一下向下箭頭，然後從清單中選擇類別。

說明 可以讓您輸入與檔案有關的文件資訊，像是文件標題、作者、描述以及可用來搜尋文件的關鍵字。若要指定版權資訊，請從「版權狀態」彈出式選單中選取「受版權保護」。然後輸入版權擁有者、注意事項文字以及擁有版權的人員或公司的 URL。

IPTC 包括四個區域：「IPTC 內容」描述影像的視覺內容。「IPTC 聯絡」列出攝影師的聯絡資訊。「IPTC 影像」列出該影像的描述性資訊。「IPTC 狀態」列出工作流程和版權資訊。

相機資料 包括兩個區域：「相機資料 1」顯示用以拍攝相片的相機與設定相關的唯讀資訊，例如製作、模式、快門速度以及 f-stop。「相機資料 2」列出有關相片的唯讀檔案資訊，包括像素尺寸和解析度。

影片資料 列出有關影片檔案的資訊，包括影片影格寬度和高度，還可讓您輸入影帶名稱與場景名稱等資訊。

音訊資料 可讓您輸入有關音訊檔案的資訊，包括標題、演出者、位元速率以及重複設定。

行動 SWF 列出有關行動媒體檔案的資訊，包括標題、作者、說明以及內容類型。

類別 可讓您根據「美聯社」(Associated Press) 的類別來輸入資訊。

原稿 可讓您輸入新聞出處的有用檔案資訊，包括檔案建立的時間及地點、傳送資訊、特殊指示以及標題資訊。

DICOM 列出 DICOM 影像的病患、研究、系列以及設備資訊。

操作記錄 可針對以 Adobe Photoshop 所儲存的影像來顯示 Photoshop 的記錄資訊。只有當您已安裝 Adobe Photoshop 時，才會出現「記錄」選項。

Illustrator 可讓您套用列印、網頁或行動輸出的文件設定檔。

進階 顯示使用名稱區和屬性來儲存中繼資料的欄位和結構，例如檔案格式和 XMP、Exif 以及 PDF 屬性。

原始資料 顯示有關該檔案的 XMP 文字資訊。

- 4 輸入要在任何顯示欄位中新增的資訊。

- 5 按一下「確定」以套用變更。

處理中繼資料範本

您可以使用「建立中繼資料範本」命令，在 Adobe Bridge 中建立新的中繼資料範本。您也可以在此「檔案資訊」對話方塊中修改中繼資料，並將其儲存為具有 .xmp 副檔名的文字檔案。您可與其他使用者共享 XMP 檔案，或將其套用至其他檔案。

您可以在要使用的範本中儲存元資料，以便將元資料填入 Adobe InDesign 文件以及使用具 XMP 功能的軟體所建立的其他文件。您建立的範本會儲存在所有具有 XMP 功能之軟體能夠存取的共享位置。



若要查看您的 XMP 範本，請開啟「檔案資訊」對話方塊，按一下「匯入」按鈕，然後選取「顯示範本資料夾」。

建立中繼資料範本

- 1 請執行下列步驟之一：

- 選擇「工具 > 建立中繼資料範本」。
- 從「中繼資料」面板選單中選擇「建立中繼資料範本」。

- 2 在「範本名稱」方塊中輸入名稱。

- 3 從「建立中繼資料範本」對話方塊中，選取要包含在範本中的中繼資料，然後在方塊中輸入中繼資料的值。

備註：如果您選取中繼資料選項，而且讓對應的方塊保持空的，則 Adobe Bridge 會在您套用範本時清除現有的中繼資料。

- 4 按一下「儲存檔案」。

在「檔案資訊」對話方塊中將中繼資料另存為 XMP 檔案

- 1 選取「檔案 > 檔案資訊」。
- 2 在對話方塊底部的彈出式選單中選擇「匯出」。
- 3 輸入檔案名稱、選擇檔案位置，然後按一下「儲存檔案」。

顯示或刪除中繼資料範本

- 1 若要在 Windows Explorer (Windows) 或 Finder (Mac OS) 中顯示中繼資料範本，請執行下列其中一項：
 - 選擇「工具 > 建立中繼資料範本」。在「建立中繼資料範本」對話方塊的右上角中按一下彈出式選單，然後選擇「顯示範本資料夾」。
 - 選擇「檔案 > 資訊」。在「檔案資訊」對話方塊底部按一下彈出式選單，然後選擇「顯示範本資料夾」。
- 2 選取您要刪除的範本，然後按「刪除」，或將其拖曳至「資源回收筒」(Windows) 或「垃圾桶」(Mac OS)。

將中繼資料範本套用到 Adobe Bridge 中的檔案

- 1 選取一或多個檔案。
- 2 從「中繼資料」面板選單或「工具」選單中選擇下列任何一個指令：
 - 「加入中繼資料」，接著選擇範本的名稱。只有當目前的檔案中沒有任何中繼資料值或屬性存在時，這個指令才會套用範本中繼資料。
 - 「取代中繼資料」，接著選擇範本的名稱。這個指令會完全地將檔案中的任何現有中繼資料取代為範本內的中繼資料。

編輯中繼資料範本

- 1 請執行下列其中一項：
 - 選擇「工具 > 編輯中繼資料範本」，接著選擇範本的名稱。
 - 從「中繼資料」面板選單中選擇「編輯中繼資料範本」，接著選擇範本的名稱。
- 2 在任何方塊中輸入中繼資料的新值。
- 3 按一下「儲存檔案」。

將中繼資料匯入文件

- 1 選取一或多個檔案。
- 2 選取「檔案 > 檔案資訊」。
- 3 在對話方塊底部的彈出式選單中選擇「匯入」。
備註：您必須先儲存一個中繼資料範本，然後才可從範本中將中繼資料匯入。
- 4 指定您想要匯入資料的方式：
 - 清除現有屬性，並以範本屬性取代 以 XMP 檔案中的中繼資料來取代檔案中的所有中繼資料。
 - 保留原始中繼資料，但從範本中取代相符的屬性 只取代範本中具有不同屬性的中繼資料。
 - 保留原始中繼資料，但從範本中附加相符的屬性（預設） 只有在目前檔案中沒有任何中繼資料值或屬性存在時，才會套用範本中繼資料。
- 5 按一下「確定」。
- 6 瀏覽至 XMP 文字檔，然後按一下「開啟」。

在行動模擬器中預覽 Fireworks 文件

您可以在 Device Central 提供的各種行動模擬器中預覽 Fireworks 文件。Device Central 會隨 Fireworks 自動安裝。

在 Device Central 中預覽 Fireworks 文件

- 1 建立您要在 Fireworks 中預覽的文件。您也可以使用一組頁面來建立文件，並分別預覽每個頁面。
- 2 選取「檔案 > 在 Device Central 中預覽」。
- 3 在 Device Central 中，預覽「測試裝置」面板中列出的各種裝置內的文件。
頁面的背景顏色會在預覽時用作背景顏色。如果將背景設定為透明，預覽時的背景顏色會顯示為白色。
預覽文件時，請使用 Device Central 中的各種選項。欲了解更多資訊，請參閱 Adobe TV 上的[視訊教學課程](#)。

根據選取的行動裝置建立 Fireworks 文件

為特定行動裝置建立文件時，請使用下列程序。

- 1 選取「檔案 > Device Central」。
- 2 在 Device Central 視窗的「測試裝置」面板中，選取要建立 Fireworks 文件的裝置。
備註：如果您要建立的 Fireworks 文件大小與指定的行動面板大小有些不同，請選取「使用自訂大小」。視需要修改值。
- 3 按一下「建立」。

4 符合選定大小的文件會在 Fireworks 中開啟。

欲了解更多資訊，請參閱 Adobe TV 上的[視訊教學課程](#)。

根據選取的行動裝置建立 Fireworks 文件

為一組尺寸相同的行動裝置建立文件時，請使用下列程序。

1 選取「檔案 > Device Central」。

2 在 Device Central 視窗的「測試裝置」面板中，選取要建立 Fireworks 文件的裝置。

備註：若您選取的裝置大小不同，Device Central 會建立包含大小相近的裝置群組。這些群組會顯示在「符合大小預設」面板中。

3 在「符合大小預設」面板中，選取要建立 Fireworks 文件的群組。

4 按一下「建立」。

5 符合選定大小的文件會在 Fireworks 中開啟。

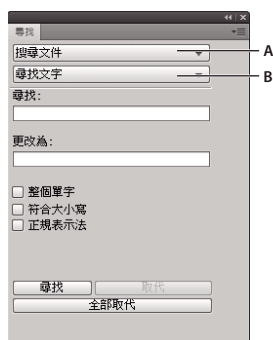
欲了解更多資訊，請參閱 Adobe TV 上的[視訊教學課程](#)。

第 19 章 工作自動化

Adobe® Fireworks® 能夠自動化及簡化許多網頁開發所需的耗時繪製、編輯和檔案轉換工作。

尋找和取代

- 「尋找和取代」功能可以協助搜尋及取代元素，如文字、URL、字體和顏色。「尋找和取代」能夠搜尋目前文件或多個檔案。
- 「尋找和取代」只能在 Fireworks PNG 檔案或含有向量圖物件的檔案中運作，例如 Adobe FreeHand® 及 Adobe Illustrator® 檔案。



尋找面板

A. 「搜尋」選項 B. 「尋找」選項

尋找和取代正規表示法

以下範例說明正規表示法的尋找和取代使用方法。

範例 1

- 1 在文字物件中輸入 K2Editor。
- 2 選取「編輯>尋找和取代」。
- 3 選取「正規表示法」。
- 4 在「尋找」中，輸入 `(\w+)Editor`。
- 5 在「取代」中，輸入 `$1Soft`。
- 6 按一下「全部取代」。

此時，K2Editor 這個字會變更為 K2Soft。

範例 2

- 1 在文字物件中輸入 IndyCar=3500:WRCar=2000。
- 2 在「尋找和取代」對話框中搜尋 `(\w{4})(\w{3})=\d+:\w+\d=\d+\d`
搜尋到 IndyCar=3500:WRCar=2000 字串。

選取搜尋來源

- 1 開啟文件。
- 2 請執行下列步驟之一，開啟「尋找」面板：
 - 選取「視窗 > 尋找」。
 - 選取「編輯 > 尋找和取代」。
 - 按住 Control+F (Windows) 或 Command+F (Mac OS)。

備註：若您選擇的檔案已鎖定或從 Adobe Dreamweaver® 網站存回，系統會提示您取消鎖定或取出該檔案，然後再繼續。
- 3 從「搜尋」彈出式選單中，選取搜尋來源。
- 4 從「尋找」彈出式選單中，選取要搜尋的屬性。請為選取的「尋找」屬性設定選項。
- 5 選取一個尋找和取代選項。

備註：在多個檔案中取代物件會自動儲存這些檔案，而且無法還原。

在多個檔案中設定尋找和取代的選項

在多個檔案中進行尋找和取代時，可以指定 Fireworks 在搜尋後處理多個開啟檔案的方式。

- 1 從「尋找」面板的「選項」選單中選取「取代選項」。
- 2 選取「儲存並關閉檔案」，在尋找和取代之後儲存並關閉每個檔案。

只有原先使用中的文件會保持開啟。

備註：如果取消「儲存並關閉檔案」選項，而且您正在批次處理大批檔案時，Fireworks 可能會因記憶體不足而取消批次處理。
- 3 選取「備份原始檔案」選項：

無備份 尋找和取代時不將原始檔案備份。變更的檔案會取代原始的檔案。

覆寫現有的備份 會在尋找和取代時為每一個變更的檔案建立並存放一份副本。如果您執行其他尋找和取代操作，先前的原始檔案會取代備份副本。備份副本會儲存在一個名為 **Original Files** 的子資料夾中。

增加備份數目 會在尋找和取代時儲存所有變更檔案的備份副本。原始檔案會被移至它們目前資料夾內的 **Original Files** 子資料夾，每個檔名會加上累加編號。如果您執行其他尋找和取代操作，原始檔案會被複製到 **Original Files** 資料夾中，而下一個較大的數字會加到其檔名。例如，以檔名 **Drawing.png** 為例，在第一次尋找和取代時，備份檔案會被命名為 **Drawing-1.png**。在第二次尋找和取代時，備份檔案會被命名為 **Drawing-2.png**，依此類推。
- 4 按一下「確定」。

尋找和取代文字

- 1 在「尋找」面板中，從第二個彈出式選單中選取「尋找文字」。
- 2 輸入要搜尋的文字。
- 3 輸入取代文字。
- 4 (選擇性) 選取進一步定義搜尋的選項。

尋找和取代字體

- 1 在「尋找」面板中，從第二個彈出式選單中選取「尋找字體」。
- 2 選取要尋找的字體和字體樣式。



您可以藉由最小和最大點數大小來限制搜尋。

- 3 指定要用於取代文字的字體、字體樣式和點數大小。

尋找和取代顏色

- 1 在「尋找」面板中，從第二個彈出式選單中選取「尋找顏色」。
- 2 從「套用到」彈出式選單中選取項目，以決定如何套用找到的顏色：

填色和筆觸 會尋找和取代填色和筆觸顏色

所有屬性 會尋找和取代填色、畫筆和效果顏色

填色 會尋找和取代圖樣填滿外的顏色

筆觸 只會尋找和取代畫筆顏色

效果 只會尋找和取代效果顏色

尋找和取代 URL

- 1 在「尋找」面板中，從第二個彈出式選單中選取「尋找 URL」。
- 2 輸入要搜尋的 URL。
- 3 輸入取代 URL。
- 4 (選擇性) 選取進一步定義搜尋的選項：

正規表示法 會在搜尋時條件比對文字或數字的部分

尋找和取代非網頁安全色

如需詳細資訊，請參閱「第 210 頁「[最佳化 GIF、PNG、TIFF、BMP 和 PICT 檔案](#)」」。

如果某顏色在 Mac OS 和 Windows 平台上完全是同一個顏色，則該顏色就是網頁安全色。非網頁安全色是指不包括在「網頁 216 色」色盤的顏色。

- ❖ 從「尋找」面板的「尋找」彈出式選單中選取「尋找非網頁 216 色」。



「尋找非網頁 216 色」並不會尋找或取代影像物件內的像素。

批次處理

批次處理很適合用來自動轉換一組圖像檔案。使用任一個批次處理選項：

- 將選取的檔案轉換成其他格式。
- 將選取的檔案轉換成相同格式但不同的最佳化設定。
- 調整匯出檔案大小。
- 尋找和取代文字、顏色、URL、字體和非網頁 216 色。
- 運用增加字首、增加字尾、取代子字串和取代空格的任何組合，來重新命名檔案群組。
- 在選取的檔案上執行命令。

如需詳細資訊，請參閱「第 261 頁」[「指定儲存備份檔案的位置」](#)。

批次處理工作流程

1 選取「檔案 > 批次處理」，並選取要處理的檔案。

- 檔案可以來自不同的資料夾。
- 批次中也能包含目前開啟的文件。
- 您可以將批次處理 Script 儲存起來 (不需增加任何檔案) 以供日後使用。

備註：若您選擇的檔案已鎖定或從 Dreamweaver 網站存回，系統會提示您取消鎖定或取出該檔案，然後再繼續。

2 按一下「批次」(Windows) 或「批次處理」(Mac OS) 對話方塊中的項目，選取要新增或移除的檔案：

新增 會將選取的檔案和資料夾加到要進行批次處理的檔案清單中。如果選取資料夾，則在資料夾內所有有效和可讀取的檔案都會增加到批次處理中。

備註：已經建立、命名和儲存的檔案即為有效檔案。如果最新的檔案版本尚未儲存，會要求您將它存檔，然後才可以繼續進行批次處理。如果不儲存檔案，整個批次處理就會中止。

全部增加 會將目前選取的資料夾中所有有效檔案加到要進行批次處理的檔案清單中。

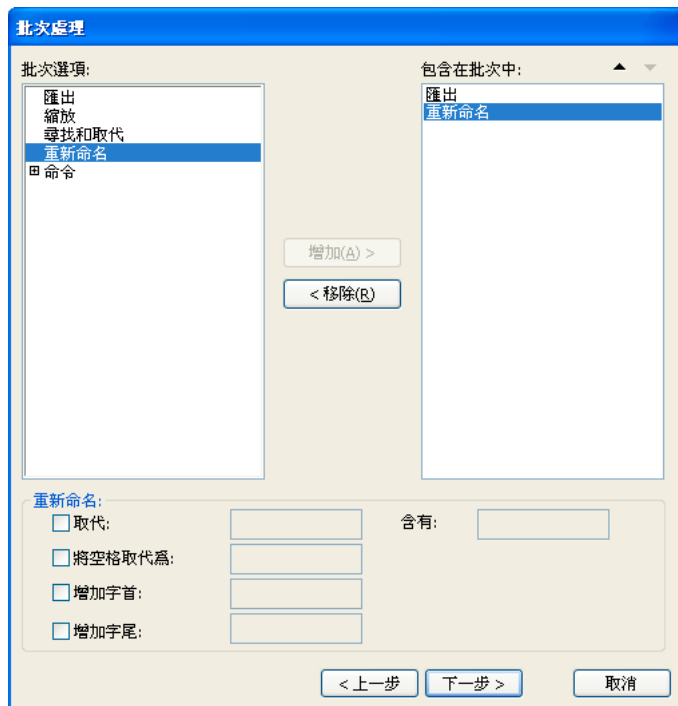
移除 會將選取的檔案從要進行批次處理的檔案清單中移除。

3 若要加入目前所有開啟的檔案，請選取「包含目前開啟的檔案」。

這些檔案不會出現在要批次處理的檔案清單中，但是會包括在處理中。

4 按「下一步」，然後執行下列其中一或兩種方式：

- 若要將工作增加到批次中，請在「批次選項」清單中選取工作，然後按「增加」。



- 若要重新排序清單，請選取「包含在批次中」清單上的工作，然後按上下箭頭。

備註：「匯出」和「重新命名」永遠都在最後執行。其他工作會按照其順序執行。

5 若要檢視額外的工作選項，請選取「包含在批次中」清單裡的工作。

6 選取每個額外選項的設定。若要從清單移除工作，請按「移除」。

7 按「下一步」。

8 選取儲存已處理檔案的選項：

備份 選取原始檔案的備份選項。

儲存 Script 儲存批次處理設定以便日後使用。

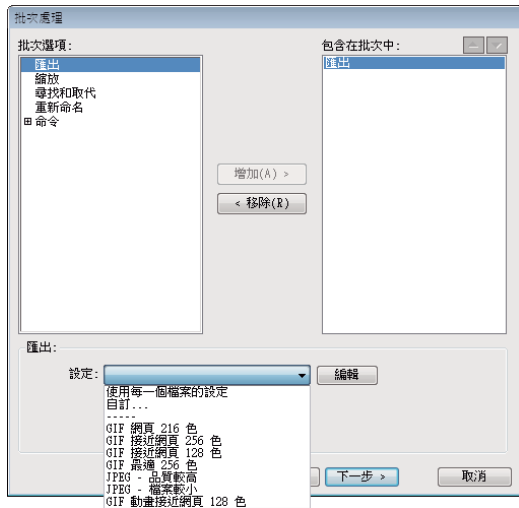
批次輸出 執行您的批次處理。

在批次處理結束時，如果有任何加入批次的檔案未進行處理，則會出現提示。

備註：在進行批次處理時會建立名為 `FireworksBatchLog.txt` 的記錄檔案。記錄檔案位於：

- `\Documents and Settings\<>使用者名稱>\Application Data\Adobe\Fireworks CS5\FireworksBatchLog.txt` (Windows XP)
- `\Users\<>使用者名稱>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS5\FireworksBatchLog.txt` (Windows Vista)
- `/Users/<使用者名稱>/Library/Application Support/Adobe/Fireworks CS5/FireworksBatchLog.txt` (Mac OS)

在進行批次處理時變更最佳化設定



- 1 從「批次選項」清單中選取「匯出」，並按一下「增加」。
- 2 從「設定」彈出式選單中，選取下列選項並按一下「確定」：
 - 選取「使用每一個檔案的設定」，以便在進行批次處理時，保留每個檔案的先前匯出設定。例如，當您對 GIF 及 JPEG 的資料夾進行批次處理時，所產生的檔案仍是 GIF 和 JPEG，而匯出每個檔案時，Fireworks 會使用原始的色盤和壓縮設定。
 - 選取「自訂」或按一下「編輯」，以變更「影像預覽」對話方塊中的設定。
 - 選取預設的匯出設定，例如「GIF 網頁 216 色」或「JPEG - 品質較高」。所有檔案皆會被轉換成這個設定。

在進行批次處理時變更檔案名稱

- 1 從「批次選項」清單中選取「重新命名」，並按一下「增加」。
- 2 在「批次處理」對話方塊的底部指定「重新命名」選項：

取代 讓您以指定的不同字元，取代每個檔名中的字元，或是從每個檔名中刪除字元。例如，如果擁有名為 Temp_123.jpg、Temp_124.jpg 和 Temp_125.jpg 的檔案，您可以用「Birthday」取代「Temp_12」，進而將檔名變更為 Birthday3.jpg、Birthday4.jpg 和 Birthday5.jpg。

將空格取代為 讓您以指定的單一或多個字元，取代檔名中的現有空白，或是從每個檔名中刪除所有空白。例如，名為 Picnic.jpg 和 Slap stick.jpg 的檔案可以變更為 Picnic.jpg 和 Slapstick.jpg，或是 Pic-nic.jpg 和 Slap-stick.jpg。

增加字首 可以讓您輸入要加到檔名開頭的文字。例如，如果您輸入「night_」，那麼在批次處理時，Sunrise.gif 檔案會被重新命名為 night_Sunrise.gif。

增加字尾 可以讓您輸入要加到副檔名前的檔名結尾文字。例如，如果您輸入「_day」，那麼在批次處理時，Sunset.gif 檔案會被重新命名為 Sunset_day.gif。

備註：對於要變更的每個檔名，您可以套用「取代」、「取代空白」、「增加字首」和「增加字尾」的任意組合。例如，您可以同時用「Party」取代「Temp」、移除所有空白，並增加字首和字尾。
- 3 按「下一步」以繼續進行批次處理。

在進行批次處理時縮放圖像


- 1 從「批次選項」清單中選取「縮放」，並按一下「增加」。

- 2 在「縮放」彈出式選單中，選取一個縮放選項：

無縮放 會匯出未變更的檔案

縮放尺寸 會將影像縮放成所指定的確切寬度和高度

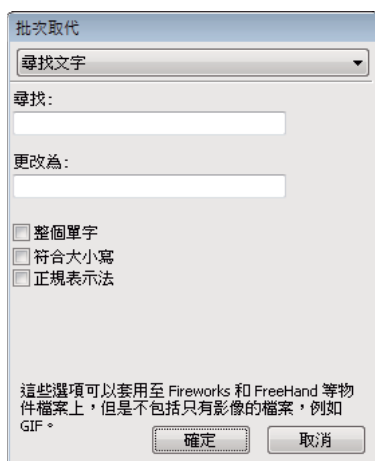
縮放至符合區域 會讓影像成比例地符合所指定的最大寬度和最大高度範圍

 使用「縮放至符合區域」，將一組影像轉換成大小一致的縮圖影像。

縮放百分比 會按照百分比縮放影像

- 3 (選擇性) 如果您選取了「縮放至符合區域」，也請選取「只縮放比目前目標大小大的文件」選項。

在進行批次處理時尋找和取代



「批次取代」僅會影響下列檔案格式：Fireworks PNG、Illustrator 以及 FreeHand。「批次取代」不會影響 GIF 和 JPEG。

- 1 從「批次選項」清單中選取「尋找和取代」，並按一下「增加」。
- 2 按一下「編輯」。
- 3 選取要尋找和取代的屬性類型。
- 4 在「尋找」方塊中輸入或選取要尋找的特定項目。
- 5 在「更改為」方塊中輸入或選取要取代的特定項目。
- 6 按一下「確定」，儲存「尋找和取代」設定。
- 7 按「下一步」以繼續進行批次處理。

使用命令進行批次處理

備註：「命令」資料夾的確切位置會因不同的作業系統而有所不同。同時也會依據您希望面板僅供您的使用者設定檔使用或可供所有使用者使用而定。Command Panels 資料夾位於 Fireworks 應用程式資料夾中的 Configuration 資料夾，並且位於使用者專屬的 Fireworks 組態資料夾中。

在進行批次處理時執行 JavaScript 命令

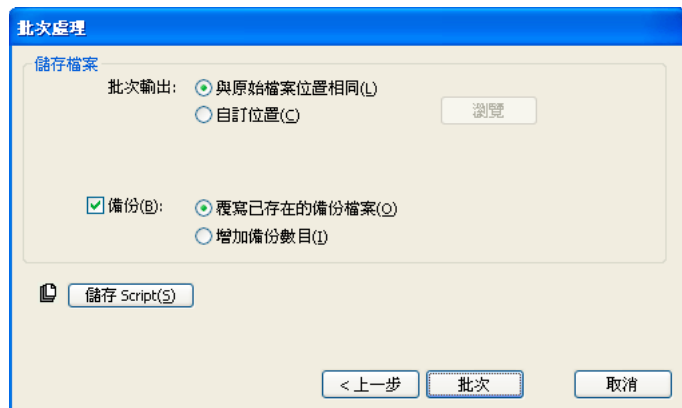
備註：這些命令無法編輯。

- 1 在「批次選項」清單中的「命令」選項旁邊，按一下加號 (+) 按鈕 (Windows) 或三角形 (Mac OS)，檢視可用的命令。
- 2 選取任一命令，然後按「新增」，將它加到「包含在批次中」清單。

備註：某些命令無法在批次處理時運作。選取不需要選取任何物件就能在文件中運作的命令。

指定儲存備份檔案的位置

檔案的備份副本放置在每個原始檔案所在資料夾下的 Original Files 子資料夾中。



- 1 選取批次輸出的位置。
- 2 選取「備份」以設定您的備份選項。
- 3 選取備份檔案的方式：

覆寫現有的備份 覆寫舊版的備份檔案。

增加備份數目 保留所有備份檔案的副本。當您執行新的批次處理時，新備份副本的檔名結尾會附加上數字。

備註：如果取消選取「備份」，在對相同檔案格式進行批次處理時，若名稱相同則會覆寫原始檔案。但是，對不同檔案格式進行批次處理時，則會建立一個檔案，而且不會將原始檔案移動或刪除。

以 Script 進行批次處理

將您的 Script 儲存至硬碟上的 Commands 資料夾，會將它增加到 Fireworks 的「命令」選單中。

建立批次處理 Script

- 1 按一下「儲存 Script」來建立批次 Script。
- 2 輸入 Script 的名稱和目的地。

備註：這個資料夾的確切位置並不一定。Commands 資料夾位於 Fireworks 應用程式資料夾中的 Configuration 資料夾，並且位於使用者專屬的 Fireworks 組態資料夾中。

- 3 按一下「儲存檔案」。

執行批次 Script

- 1 請執行下列步驟之一：
 - 在 Fireworks 中，選取「命令 > 執行 Script」。
 - 在 Fireworks 外，按兩下硬碟上的 Script 檔名。
- 2 選取 Script，然後按「開啟」。

拖放常用的 Script

- 1 儲存任一 Script。
 - 2 請執行下列步驟之一：
 - 將 Script 檔案圖示拖曳到 Fireworks 桌面圖示上。
 - 將 Script 檔案圖示拖曳到開啟的 Fireworks 文件中。
- 備註：將多個 Script 檔案和多個圖像檔案拖曳到 Fireworks 中，會多次處理多個圖像檔案，每一個 Script 一次。

擴充 Fireworks 功能

擴充功能是指可加入 Fireworks 功能的命令 Script、命令面板、元件庫、濾鏡、圖樣、材質或自動圖形。Fireworks 內附的 Adobe Extension Manager，可以讓您方便安裝、管理和刪除擴充功能。「命令」選單中會出現預設的擴充功能集合。

如果您非常精通 JavaScript，可以自行建立 Fireworks 擴充功能。您也可以使用「Fireworks 跨產品通訊架構」，讓 ActionScript™ 和 C++ 應用程式控制 Fireworks。如需詳細資訊，請參閱「擴充 Fireworks 功能說明」。

安裝或建立擴充功能時，請注意以下事項：

- 安裝擴充功能或建立自訂命令之後，Fireworks 會將該項目置於「命令」選單中。
- 協力廠商的擴充功能儲存在 Fireworks 應用程式資料夾中，Configuration 資料夾的子資料夾。
- 以 SWF 檔案類型儲存在 Command Panels 資料夾中的命令，可以在「視窗」選單中找到其對應面板。
- 您從「操作記錄」面板中建立和儲存的命令會儲存在您的使用者 Commands 資料夾中。
- 如需有關擴充 Fireworks 功能的詳細資訊，請參閱「Extension Manager 說明」並造訪 Fireworks Exchange 網站，網址為：www.adobe.com/go/learn_fw_exchange_tw。

在 Fireworks 中開啟 Extension Manager

- ❖ 請執行下列步驟之一：
 - 選取「命令 > 管理擴充功能」。
 - 選取「說明 > 管理擴充功能」。

替資源建立 MXP 檔案

- 1 建立 MXI 檔案。您可以使用 Adobe Extension Manager CS5 資料夾中 MXI 檔案的副本作為範本。若要取得範例 MXI 檔案，請前往 Adobe Fireworks CS5 的安裝位置，在 Configuration 資料夾中即可看到 MXI 檔案。
- 2 在 <file> 標籤中，執行下列作業：
 - a 在 <filename> 屬性中，指定在電腦本機上顯示的檔案名稱，並且必須封裝成 MXP 檔案。
 - b 在 <destination> 屬性中，指定使用者機器上必須安裝檔案的位置。

- 3 選取「命令 > 管理擴充功能」。
- 4 在 Adobe Extension Manager 中，選取「檔案 > 封裝 MXP 擴充功能」。
- 5 選取 MXI 檔案。
- 6 指定 MXP 檔案的位置。
- 7 按兩下建立在指定位置的 MXP 檔案。將 MXI 檔案中提及的檔案，加到檔案中指定的位置。

例如，若要將一組 STL 檔案加到 Fireworks，請在 MXI 檔案中將 STL 檔案的位置指定為 `$Fireworks\First Run\Styles`。當您執行使用 MXI 檔案所建立的 MXP 檔案時，STL 檔案會安裝在這個位置。在關閉和重新開啟應用程式後，可在 Fireworks 中使用「樣式」面板存取「樣式」。

撰寫 Script

使用操作記錄面板撰寫 Script

「操作記錄」面板會記錄您在 Fireworks 工作時所執行的步驟清單。每一個步驟都存放在「操作記錄」面板的不同行上，以最近使用的步驟為開始。根據預設值，面板會記錄 20 個步驟。但是，您可以隨時變更這個值。

您可以將「操作記錄」面板中的步驟群組另存成可以重複使用的命令。因為儲存的命令不是文件特有的，所以可以在任何 Fireworks 文件中使用這些命令。

儲存的命令是以 JSF 檔格式儲存在使用者特定的 Fireworks 組態資料夾之 Commands 資料夾中。

您可以在「操作記錄」面板中隨時執行記錄的命令或選取的動作。

將步驟儲存為命令以供重複使用

- 1 選取要儲存為命令的步驟：
 - 按一下步驟，然後按 Shift 並按一下其他步驟，選取要儲存為命令的步驟範圍。
 - 按住 Control (Windows) 或按住 Command (Mac OS)，選取不連續的步驟。
- 2 在「操作記錄」面板底部按一下「將步驟儲存為命令」按鈕。
- 3 輸入命令的名稱，然後按一下「確定」。

還原或重做步驟

- ❖ 請執行下列步驟之一：
 - 將「復原標記」往上拖曳，直到要還原或重做的最後一個步驟為止。
 - 沿著「操作記錄」面板左邊上的「復原標記」軌跡按滑鼠左鍵。
- 備註：復原步驟在「操作記錄」面板中依然是標示著灰色。

變更「操作記錄」面板所記憶的步驟數

- 1 選取「編輯 > 偏好設定」(Windows) 或「Fireworks > 偏好設定」(Mac OS)。
- 2 變更「還原步驟」中的值。

備註：還原的步驟數越多，所需要的記憶體也就越多。

清除所有步驟

- ❖ 從「操作記錄」面板的「選項」選單中選取「清除操作記錄」。

清除步驟可以釋放記憶體和磁碟空間。清除步驟後，您將無法還原先前的編輯動作。

重新執行儲存的命令

- 1 如有必要，選取一個或多個物件。
- 2 從「命令」選單選取命令。

重新執行選取的步驟

- 1 選取一個或多個物件。
- 2 選取「操作記錄」面板中的步驟。
- 3 在「操作記錄」面板底部按一下「重新執行」按鈕。

標示有 X 的步驟是無法重複的，而且無法重新執行。分隔線表示有選取不同的物件。跨分隔線步驟所建立的命令，會導致不可預期的結果。

套用選定步驟至許多文件中的物件

- 1 選取步驟範圍。
- 2 按一下「將步驟複製至剪貼簿」按鈕。
- 3 選取任何 Fireworks 文件中的一個或多個物件。
- 4 選取「編輯 > 貼上」。

重複最後一個步驟

- ❖ 選取「編輯 > 重複命令 Script」。

關於使用 JavaScript 撰寫 Script

若要減少一些冗長乏味的重複性工作，您可以在文字編輯器中自行撰寫要在 Fireworks 內執行的 JavaScript。透過 JavaScript，您幾乎可以控制 Fireworks 中的每個命令或設定。因為 Dreamweaver 也使用 JavaScript，所以您可以在 Dreamweaver 內撰寫控制 Fireworks 的 Script。

如需有關 JavaScript API 的說明文件，請參閱「擴充 Fireworks 功能」。

使用 Flash 建立命令和面板

若要建立您自己的 Fireworks 命令或面板，請使用 Adobe Flash® 建立含有 JavaScript 程式碼的 SWF 影片。將用來做為命令的影片儲存在硬碟上的 Commands 資料夾。將用來做為面板的影片儲存在 Command Panels 資料夾 (以「對齊」面板為例)。

備註：這些資料夾的確切位置並不一定。Commands 和 Command Panels 資料夾位於 Fireworks 應用程式資料夾中的 Configuration 資料夾，並且也位於使用者專屬的 Fireworks 組態資料夾中。

管理命令

備註：您可以使用 Fireworks 中的「管理儲存的命令」選項，重新命名或刪除任何您建立的命令。使用 Extension Manager 則可管理隨 Fireworks 安裝，或從 Adobe Exchange 網站下載後安裝的其他命令和擴充功能。

重新命名您建立的自訂命令

- 1 選取「命令 > 管理儲存的命令」，然後選取命令。
- 2 按一下「重新命名」、輸入新名稱，然後按「確定」。

刪除您建立的自訂命令

❖ 請執行下列步驟之一：

- 在 Fireworks 中，選取「命令 > 管理儲存的命令」。然後選取命令，再按一下「刪除」。
- 在硬碟上，從使用者特定的 Fireworks 組態資料夾的 Commands 資料夾，刪除該命令的 JSF 檔案。

備註：若要重新命名或刪除隨附 Fireworks 或從 Adobe Exchange 下載的命令，請開啟 Extension Manager。

編輯命令，使用 JavaScript

命令 Script 會儲存為 JavaScript，並可在任何文字編輯器中進行編輯。

- 1 從桌面上，導覽至硬碟上適當的 Commands 或 Command Panels 資料夾。
- 2 在文字編輯器中開啟 Script 檔案，並修改 JavaScript 程式碼。
- 3 儲存並關閉 Script。

使用 JavaScript 編輯操作記錄面板中的選取動作

- 1 在 Fireworks 中，選取「操作記錄」面板內的步驟範圍。
- 2 在「操作記錄」面板底部按一下「將步驟複製至剪貼簿」按鈕。
- 3 在文字編輯應用程式中建立新文件。
- 4 將步驟貼到新的文字文件中，並視需要進行修改。
- 5 儲存並關閉 Script。
- 6 將 Script 複製到硬碟上的 Commands 資料夾。
 - 直接儲存在 Commands 資料夾或「操作記錄」面板中的命令，會立即出現在「命令」選單中。
 - 儲存在 Command Panels 資料夾中的命令，則只有在您重新啟動 Fireworks 後，才會出現在「視窗」選單中。

第 20 章 偏好設定和鍵盤快速鍵

Fireworks 的偏好設定可以讓您控制使用者介面的一般外觀，以及自訂編輯和資料夾使用的各方面。此外，您可以自訂鍵盤快速鍵。

設定偏好設定

- 1 請選擇「編輯 > 偏好設定」(Windows) 或「Fireworks > 偏好設定」(Mac OS)。
- 2 選取您要修改的偏好設定類別。
- 3 進行更改並按一下「確定」。

一般偏好設定

文件選項 若要將應用程式直接開啟到工作區中，請取消選取「顯示起始畫面」。若要在改變物件大小時保留筆畫和效果的範圍，請取消選取「縮放筆畫和效果」。

儲存檔案：增加預覽圖示 (僅限 Mac OS) 顯示或隱藏硬碟上的 Fireworks PNG 檔案縮圖。取消選取這個選項會顯示 Fireworks PNG 檔案使用的傳統 Fireworks 圖示。所做的更改在您儲存檔案之後才會生效。

復原最大數目 將復原 / 重做步驟設定為 0 到 1009 之間的數字。此設定同時適用於「編輯 > 復原」命令和「操作記錄」面板。提高數字會使需要的記憶體數量增加。

內插補點 選取四種不同縮放方法的其中一種，當縮放影像時 Fireworks 會用它來插入像素：

- 雙立方式內插補點充分提供最銳利且最佳品質，是預設的縮放方法。
- 雙線性式內插補點提供比柔化內插補點更銳利的結果，但比不上雙立方式的銳利程度。
- Fireworks 第 1 版中使用的柔化內插補點可以提供柔化模糊，並消除銳利的細節。當其他方法會造成多餘的部分時，這個方法就非常有用。
- 最近的鄰近區域內插補點會產生無模糊的不規則邊緣與銳利對比。效果類似於在影像上進行放大或縮小顯示。

顏色預設值 為筆刷筆畫、填色和反白路徑選取預設顏色。「筆畫」和「填色」選項不會自動變更「工具」面板中的顏色。您可以使用這些選項變更「工具」面板中的預設顏色。

工作區 若要讓停駐的面板在您按一下面板外面的位置時自動收合，請選取「自動收合圖示面板」。

編輯偏好設定

編輯偏好設定可以控制指標外觀，以及點陣圖物件的視覺化提示。

裁切時刪除物件 裁切文件或重新調整畫布大小時，會將選取範圍之邊框以外的像素或物件永久刪除。此選項僅對點陣圖物件有效。

轉換成圈選區域時刪除路徑 會在轉換為圈選區域之後永久刪除路徑。

筆刷大小的繪圖游標 設定工具指標的大小和形狀。對於某些較大的多重筆尖筆刷，會預設使用十字游標。取消選取這個選項和精確游標時，會顯示工具圖示指標。

精確游標 會以十字型指標替代工具圖示指標。

關閉「隱藏邊緣」 選取範圍更改時停用「隱藏邊緣」。

顯示鋼筆預覽 會提供下一個路徑線段的預覽，如果您使用鋼筆工具按一下，就會建立預覽。

顯示實心點 會將選取的點顯示為灰色，而未選取的點顯示為純色。

滑鼠滑過時反白標示 反白標示目前按下滑鼠鍵所選取的項目。

拖曳時預覽 顯示拖曳時新物件位置的預覽。

顯示填色控點 允許在螢幕上編輯填色。

挑選距離 指定指標必須距離物件多近才能選取物件。「挑選距離」必須介於 1 - 10 個像素之間。

9 分割縮放選項 使用「9 分割縮放」工具時會自動解散自動圖形的群組，如此就不會出現詢問是否要解散此類圖形群組的對話方塊。

導引線和格線偏好設定

顏色方塊 按一下此選項會顯示彈出式視窗，您可以在其中選取顏色，或輸入十六進位值。

顯示 在畫布上顯示導引線或格線。

貼齊 將物件貼齊導引線或格線。

鎖定 鎖定先前置放的導引線不動，避免在編輯物件時意外移動導引線。

貼齊距離 指定您必須將物件移到距離格線或導引線多近，物件才會貼齊格線或導引線。此距離必須在 1 - 10 個像素之間。當選取「貼齊格線」或「貼齊導引線」時，「貼齊距離」就會運作。

格線設定 更改格線儲存格大小，以像素為單位。在水平和垂直間距方塊中輸入數值。

文字偏好設定

行距, 基線位移 更改相關鍵盤快速鍵使用的增量值。



若要建立文字相關快速鍵的完整清單，請參閱「第 270 頁 [「為目前的快速鍵設定建立參考表」](#)」。

以英文顯示字體名稱 取代字體選單中的亞洲字元。

備註：重新啟動 Fireworks 之後，此變更才會生效。

字體預覽大小 指定選單中字體範例的點數大小。

最近使用的字體數目 指定在字體選單中，列於分隔線上方的最近使用字體的數目。

備註：重新啟動 Fireworks 之後，此變更才會生效。

預設字體 指定當系統中沒有任何一種文件所使用的字體時，以哪一種字體取代。

Photoshop 匯入和開啟偏好設定

這些偏好設定決定當您匯入或開啟 Photoshop 檔案時，Fireworks 的行為。如需詳細資訊，請參閱「第 243 頁 [「與 Photoshop 搭配使用」](#)」。

顯示匯入對話框 在您使用「檔案 > 匯入」命令匯入 PSD 檔案時顯示選項。

顯示開啟對話框 在您將 PSD 檔案拖曳至 Fireworks 中，或使用「檔案 > 開啟」命令或開啟 PSD 檔案時顯示選項。

在狀態間共享圖層 將每個匯入的圖層加到 Fireworks 檔案中的所有狀態上。如果取消選取這個選項，Fireworks 會將每個圖層新增到不同的狀態。當您匯入要用作為動畫的檔案時，這將非常有用。

具有可編輯效果的點陣圖影像 允許在匯入時編輯點陣圖影像上的效果。無法編輯點陣圖影像。

平面化的點陣圖影像 將點陣圖影像及其效果匯入為不可編輯的平面化影像。

可編輯的文字 將文字圖層匯入為可編輯的文字。您不能在 Fireworks 中變更文字格式，例如刪除線、上標、下標和自動連字符。此外，您不能分隔來源文字中的連字。

平面化的點陣圖影像 將文字圖層匯入為不可編輯的平面化影像。

可編輯的路徑及效果 允許編輯形狀圖層及相關的效果。

平面化的點陣圖影像 將形狀圖層匯入為不可編輯的平面化影像。

具有可編輯效果的平面化點陣圖影像 將形狀圖層匯入為平面化影像，但允許編輯與其關聯的效果。

圖層效果 以類似的 Fireworks 濾鏡取代 Photoshop 即時效果。

裁剪路徑遮色片 點陣化並移除裁剪遮色片，維持其外觀。如果您要在 Fireworks 中編輯這些遮色片，請取消選取這個選項。然而，其外觀與 Photoshop 有所不同。

啟動和編輯偏好設定

啟動和編輯偏好設定可控制外部應用程式在 Fireworks 中啟動和編輯圖像的方式。

1 選擇下列彈出式選單之一：

從外部應用程式編輯時 決定是否在您使用 Fireworks 編輯其他應用程式的影像時，開啟原始 Fireworks PNG 檔案。

從外部應用程式最佳化時 決定是否在最佳化影像時，開啟原始 Fireworks PNG 檔案。這個設定並不適用於 Director，因為 Director 不需要有來源 PNG 就會自動開啟和最佳化影像，即使您在 Fireworks 中將這個偏好設定設為不同值也是一樣。

2 指定如何編輯置於外部應用程式中的 Fireworks 影像：

永遠使用來源 PNG 自動開啟在「設計備註」中定義的 Fireworks PNG 檔案，作為置入影像的來源。來源 PNG 和其對應的置入影像都會進行更新。

永不使用來源 PNG 無論原始 PNG 檔案是否存在，都自動開啟置入的 Fireworks 影像。只對置入影像進行更新。

啟動時詢問 每次都讓您指定是否要開啟來源 PNG 檔案。當您編輯或最佳化置入的影像時，Fireworks 都會提示您決定啟動和編輯的方式。您也可以從這個提示指定整體的啟動和編輯偏好設定。

外掛程式偏好設定

這些偏好設定可以讓您存取其他 Adobe Photoshop 外掛程式、材質檔案和圖樣檔案。目標資料夾可以位於硬碟、CD-ROM、外接式硬碟或網路磁碟機上。

Photoshop 外掛程式會出現在 Fireworks 的「濾鏡」選單和「屬性」檢視窗的「增加效果」選單中。儲存成 PNG、JPEG 和 GIF 檔案的材質或圖樣會以選項方式出現在「屬性」檢視窗的「圖像」和「材質」彈出式選單中。

如需有關材質和圖樣的詳細資訊，請參閱「第 113 頁 [「增加筆畫或填色的材質」](#)」。

復原偏好設定

備註：復原預設的偏好設定會移除所有自訂設定，並將 Fireworks 復原成原始的配置。

1 結束 Fireworks。

2 找出硬碟上的 Fireworks 「偏好設定」檔案，然後將它刪除。

這個檔案的確切位置會因不同的作業系統而異。請參閱第 270 頁 [「Fireworks 偏好設定檔案的位置」](#)

3 重新啟動 Fireworks。

下一次開啟 Fireworks 時，就會建立新的偏好設定檔案。

選取和設定鍵盤快速鍵

Fireworks 可以讓您使用鍵盤快速鍵來選取選單命令、從「工具」面板選取工具，以及加快其他沒有出現在選單命令中的各式各樣工作。如果您習慣使用其他應用程式（例如 Adobe FreeHand、Adobe Illustrator、Photoshop 或是使用其他標準的產品），也可以切換至您所偏好的快速鍵設定。

選取快速鍵設定

- 1 選取「編輯 > 鍵盤快速鍵」(Windows) 或「Fireworks > 鍵盤快速鍵」(Mac OS)。
- 2 從「目前設定」彈出式選單中選取快速鍵設定，然後按一下「確定」。

建立自訂和次要快速鍵

您可以使用預先安裝的設定來建立自訂鍵盤快速鍵，也可以鍵立次要快速鍵，為一項動作提供數種不同的執行途徑。

鍵盤快速鍵（除了選單命令之外）不能包含功能鍵：Control、Shift 和 Alt (Windows) 或 Command、Shift、Option 和 Control (Mac OS)。鍵盤快速鍵必須由單一字母或數字鍵所組成。

- 1 選取「編輯 > 鍵盤快速鍵」(Windows) 或「Fireworks > 鍵盤快速鍵」(Mac OS)。
- 2 按一下「複製設定」按鈕。
- 3 輸入自訂設定的名稱，再按一下「確定」。
- 4 從「命令」清單中選取適當的快速鍵類別。
 - 選單命令 任何透過選單列存取的命令
 - 工具 任何位於「工具」面板上的工具。
 - 各式各樣 多種預先定義的動作
- 5 從「命令」清單中選取您要修改其快速鍵的命令。
- 6 在「按下按鍵」文字方塊中按一下，然後在鍵盤上按所要的新快速鍵的按鍵。
- 7 按一下「增加新的快速鍵」(+) 按鈕，將次要快速鍵加到快速鍵清單中。或者是，按一下「更改」取代選取快速鍵。

刪除自訂快速鍵和快速鍵設定

刪除自訂快速鍵設定

- 1 選取「編輯 > 鍵盤快速鍵」(Windows) 或「Fireworks > 鍵盤快速鍵」(Mac OS)。
- 2 按一下「刪除設定」按鈕（垃圾筒圖示）。
- 3 選取快速鍵設定。
- 4 按一下「刪除」按鈕。

刪除自訂快速鍵設定

- 1 選取「命令」清單中的命令。
- 2 從「快速鍵」清單中選取自訂快速鍵。
- 3 按一下「刪除選取快速鍵」(-) 按鈕。

為目前的快速鍵設定建立參考表

參考表是目前快速鍵設定存成 HTML 表格格式的記錄。您可以在瀏覽器中檢視參考表或將它印出。

備註：從 Fireworks 匯出的參考表格式為 UTF-8 編碼。

- 1 選取「編輯 > 鍵盤快速鍵」(Windows) 或「Fireworks > 鍵盤快速鍵」(Mac OS)。
- 2 按一下「目前設定」旁邊的「將設定匯出為 HTML」按鈕。
- 3 輸入參考表的名稱，並選取檔案位置。
- 4 按一下「儲存檔案」。

處理組態檔

使用者專屬的組態檔可以讓您自訂 Fireworks 中的功能，例如樣式、鍵盤快速鍵、命令等等，而不影響其他使用者的 Fireworks 組態。

Fireworks 也會安裝主要組態檔。

備註：若要檢視組態檔，請確認您的「資料夾檢視」選項是設定為顯示所有檔案和資料夾。在某些系統上，您可能必須按一下資料夾的「顯示檔案」，才能顯示資料夾的內容。如需有關檢視所有檔案和資料夾的詳細資訊，請參閱「Windows 說明」。

關於使用者組態檔

Fireworks 會為每一個使用者建立不同的設定。檔案會儲存在使用者專屬的 Application Data 資料夾 (Windows) 或 Application Support 資料夾 (Macintosh) 中的 Adobe/Fireworks CS5 資料夾。這個資料夾的位置取決於您使用的作業系統，以及系統為多使用者系統或單一使用者系統。如需要關於尋找這個資料夾的資訊，請參閱您的作業系統說明文件。

備註：有些系統資料夾的名稱可能會因不同的當地語系化或自訂系統而有不同。

關於影響所有使用者的主要組態檔

主要組態檔包含 Fireworks 的預設設定，並且會影響所有的使用者。這些檔案位於 Fireworks 應用程式資料夾，也就是 Fireworks 安裝在硬碟中的位置。

備註：Mac OS 使用者應該熟悉 Apple 的套件觀念。

當您儲存大部分的設定時，Fireworks 會更改您的使用者專屬組態檔，而不是主要組態檔，這是因為如果使用者是在多使用者系統上的話，大部分的使用者都沒有存取所有檔案的權限。

具有系統管理員層級存取權的使用者可以修改主要組態檔，為所有使用者自訂功能。

為所有使用者儲存主要組態設定

- ❖ 將該檔案的複本儲存或拖曳到 Fireworks 應用程式資料夾內的適當位置。

Fireworks 偏好設定檔案的位置

Fireworks 的偏好設定是存放在名為 Fireworks CS5 Preferences.txt (Windows) 或 Fireworks CS5 Preferences (Mac OS) 的檔案中。這個檔案的位置會因不同的作業系統而不同。

- 在 Windows 中，偏好設定位於使用者專屬的 Fireworks 組態資料夾。
- 在 Mac OS 上，偏好設定位於使用者資料夾內的 Library/Preferences 資料夾中。如需有關 Mac OS 使用者資料夾位置的詳細資訊，請參閱「Apple 說明」。

備註：在 Mac OS 中，大部分 Fireworks 使用者專屬的組態檔都儲存在使用者專屬的 Application Support 資料夾中。Fireworks CS5 的「偏好設定」檔案屬於例外。

關於重新安裝 Fireworks

將 Fireworks 解除安裝或重新安裝時，大多數系統上的使用者專屬組態檔並不會更改。如果您要使用預設設定來重新安裝 Fireworks，必須在將應用程式重新安裝前，先手動刪除您的使用者專屬組態檔。

如果您選擇等到解除安裝時再移除偏好設定和使用者專屬的組態檔，就會為系統上的所有使用者移除這些檔案。

檢視套件內容 (僅適用於 Mac OS)

在 Mac OS 上，Fireworks 是以一種稱為應用程式套件的獨立格式安裝的。應用程式套件是 Fireworks 應用程式檔案以及 Fireworks 隨附的所有預設組態檔所存放的位置。套件內容預設是隱藏的。

- 1 瀏覽到硬碟上安裝 Fireworks 的位置。
- 2 按住 Control 並按一下 Fireworks CS5 圖示，然後選取「顯示套件內容」。